

RÉRIX

3/99

Cena 15,-kč + 16,-kč poštovné

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany

10



AMIGA



OBSAH 10



3	Slovo úvodem
4	NEWS + Informace pro Vás
	RECENZE
5	HEXEN
6,7	DOOM + MANIAC BALL
8	MORTAL KOMBAT I+II
9	LITIL DIVIL
10	TOM CAT
11	GHOST'N' GOBLINS
12	WAYNE GRETZKY HOCKEY II
13	ALL TERRAIN RACING + Internet závislost

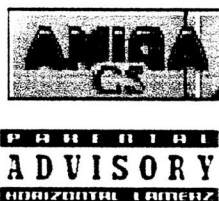


14,15	NÁVOD - DUNGEON MASTER 2 část 2
	SOFTWARE
16	AMI BACK TOOLS + POPS
17	OCTAMED 3,0 část 2
	HARDWARE
18	TOWER MICRONIK II
19	BLIZZARD 1260
20	MODEMY
21	WORKBENCH - UTILITY část 4
22	CyberQT + TOP SECRET
23	PÁRTY HRONOV 99
24	AMIGA BURZA



FÉNIX (☺)-REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : kaf@post.cz recenze, návody, povídky, mluvčí
 KAREL LENC - (BRAUN) e-mail : braun@iol.cz DTP, GFX, news
 JIRKA MISSBACH - (JKMS) e-mail : jkms@post.cz recenze, software, gfx, web, news
 OLDŘICH VOSYKA (DACAN) e-mail : dac@hrk.pvtnet.cz software
 TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : redrose@post.cz recenze, software
 ROBERT JANKŮ - (ROJAN) recenze, software
 PETR CRHONEK - (PEC) recenze
 JOSEF BROŽ - (SCATERAC) e-mail : broz.josef@spt.cz recenze, hardware
 ALEŠ JANEČEK - (MUF) recenze
 MICHAL TRČKA - (YANKEE) recenze
 ZDENĚK ČERNOCH (ZDNSoft) e-mail : zdnsoft@uno.czn.cz software
 MICHAL KRÁL (KULICKA) recenze
 Spolupráce s D.A.C., GURU, TOP SECRET
 Ke dni 28.3.99 vstoupilo na náš WEB 248 Amigistů, během (2) měsíců ☺
 Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW.CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz
 Vychází 31.3.1999 - FÉNIX (11) vyjde opět koncem dubna...



OLD
GURU
TEAM





Slovo úvodem

Je tu jaro a konečně i další - v pořadí již desáté vydání Fénixu. Je to sice jakési kulaté číslo, ovšem zanedlouho nás čeká oslava roční existence našeho amatérského časopisu, což je jistě milník daleko významnější. Bude čas bilancování a hodnocení, vzpomínání na krušné začátky a vůbec na celý předchozí rok práce a snažení. Tato oslava bude spojena s Amigasetkáním **Male S 99**.

Ač je to nepříjemné, hlavní změnou oproti dřívějšku je bohužel samotná cena. Braun totiž nedávno opět sedl s kalkulačkou k Fénixáckým financím a s údivem zjistil, že naše náklady na vytištění a vyexpedování jednoho výtisku případnému čtenáři dělají více jak 32 Kč. Chvilí jsme tomu nechtěli ani uvěřit, ale když nám to pak rozpočítal po položkách, nezbylo, než smířit se s tím. A tak jsme si asi před týdnem sedli a začali dumat co s tím. Postupně nás napadlo hned několik alternativ. Jednou z nich bylo pochopitelně zdražení, popřípadě přechod na formát A5, snížení počtu stran, přechod z měsíčníku na dvouměsíčník, atd. Nakonec jsme si ale řekli, že jakékoli snižování počtu stran, či zmenšení formátu, nebo cokoli podobného by bylo vlastně jen krokem zpět, takže nám nakonec nezbylo nic jiného, než zdražení Fénixu. Je to sice nepříjemné, ale bohužel z našeho pohledu jediné možné. Jednak zdrazila pošta, papír A3, na nějž momentálně tiskneme je také neporovnatelně dražší, než původní A4, podražily i obálky, zdrazil se nám i toner do kopírky, no prostě náklady rostou a mi se bohužel musíme přizpůsobit, chceme-li přežít. Takže pokud máte Fénix předplacený, tak se vás zatím zdražení netýká. Pro ostatní je však již cena jednoho čísla bez poštovného 15,-kč a s poštovným 31,-Kč. Pokud si časopis předplatíte bude vás stát jedno číslo 27,-kč. Částky na předplatné jsou následující - 3 čísla 81,-kč - 6 čísel 162,-kč a 12 čísel 324,-kč.

Doufáme, že to malé zdražení, které muselo přijít vás neodradí od čtení tohoto našeho amatérského periodika. Vždyť uvědomte si, že i za této situace na každý výtisk stále ještě nějaké 2 - 3 koruny doplácíme. A to navíc ještě navíc nějakých 10 čísel posíláme zdarma svým přispívatelům.

Takže to máme za sebou nepopulární téma a teď k novinkám. KAF konečně dostal originálku **NAPALMu**, což bohužel způsobilo, že byl skoro čtrnáct dní dokonale nedostupný. Telefony nezvedal, mail vybíral občas, s nikým pořádně nekomunikoval a jenom **PARIL** a **PARIL**. Naštěstí jsme se k němu dostali ještě včas, takže k nejhoršímu bohudík nedošlo. KAF tedy trochu to paření přerušil a v mezičase ze sebe vypotil další pokračování manuálu na DM II (dokonce se kvůli tomu vzal v práci dva dny dovolené...). Víc toho bohužel nestihl, takže se tímto všem čtenářům omlouvá. Ovšem tito rozhodně nepřijdou zkrátka, protože v příštím čísle chystá ten fanatik recenzi **NAPALMu**. Těšte se!!! Dokonce i Braun, který strategie nehraje, tak nyní nechce hrát nic jiného než **NAPALM**.

Největší novinkou - co se FÉNIXu týče je nová rubrika **AMIGA BURZA** na našem Webu. Je to vlastně stejné jako v časopise, ale na Internetu si vaše inzeráty přečte více Amigistů a to je samozřejmě účelem. Takže pokud prodáváte nebo chcete koupit software (originální!!!) hardware a cokoli jiného co má spojitost s Amigou, je vám všem je tato rubrika k dispozici. Vše je zcela zdarma. Jen si vyhrajujeme právo na neuvěřejňování prodeje nelegálního software. A také inzerátů, které by mohli způsobit jakékoli problémy, či kohokoli poškodit!

Další dobrou správou je, že máme nového člena. Tento nám dodal články, které zatím ve FÉNIXu nejvíce chyběly a to o hardwaru, takže tě milý Scateracu vítáme mezi Fénixáky...☺

Dále vás upozorňujeme na uzávěrku naší hitparády her, která bude průběžně vyhodnocena a takřkajíc vynulována. Další vyhodnocení bude zase až v čísle 21.

Pokud někdo z vás nepochopil titulní stránku tak pak už je to jenom jeho problém. Asi nemá smysl pro humor. Apríl....☺ REDAKCE

TOP TWENTY

Do této hitparády hlasovalo pouze 7 Amigistů a celkem je v bodované evidenci už přes 160 her. Takže tento měsíc končíme a začneme od nuly.

SLAMTILT	149
DUNE II	145
NAPALM DEMO	95
THE SETTLERS	90
UFO	88
F1 GRAND PRIX	82
T.F.X.	75
AMIGA DOOM	66
FLASHBACK	58
NAPALM FULL VERSION	50
SUPERFROG	51
SYNDICATE	46
TOWER ASSAULT	34
BREATHLESS	33
DUNGEON MASTER II	31
GENETIC SPECIES	30
AB3DII	29
AMIGA DOOM II	29
CANNON FODDER	29
ANOTHER WORLD	28

Předplatné

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

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

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

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



AMIGA NEWS / Novinky AMIGA



AmigaReview 42

Další číslo jak už je zvykem vyjde těsně před uzávěrkou Fénixu a tudíž také drží pevně měsíční periodiku. Což je super. Z obsahu : recenze na Napalm, software - Amiga Writer, Photo Album, Telnet, Virus Checker a další. Hardware Casablanca. Cover disk : Demo Manie. Dále spousta newsu, které naznačují, že Amize se začíná blýskat na lepší časy. Recenze na Aminet 29.

www.amiga.cz



ARCD 3

Na dalším skvělém CD najdete spoustu obrázků, hudby, software, české diskmagy - TS, ACS. A samozřejmě jsou zde i dema her např. Olo Fight, Virtual Grand Prix atd. A pozor je zde full verze od Vulcanu BURN OUT. Je zde i Testament II.

Top Secret 16 - opět nadupaný informacemi. Zajímavé rozhovory, recenze, vše co se děje na české scéně. No prostě to musíte vidět, neleňte a stáhněte si tento mag z Internetu nebo si počkejte až bude na některém ARCD ©. Láhve - jen tak dále....

PS : všimněte si skvělých clipartových obrázků jsou super.... ©

NAPALM - skvělá válečná strategie. V příštím čísle si budete moci přečíst recenzi z pohledu našeho nejlepšího strategomana což je samozřejmě KAF. Snad to zvládne dohrát do konce jak za lidí, tak za roboty. ©

BR@UN

Informace AMIGA pro Vás

Internet bez poplatků za telefon

V současné době Telecom zavádí údajně výhodnější tarif za připojení k internetu - Internet 99. Pro někoho to výhodnější je, pro někoho ne. Naštěstí zde existuje i další alternativní možnost připojení pro všechny závisláky na Internetu (viz. článek na jiném místě tohoto čísla), kteří prosurují všechny svůj volný čas a účet za telefon jim chodí v krabici. Pro všechny jim podobné může být určitým řešením radiodátová síť ERIDAN provozovaná českou firmou SNISNET.CZ, a.s. Tato síť je založena na mikrovlnném přenosu dat o rychlosti až 3Mbps. Průměrná časová náročnost pro přenos 100MB dat je údajně pouhých 45 minut. Síť ERIDAN v současné době pokrývá celou Ostravu, Prahu a větší část Brna. Pokrytí dalších velkých měst se připravuje (na moravě například Olomouc a Zlín). Jak je to s připojením k Amize se mi bohužel nepodařilo zjistit, ale za potřebí je speciální karta, přes kterou se připojí anténa nasměrovaná na vykrývací vysílač / přijímač (v Brně je umístěn na Vinohradech, další se buduje v Bohunicích). To všechno sice zní pěkně, ale co cena? Ta je kupodivu celkem příznivá (alespoň podle reklamního letáku) vzhledem k tomu, že se účtuje měsíční paušál při trvalém připojení. Cena tedy nezáleží na objemu přenášených dat, ani na době připojení. Zřizovací poplatek obsahuje i potřebné technické vybavení (anténa, karta do počítače, kabeláž, software) a proměření úrovně signálu. Jeho základní výše je stanovena na 7900 Kč. Měsíční poplatek za připojení činí 2800 Kč. Při připojení více počítačů jsou poskytovány slevy. Brněnským připojovatelem k síti Eridan je firma OMKO (www.omko.cz).

Zdrojky od APPLE

APPLE COMPUTER Inc. oznámil, že provede ojedinělý krok inspirovaný operačním systémem Linux - poskytne odborníkům volný přístup ke zdrojovým kódům MAC OS X a ke zdrojovým kódům speciálního serverového software. Důvod je jednoduchý, společnost chce tímto krokem zájem odborníků a odborné veřejnosti o MAC OS zvýšit. I když se APPLE inspiroval Linuxem, jehož zdrojky jsou volně dostupné na Internetu jedno prvenství mu zůstalo. Stal se totiž prvním výrobcem počítačů, který se k tomuto kroku odhodlal.

Počítač zadarmo

Vypadá to, že v budoucnosti by mohly být všechny domácí počítače zadarmo, nebo dotované jako mobilní telefony. Několik společností ve spojených státech se rozhodlo poskytnout zdarma počítač v naději, že uživatelé utratí více za připojení k internetu, čímž by se jim náklady vynaložené za počítač relativně rychle vrátily se slušným ziskem.

Tato myšlenka je podporovaná i firmou Intel Corp., ale je nutné, aby cena počítačů klesla výrazně pod hranici 500 USD.

Volby na internetu

Aby zabránily neustále klesající volební účasti chtějí některé státy v USA zavést volby na Internetu. V praxi to bude vypadat asi tak, že místo určen na vás ve volební místnosti bude čekat elektronické hlasování zprostředkované Internetem. Kteritakovému se již příští rok chystá stát Florida. Pentagon vidí v tomto způsobu hlasování možnost, jak jednoduše umožnit volby desetitisícům příslušníků vojenského personálu v zahraničí. Jediný stát, který tuto formu voleb již vyzkoušel je Kalifornie.

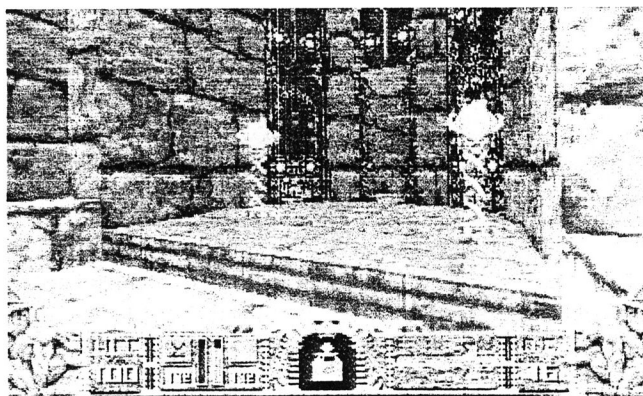
JKMS



HEXEN

AMIGA
1200

Vadí Vám, že se ve všech 3D hrách jako DOOM, nebo HERETIC jenom střílí ? Možná trochu té logičnosti se v oblasti Amiga 3D her snažil přinést Genetic Species, ale moc se mu to nepovedlo ... Hexen se snažil navázat na úspěch jeho předchůdce Hereticu, čemuž napovídá i jeho podtitul „Beyond Heretic“. Že se jedná o jakýsi Heretic 2 poznáte i zcelkového ladění hry, ve které se vše točí kolem mystiky a kouzel. Aby nebylo tak jednotvárné rozhodli se tvůrci zařadit do menu namísto výběru epizod (jako u DOOMa) výběr postavy, za kterou budete hrát. Samozřejmě, že tento výběr není nijak zvláště promyšlen jako v dungeonech, ale dává vám jistou možnost výběru jak budete hrát. Jednotlivé postavy se nejvíce liší ve výzbroji a ve výdrž. Fighter má „obyčejné“ zbraně určené spíše pro boj zblízka a hodně toho vydrží, naproti tomu Magic má všelijaké kouzelné hůlky a hůlčičky, z kterých střílí paprsky a podobný hovadinky, ale proti Fighterovi toho moc nevydrží. Třetí postava (Cleric) je takový kompromis mezi Fighterem a Magicem. V Hexenu nestačí jen všechny co nejrychleji vystřelit. Je nutné občas (ale opravdu jen občas) zapojit i nějaký ten mozkový závit, protože někdy narazíte na místo, kde je potřeba něco zmáčknout, najít určitý předmět a někam ho položit, aby se něco spustilo a zpřístupnilo to dveře, nebo další něco co se má zmáčknout



Jednotlivé levely na sebe nijak nenavazují. Každý z nich je tvořen několika částmi mezi kterými se přesunujete pomocí teleportů. Občas je nutné vrátit se o několik map zpět pro určitý předmět, který jste předtím zapomněli a teď se bez něj nemůžete pohnout dále.

Co se grafiky týče je vidět, že jde o pokračování Heretiku, například lahvičky (nebo Láhve ? :) s energií se vznášejí pár centimetrů nad zemí. Jinak je vidět, že grafika a engine doznaly pár změn a většinou k lepšimu. Projeví se to hned v prvním levelu, kdy chodíte mezi stromy a kolem poletuje listí, nebo je potřeba rozbít sklo, které se potom rozletí na tisíce kousků.

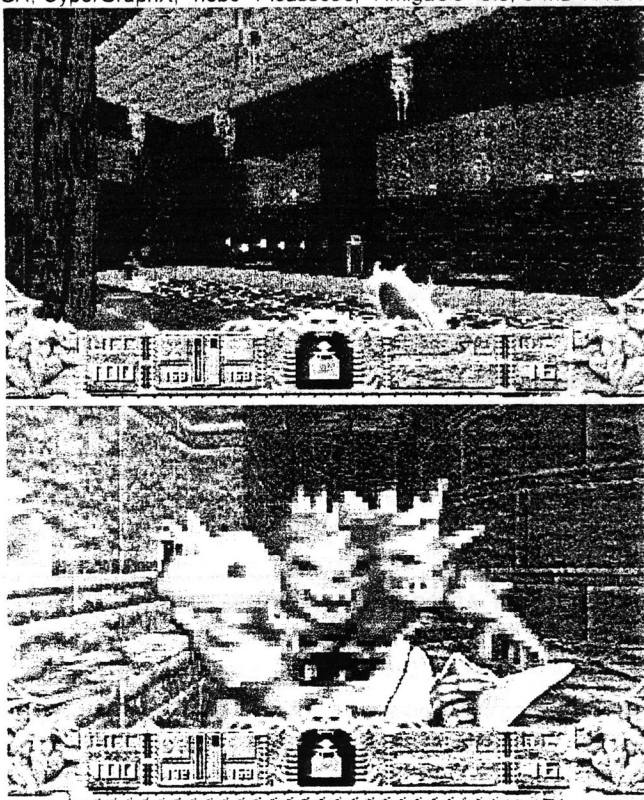
A jak to bylo na Amize ? Současně s uvolněním zdrojů k HERETICu byly uvolněny i zdrojky k HEXENU, kterému ale trvalo o něco déle, než jsme si ho mohli zahrát. Na Aminetu naleznete minimálně dva Amigaporty. První je VAXen vyžadující

PowerUP Amigu, kterou k mě smůle nemám a tak mi nezbyvá nic, než se zaměřit na 68K port, který se nejmenuje AHexen, nebo podobně jak jsme si zvykli u DOOMa, ale jmenuje se prostě Hexen, jak jednoduché. Abyste si mohli zahrát potřebujete minimálně procesor 68020, nebo vyšší (doporučen je minimálně 040), AGA, CyberGraphX, nebo Picasso96, AmigaOS 3.0, 8 MB FAST. K tomu všemu je potřeba počítat s místem na HD kolem 20 MB, protože .wad soubor se od dob DOOMa rozrostl na dvojnásobnou délku. Instalace je jednoduchá. Stací jen onen již výše zmiňovaný .wad soubor z PC překopírovat do adresáře Amigáckého HEXENU a před spuštěním přidat disk, ze kterého hru spouštíte asi 500 bufferů. Ve verzi 1.1 můžete vychutnat i kvalitu zvukového výstupu přes AHI, ale na pomalejších strojích to není příliš vhodné. Rovněž lze aktivovat speciální rutiny pro FPU, ale pouze s procesorem 68060. Dále Hexen nabízí několik parametrů nastavovaných z CLI, nebo pomocí GUI, které se objevily na Aminetu.

I když je Hexen celkem kvalitní a možná i zábavná hra má i své mouchy (značná nestabilita, nedostatečná rychlost), které budou časem jistě odstraněny doladěním kódu. Problém nedostatečné rychlosti netkví ani tak v programu samotném jako spíše ve výkonu počítačů. Ten, kdo chce hrát skvěle vypadající hry musí se smířit s tím, že tomu bude muset přizpůsobit i hardware své AMIGY.

P.S : NAPALM je boží!

Fénix (10) - JKMS





Doom !? na Amize !

AMIGA
1200



Je to již několik let, kdy na PC platformě začala hysterická manie, kterou odstartovala hra Doom a její pokračování. Firma ID Soft ve své době rozbořila bariéry únosného násilí v počítačových hrách. Potoky krve, spousta mrtvých, nikoliv neopodstatněné kritiky moralistů a hlavně spousta peněz do kapes ID Softu, to jsou průvodní jevy úspěchu této „slavné“ 3D hry.

Na Aminetu se povaluje větší množství Doom engine pro Amigu, stačí jen stáhnout některý z nich a u nějakého PC-mana pořídit Doom.wad soubory. Zajímalo by mě jak si autoři poradili s autorskými právy vůči ID software. Pokud si pamatuji Doom I byl původně na PC šířen jako shareware.

Mezi nejznámější Doom engines patří ADoom, AmigaDoom, AmiDoom, apod. Tato recenze je věnována Doom Attack engine. Abych řekl pravdu, vybral jsem ho hlavně proto, že má nejzajímavější ikonu... Testoval jsem verzi 0.6.

Zajímavé je, že autor svůj program odladil na B1230 s koprocem. Na ostatních konfiguracích, jak autor sám píše, svůj výtvar netestoval. Ale i tak program funguje s na B1240 a B1260 bez problémů.

Hardware nároky jsou následující:

- ☞ Amiga s OS 3.x
- ☞ Procesor 68030 (program podporuje, ale nevyžaduje FPU)
- ☞ AA čipy nebo GFX kartu (autor podporu karet netestoval)

Archiv Attack Doom obsahuje tři verze pro jednotlivé procesory. Jak jsem již napsal, autor se přiznává, že verze pro M68040 a 060 nemá odzkoušeny. Přesto mi program během týdne usilovného vraždění, ani jednou nespádl (testováno na B1260/50 32 MB Ram). Program, bohužel na rozdíl od ostatních engines nepodporuje hru po síti.

Testoval jsem celkem tři *.Wad soubory.



Doom 1, Doom 2 a Plutonia Experiment

Nejvíce mě zaujal Doom II a Plutonia Experiment. Levely Doom II jsou skvěle propracovány a občas se setkáte s prvky, které znáte spíše z Dungeonů - např. propadla, složité systémy spínačů, atd. Zvuky v uzavřených prostorách se rozléhají silněji, než na otevřených prostranstvích. Hrůznou atmosféru dokreslují lidská torza zavěšená na háčích, lidé probodnutí dlouhými kůly (podobně jako ve filmu Přichází Satan I), krev a kusy tkáně na stěnách. Grafik hry byl zřejmě pěkně ujetej a perverzní nebo očividně rád čte Cliva Barkera ...

Doom nepřináší ponurou atmosféru strachu, kterou známe z AB 3D II. Tato hra je krystalicky čistou odou na zabíjení. A to hlavně díky propracované hratelnosti. Názory na hru a její vliv na hráče se zruční. Můj osmiletý bratránek byl nadšen a teď doma zapichuje špendlíky do plyšových medvídků ... Otec asi po deseti minutách znechuceně vstal od počítače a odešel sedovat Četnu na videu ... Já zas pro změnu za temných nocí pobíhám po městě s paralyzerem.

Ve hře je patrna absence silného ideového motivu. Např. ve násilí ve Wolfsteinovi bylo haleno rouškou boje proti fašismu. Zde jste bez jediné zmínky vržení do jatek nejhrubší kategorie.

Hra běží poměrně plynule i na Blizzardu 1230. Die konfigurace můžete upravit počet pixelu nebo velikost hrací plochy.

Velice se mi líbí nastavení obtížnosti.

I'm too young to die - Hey, not too rough - Hurt me plenty - Ultra violence - Nightmare

Jak jednou dohrajete hru na „nejlehčí“ obtížnost. Nic Vám nebrání zkusit si to samé proti většímu počtu nepřátel. Ve hře můžete použít sedm zbraní včetně motorové pily. Mezi mé nejoblíbenější patří samozřejmě brokovnice. Bude-li na Vás útočit větší množství nepřátel, doporučuji vystřelit na nejvzdálenějšího z protivníků. Pokud ho první výstřelem nepošlete do věčných lovišť, může se stát, že zblbne a začne střílet do vlastních soukmenovců (alespoň v Doomu II).

Zvuky respektive skřeky a chroptění jsou moc pěkně nasamplovány. Po ukončení kola se objeví procentuální statistika oznamující výčet vašich úspěchů, kde nejdůležitější položkou je 100% povražděných nepřátel.

Perfektní automaping trochu podobný tomu, který byly použity AB 3D II. Běží však na vlastní obrazovce.

Pokud by měl AB_3D II tak rychlý engine a takovou skvělou hratelnost jako Doom, nebylo lepší hry ... Bohužel Team 17 se neobtěžoval urychlit nebo naoptimalizovat kod hry pro rychlejší procesory.

Autor Doom Attacku připravuje optimalizaci c2p rutiny pro 68040/060.

Závěrem bych chtěl poděkovat kolegovi Egasovi, který my engine a Doom.wad soubory nahrál.



Ovládání :

Program je nejlépe ovladatelný kurzorovými šipkami. Dále můžete hrát s myší nebo s joystickem.

CTRL Střelba
SHIFT Běh
ALT Úkroky v kombinaci s kurzorem
SPACE otevírání dveří

Numerická klávesnice :

☒ gamma correction (světlost hrací plochy)
HELP pauza

☒ (nad TABelátorem) uloží IFF screenshot

SHIFT + ' uloží IFF screenshot - pomocí ASL requesteru

F5 low detail (2 x 1 Pixels) on/off

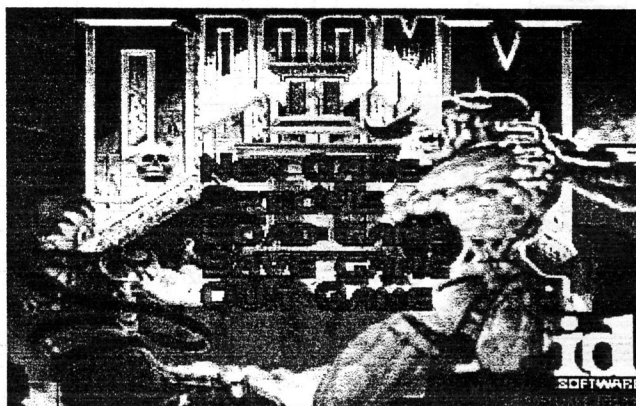
☒ změna window size / map zoom
☒ změna window size / map zoom

Cheats :

IDDQD - God Mode
IDKFA - získáte všechny zbraně, střelivo a klíče
IDCLEV## - ## = číslo levelu
IDCHOPPERS - Chainsaw

IDSPISOPD - funkce „Muž, který prochází zdi“

IDCLIP - deaktivuje předešlou funkci
IDBEHOLD - vyvolá Cheat menu
I - neviditelnost
V - Invulnerability
S - Berserker Pack
R - antiradiační oblek
A - mapa - zobrazí všechny místnosti
L - Light Amp



visit <http://www.pluk.com/> for DOOM for the Amiga

Kontakt na autora Attack DOOMa:

Georg Steger, Hochlercher 30, I-39030 St. Johann/Ahrntal

EMail: steger@pass.dnet.it

PS> Těsně před uzávěrkou jsem mohl testovat verzi 0.7, která je ještě o něco rychlejší a hlavně plně konfigurovatelná.

Fénix (10) - SCATERAC

ID Software - 1994



Man!ac Ball

AMIGA
500

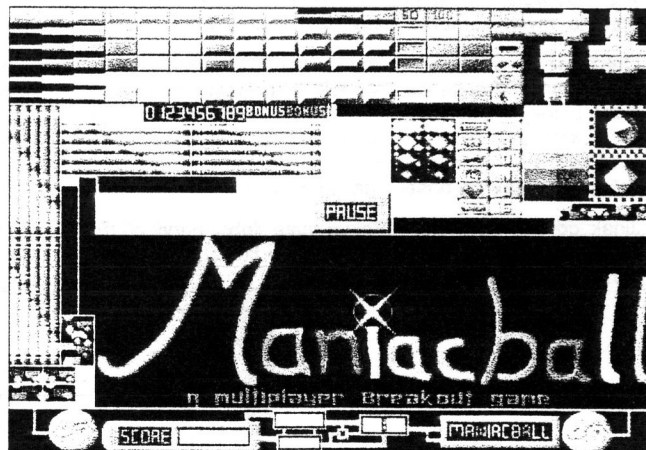
Haló,tuky t'uk ! Kdo Tam ? Asi zase něký pařani,víďte?

Tak Vás teda milí Amigomaniakopařani zdravím u dalšího příspěvku od MUFa. Tentokrát to bude recenzička na gamesku MANIAC BALL.

Když se řekne Arkanoid, tak určitě každý z Vás ví vo čem je řeč, že? Asi si myslíte, jako sem si myslel já, že všechny hry tohoto typu sou na jedno brdo a všechny nápady už byly vyčerpaný. A nyní Vás Přesvědčím, že tonu tak není.

Ve hře Maniac Ball máte sice za úkol vymlátit všechny cihličky, abyste mohly postoupit do dalšího levelu, ale nemáte jednu pátku zespoda jako u Arkanoida nabo z boku jako u Krakouta, ale na každý straně je jedna páčka. To znamená že ovládáte potkanem 4 páčky najednou. Musím uznat že je to v případě když hrajete třeba pěti míčkama najednou docela práca to všechno vychytat.Jestli ste maniaci jako já, tak vás tahle gameska stopro zabaví.

Maniac Ball se vejde na jednu disketu a měl by frčet i na starý dobrý A500. Mějte se perfektně a ať Vám funguje všechno co chcete !



Fénix (10) - MUF

Diamond - 1997



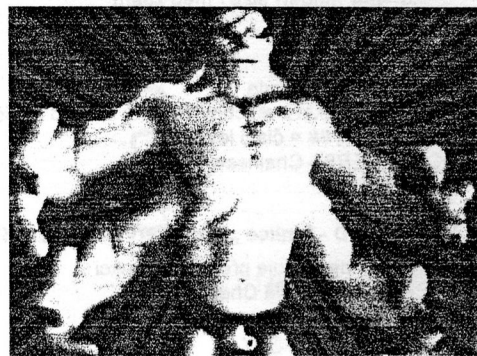
Mortal Kombat I + II

AMIGA
500



lámacím ovládním.

Ale pěkně od začátku. Když vyšel první díl MK, zavládlo u purytánsky laděných tzv. pomazaných hlav zděšení. Vždyť vidět v té době vytrhnout někomu srdce z těla, či urvanou hlavu, bylo něco neznámého. Dnes stačí jít se jen v noci projít nějakým větším městem a možná se vám poštěstí na vlastní oči vidět kus svých alkoholem zkažených jater, nebo nikotýnem těžce zkoušených plic. Ale i přes nevoli výše zmiňovaných hlavounů se hra dobře prodávala a snad každý si ji zahrál. K dispozici bylo 7 rozdílných postav (Vrah Káno, policistka Sonya, chodící mrazák Sub Zero, šaolin Liu Kang, ninja Scorpion, teenager Johnny Cage a šílený elektrikář Rayden), kteří mohli buď mezi sebou bojovat prostřednictvím dvou hráčů, nebo si zahrát turnaj a ve finále porazit samotného Gora, což nebyl žádný páběrka. Vedle propracované grafiky hráče zřejmě nejvíc zaujala věc tzv. dodělání poraženého. Po vybojování vítězství se objevil nápis „Finish him“ a vy pokud se vám povedla zabíjácká kombinace, fatality, jste svého protivníka uškvařily, otrávily, nebo jinak zbavily světských požitků.



Po tak velkém úspěchu prvního dílu, tvůrci nenechaly krvelačné publikum dlouho čekat a vypustily na světlo světa druhého Mortala. Co přinesl nového? Předně zlepšenou grafiku, ze které musel být tehdy určitě každý paf, dále pak zvýšení počtu postav na 12 což přijaly všichni s obrovským nadšením, sice přišli o Kána a Sonyu z prvního dílu, ale zato dostaly vraždici monstrem Baraku, hada v lidské kůži Reptila, dvě smyslné, ale jinak velice nepříjemné děvuchy Kitanu a Milenu (podobnost s jednou nejmenovanou čokoládou od Orionu čistě náhodná), čaroděje Shang Tsunga svalnatého černocho Jaxe a milovníka klobouků Kung Laa. Dále potkáte na cestě za vítězstvím čtyřrukého brachy Gora Kintara a hlavního bosa Shao Kána, který vám bude při boji sympaticky nadávat. Přičemž každá postava měla své specifické vlastnosti a některé vlastnily i účinné zbraně. Kromě dalších fatality, přibyl i banality, což znamenalo že jste bojovníka potupili a udělali z něj neškodné nemluvně a dále pak friendshipy, což jak asi tušíte znamená přátelství a nějakou legráckou pro soupeře aby nebyl tak naštvaný. (Ovšem nic ho nenaštve víc jak čerstvě utržená jeho vlastní hlava, to mi věřte.) Bojuje se na 10 rozdílných pozadích, přičemž jedno shlédnete pouze při vyvolání souboje se Smokem. Jak se souboj vyvolává se mě neptejte, prostě se tam během boje mnou neznámou kombinací dostanete. Pozadí můžete také výhodně využít k usmrcení protivníka, když ho finálním spodním hákem pošlete políbit matičku zem, nebo ho odpalknete na bodáky, či srazíte do kanálové břečky. Ozvučená hra je vskutku dobře, na A1200 se při výběru postav dozvíte její ctěné jméno, vyslechnete si hlásky typu Finish him a Fatality, Babality apod. Ovšem ještě lepší jak zvuky je hudba. Každé pozadí má jinou hudbu, na začátku a v hlavním menu hraje rovněž nevtíravá hudba, prostě paráda.

Co hru trochu sráží je obtížnost vyvolávání jednotlivých speciálních hmatů a nedej bože vyvolání fatality, nebo friendshipů. Někdy se hra skutečně stává spíše náhodným bojem, co se vám zrovna povede namíchat joystickem než promyšleným taktickým ničením soupeře. Ale tohle platí pouze při hře s počítačem, protože zde opravdu není moc času na nějaké přemýšlení. Při hře dvou hráčů je vše v pořádku a vy si můžete v klidu vychutnat trhání ruk soupeři prostřednictvím svého bojovníka Jaxe. Přál bych vám vidět kyselé obličej méh kamarádů, když jim s kamenou tváří odtrhnete kousek jejich těla.

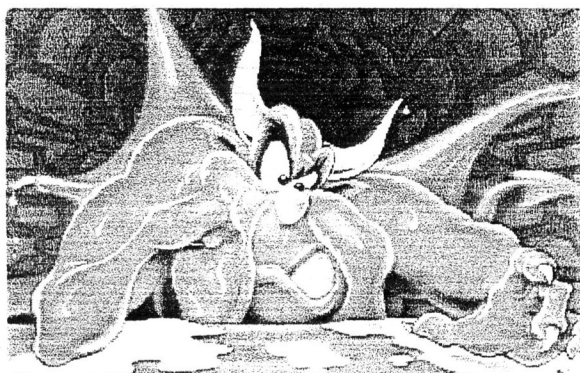
Obtížnost je dalším kamenem úrazu. Pomineme-li onu výše zmiňovanou kvedlací akci s jojem, zůstává nám další oříšek v podobě velmi vysoké inteligence počítače. V praxi to znamená že počítač vám narozdíl od některých vašich slabších kámošů nenaletí na jeden bojový trik dvakrát, ale musíte na něho neustále zkoušet něco nového. Prostě na nejvyšší obtížnost jsem se dostal maximálně do 3 kola, pak jsem měl toho neustálého sebevražedného ničení zkrátka dost. Boj vypadal následovně: Ozvalo se fight, soupeř byl v mžiku u mě, následoval hák, prask se mnou o zem, chvíle boxování a zase hák. Druhé kolo to stejné s tou výjimkou, že na konci kola jsem zpravidla přišel o nějakou část těla.

Jinak co říci závěrem? Pokud máte dobré nervy, při troše krve nehledáte záchod a máte spolehlivý joystick, neváhejte a jednoho z Mortalů si seželte, nebudete určitě litovat, protože sejde li se u vás více lidí, není nic lepšího než se navzájem pomlatit radši na obrazovce počítače.



Fénix (10) - PEC

ACCLAIM - 1991/93



I když už páčím na Amize nákej ten pátek, dostala se mi do spárů tahle starší gamesa až teraz. Páčím od každého kousek, ale tahle hra mě opravdu dostala { něco jako Duna } - nejprve mě dost překvapila její datová velikost - má 27 Mb { jak sem poznal tak zcela právem }, -pak po grafické stránce - nádherně kreslená a plná barev až oči přecházejí, a zvukově - dobře se hodící samplý vysoké kvality. Jediný co ve hře chybí je muzika, ale CD nebo rádio to spraví. Nyní po chvalozpěvu bude následovat popis, tipy a triky - páč jich ze pár znám a úplně nakonec Vám nasolím nekompletní { to je schválně } návod, páč keby bol kompletní kdo by to chcel páčit ? Hra je typu akčně-logická-arkáda { asi } a její hlavním postavou je úchylný dráček - Litil Divil. Cílem hry je projít fšech 5 bludišovitých levelů s vynikajícími mezhirami až nakonec. Mezhiry, kterejch je ve hře opravdu dost, jsou na celé hře určitě to nejlepší. Tips and tricks - v úvodním menu si můžete nahrát hru z uložené pozice. Tyto pozice se dají ve hře uložit pouze ve spací místnosti { je v každém levelu jedna - nutno najít }. Na hru vám radím

použít joypad, jde to sním mnohem lip. Ve hře je sice maping, ale čtverečkovanej papír na mapu { hlavně v 3 levelu } se bude dost hodit. Při zmáčknutí Levé Amiga klávesy se ve hře ukáže menu s věcmi, které máte u sebe. Tahle klávesa je v některých mezhirách nezbytná. Jinak pokud možno ve hře nastartujte mozkovny {-jinak vám to asi moc nepude}.

- ☞ Bílý kříž na zemi nabíjí na 100pro, ale pozor na padající klavíry - kdo by je tam čekal, že?
- ☞ V bludišti se občas hodí na dlouhé rovince skákat furt - život máte jen 1
- ☞ V každém levelu je obchod, doporučuju totálně vykoupit - věci budete určitě potřebovat
- ☞ Včasné uložení pozice Vám může ušetřit spoustu psychických traumat a ušetřit nejen Joy?#

Co najdete sbírejte, co nejde sebrat rači neberte { chytrý co ? } Funguje noproblemo na blizardech, a kupodivu i na holé Amče { bez StartUp-u a pustit z DOSu } Kompletně Nekompletní Chaosně vypadající Návod píšou schválně, protože kompletním návodem bych Vás připravil o spoustu srandy a zábavy která celou hru provází { pro zákysný komplet příště } Na začátku a konci každého levelu musíte zmasit { zrušit-porazit-zbouchat } potvoračka a potom se dostáváte do hry nebo dalšího levelu. Aby se vám lip začínalo hodím sem výpis fšech mezhir z prvního kola a některejch dalších, u kterejch se mi dlouho vařil mozek v lebce, než sem přišel na to, jak vlastně na to { nebo že by NATO ? } Zkratky: O věc z obchodu, A použij klávesu LAmiga

LEVEL 1:

- ☞ Pavouk -sprej O použij A+joy vpravo kombinuj s normálním šlápnutím 1:1
- ☞ Balvany ve vodě -doskákej na předposlední, hned o jeden zpět pak hned k hlavě. použij kýbl O
- ☞ Aréna s tiustochem -chvilý se bitkař, otestuj svoje umění SUMO a pak použij jehlu A je v O
- ☞ Mořská panna { ? } -zopakuj s rybama kombinace znaků co ti ukáže a uvidíš
- ☞ Virtuální bludiště s teleportama a kostlivcema -správnou kombinací průchodů najdi diamant
- ☞ Místnost s Fantomem -kopni ho mezi nohy a zjevícího se kostlivce řádně dobúchej; po komatu použij A, fantom má 3 životy
- ☞ Housenka a kovadlina -správným nastavením šipek musí přehořet lano, housenici řádně nakocej

A některé překerní {aspoň pro mě} mezhiry z dalších levelů:

Drak -kamením ucpi nosní otvory ; Čarodějky -kombinaci barev flašiček najdeš v bludišti vzadu u nebezpečného pásma -značeno lebkama, místnost kde je pergamen na koule, v obrazu bude správná kombinace barev, ty namíchej, napi se a pak val {bacha na kočku} ; Tenista -musí třikrát zařvat že prohrál, zelený míčky hraný Vrchem - LeváVrchníJoy úhlopř. spodem P.V.ú. Bílý míčky hraný V-L.Spodní ú. , Spodem - P.Spodní Joy ú. ; Bubliny -někde tam bude lítat tyčinka doskákej pro ni, zpátky na start, tam A a na druhéj konec ; Rodeo -musíš dosáhnou toho aby ti co nejdýl zůstaly podkovy na plotě zhasnutý ; 3 mosty s úchylnou žábou -chce to zručnost a trpělivost - de to ; Virtuální bludiště s průchodama -bez samopalu to nepude - je v jedné z místnustek. To je jen několik z mnoha mezhir plných srandy i napětí. Doufám že si tuto opravdu jedinečnou a skvělou pařbu nenecháte ujít - já sem ji dohrál asi za 8 dní {cca 2-3 hodiny denně}. Ještě jedna rada na závěr - víc hlav víc ví - čímž bych chtěl poděkovat své ségře za pomoc při mých mozkových amnéziích - stáří, játra se už ozývají.



Příjemné páčení a mnoho dalších také tak kvalitních her Vám přeje Yankee - mluvící kost Varování: některý mezhiry chcou opravdu trpělivost a přesnou svalovou souhru na joy#?

Fénix (10) - YANKEE

GREMLIN - 1994



Tom Cat

AMIGA
1200

Start povolen. O.K. A jdeme do akce. Stav raket - 9 což znamená, že je vše v pořádku a vzhůru na likvidaci nepřátelských MIGů a všemožných pozemních cílů.....



Doufám, že většina z vás pochopila, že začínám popisovat letecký simulátor a to s názvem TOM CAT. Tato hra mě zaujala asi, před rokem a půl, kdy mi ji MarioFB nahrál na můj HD, tehdy ještě A600. jak to všechno funguje?

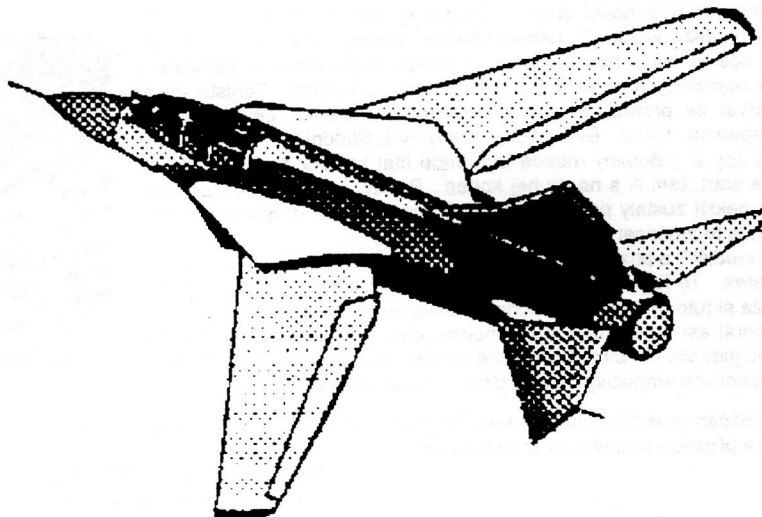
Po spuštění (doporučuje se bez Startup-Sequence, ale mě to na A1200 běhá i normálně) se objeví základní obrázek se stíhačkou a nápisem TomCat a po zmáčknutí Fire naskočí už přímo hra v malém okně uprostřed obrazovky. Nutno napsat, že celá hra je poskládaná z filmových sekvencí a to převážně z filmu TOP GUN, což jsem si osobně ověřoval a skutečně se ve filmu objevují záběry použité i pro tuto hru. První film. sekvence znázorňuje start vaší stíhačky a potom si musíte vybrat bojovou misi. Jsou čtyři a jedna je jenom pro přistání na letadlové lodi pro doplnění raket mezi jednotlivými misemi. tak tedy vybírám misi „AA“, která je nejjednodušší, protože v ní nejsou pozemní cíle, které se hůř zaměřují (alespoň mně). Naskočí obrazovka a vaším zaměřovačem a šesti nepřátelskými letadly. Rychle zaměřuji první a mačkám FIRE. Krátká film. sekvence znázorňující spuštění zaměřovacího zařízení a naskočí sekvence kde vidíte před sebou letící stíhačku a zaměřovacím zařízením ji musíte zaměřit a potom sejmout. Pokud

jste zasáhli, uvidíte film. sekvenci sestřelení stíhačky, pokud ovšem minete, uvidíte úhybný nepřátelův manévra a potom hned dvě stíhačky jak jdou po vás. V okamžiku naskakuje opět zaměřovací obrazovka a výstražně bliká nápis WARNING. „Sakra MAVERICKU má mně zaměřeného, zbav mně toho hajzla“. Pokud vypálíte v čas a přesně, naskočí váš úhybný manévra a můžete zaměřovat dalšího. Pokud nestihnete zaměřit, nebo minete, uvidíte už jen letící raketu a vaše sestřelení. Následuje sekvence, jak vás nějaký „vojín RYAN“ s nechápavým výrazem přikrývá dekou. „Seš mrtvej!“ potom se ukáže kolik jste zničili nepřátel a pozemních cílů a můžete začít znovu. Je to jasný, tak jak v bojové akci - jeden zásah a jdete pod kytičky. Pokud jste tuto hru ještě nikdy nehráli tak vám můj výklad může připadat hrozný, ale nebojte se, hra je to průměrně těžká a pokud budete dostatečně rychlí, tak to dojedete až do konce, tak jako já.

Jak jsem psal, hra obsahuje čtyři bojové mise a jednu, kde se přistává na letadlové lodi pro doplnění raket. V misi „AA“ jsou pouze stíhačky a to celkem šest. Pokud je sestřelíte, objeví se nápis „MISSION COMPLETE“ a musíte přistát na lodi (mise „CA“) pro další rakety a pokračovat na další misi. Ty s označením „RC“ a „RS“ jsou smíšené a nachází se v nich jak stíhačky tak pozemní cíle a ty se nepravidelně střídají. Pro ukončení těchto misí, musíte sestřelit někdy šest a někdy sedm cílů, podle toho jakou má hra náladu. „ROUDSRIDER šest cílů zničeno, zbylé MIGY letí k jámě - MAVERICK konec.“ MISSION COMPLETE. Poslední misí je „AG“ tato obsahuje pouze pozemní cíle. Po zvolení této mise, se objeví nová sekvence letících letadel, což by mělo asi znamenat, že tyto letí někde daleko od mateřské lodi, ale nebudu na to sázet krk, protože to nemá nijak podložené. Musíte zničit šest pozemních cílů a máte to hotovo všechno. Nesmíte zapomenout na to, že mezi každou misí musíte přistát na lodi pro nové rakety, protože kdyby vám došly v průběhu některé mise, tak už jen uvidíte opět letící raketu a vaši likvidaci. Po skončení všech čtyř misí následuje cosi, co znázorňuje vaše vítězství a konec hry. Tato část mohla podle mně vypadat trochu lépe než vypadá.

Nutno napsat, že než jsem se dostal do konce této hry, tak uplynulo asi půl roku, usilovného trénování (no zas tak usilovného asi ne, ale asi pětkrát denně jsem to hrál), ale dokonce jsem dojel pouze jednou, víckrát se mi to nepovedlo! Nejvíce zrádné je zaměřování pozemních cílů, které je víc háklivé na přesnost. U stíhaček je to více - méně v pohodě, ale když už vás nepřítel zaměří, máte dost malou šanci, že se vám podaří znovu zaměřit a uhnout jeho smrtící raketě. Co se graficky týče, jsou to útržky z leteckých filmů přizpůsobené hardwaerovým nárokům a když jsem to hrával i na A600, tak si to srovnajte, jak to asi může vypadat, ale nevypadá to nejhůř. Už jsem skutečně viděl horší věci. Zvukový doprovod je slušný, zvuky motorů, výbuchů i hlásky z vysílačky vašeho TomCatu (Harmon Raab by si určitě zastřílel) a celkový dojem je kladný. Osobně nemám rád hodnocení v procentech, ale výjimečně se o to pokusím.

Originalita 90% (podobnou hru na Amigách jsem ještě neviděl), Grafika 70%, Zvuk 80%, Celkový dojem 80%, sečteno podtrženo. Obvyklá fráze na konec : pokud patříte k pařanům, kteří rádi vzdušné simulátory, určitě si tuto hru zahrájete a pokud ne, zahrajte si ji taky, protože jde o skutečně dobrý kousek (i když staršího data) pro každého.



Fénix (10) - RED ROSE

DARK UNICORN - 1994



Ghost 'N' Goblins

AMIGA
500



Opět se s Váma všema vítám u dalšího příspěvku. Tahle recenzička měla být původně vzpomínka na další superamigo akční pařbu překopanou opět do detailu z video automatů. Ale nostalgická vzpomínka je pryč poněvadž nějaký chytrý amigista spáchal AGA fix a MUFík má zase vo čem s radostí a úsměvem ve ksichtu psát. Jedná se o hru GHOST 'n GOBLINS ! Když už mám ten fix, tak sem si tu hru pro jistotu dohrál do konce, abych nemusel pátrat v místech kde většinou bejvá mozek po detailech a dojmech ze hry. V intru hry vidím, že nějaký nemravný rytíř chce být obšťastňován svojí láskou, neboť má brnění naházený na hromadu, trenky dole a v tom se na noční obloze zjevil podivný drak, který se snesl dolů, dívku tomu rytířovi uzmul a vdlítnul.

LEVEL 1

Začínám na hřbitově, kde sem byl oloupen o ženu. Ze země lezou zombici s nataženejma rukama a snažej se mě zákeřně rozmontovat. Ale já se samonoha umím bránit a tak po zombíkách vržu..... (vrhám) nože, nebo to co si cestou za nože vyměním. Plameny, dýky, sekery, kříže aa vůbec. Přeskakuju náhrobní kameny, rasim zombáky a kde se vzal, tu se vzal, najednou tam byl červenej dráček litáček a taky plameňáček. Jaúúú... Vodlítko mi brnění co teď ? No co, budu bojovat nahatej ! Počkej to ti nedaruju ty jeden...draku ! Vrhám jak smyslu zbavenej a už je po něm. Uf... a to je teprve 1. level co dál ? Maminko já se bojím. A de se dál. Jéééééé propast ! A hele ! už mi jede ostrůvek. Hop, Hop a sem za půlkou levelu. Lítaj tu zajímaví středověký kosmonauti nahoru a dolu jak na horský dráze. A protože jdou sejmut jenom zezadu, tak se musím vyhejbat. Hotovo ! Fuj ! Co je zas tohle ? Pečený lidi mě naháněj a flušou po mě kosti ! A hele vrata ! A šéfiček ! Házím, házím a bum. Hnusnej hopsací barbar je mrtvej.

LEVEL 2

A sem v modrý věži. Hopsá nahoru. Z děr po cihlách na mě lítaj ptáci potvoráci. Zlikvidovat, a šup z věže dolu. Jé je to je ale krásnej domeček. A furt ty votravný ptáci, kdy už jim bude konec. Hele asi tady. Lezu nahoru po žebříku do dalšího baráku. Tady je to koukám samej stoupa nepřítel s tetováním na rameni. šup z baráku ven. Další domy sou už jenom v pozadí a jezdcí plošinky. Hop a skok a dolu. Konečně sem u dalších vrat. Tentokrát sou na mě barbaři dva. No problémo !

LEVEL 3

Ó jeskyňka ! Na stropě visej netopýři a už to lítá ! Rychle na žebřík a....co to ? Ohnivej sloup a háže na mě firebally ! Tal to teda ne ! Pár kudel a zas je chvíle klid. Lezu dolu a sem u trosek zvláštního schodiště a rozpadlejš plošinek. Občas se tam mihne dráček plameňáček, ale už vím jak na ně, tak je to O.K. Hele, konec schodiště ! A díráááááááá..... Dole to taky není špatný. Teda až na toho velkého draka co leží přede mnou a hlídá další vrata. A už je vzhůru ! Pif, paf ojoj.... a drak je na nejlepší cestě do světa mrtvých.

LEVEL 4

Epicentrum sopky ! Kudy ted ! Á provazovej most a jak tak na něj koukám, je nákej propálenej ! Ježíšmarjá no jo ! Dyk to se mnou může spadnout že jo ? Ale musím to risknout, jiná cesta tu není. Hele ptáci, jak to, že jim neuhofely křídla ? No nic.... Zas mě tu votravuje dráček plameňáček, že ho to furt baví ! No a tyhle plošinky přede mnou sou náky krátký a rychlý ! No jo , a rychlý, tak to bude sranda, už to vidím. Je to dobrý zvládnul sem to . A zase drak ! To si nemohly vymyslet jinou zrůdu ? No dobrá.... Tak tady to máš potvoráku ! Na to, jak si velkej si moc dlouho nevydržel. Tak čau.

LEVEL 5

Hmmmm, dobý ! Ten vládce, co poslal toho podivného draka, aby mi unes snoubenku má hezčí hrad než já. To se mi ani trochu nechce líbit. Tak až ho sejmu, tak se sem nastěhuju, založíme rodinu a bude ! Tradá po žebříkách nahoru, abych už byl konečně nahoře u toho bossa. Tentokrát na mě útočí všechno, co sem za celou hru potkal a to všechno by bylo nejradši kdybych někde skapal, skončil nebo i dokonce chciplul. Cestu do věže hlídá ten samej drak co mi čmáznul dívku. Kromě toho že na mě dělá nálety, taky po mě střílí zvláštní druh shurikenů. Ale nakonec stejně dlouho neodolá a flegmaticky se rozsype.

LEVEL 6

Pomalů, opatrně sem vlez do věže. Už po mě nikdo nestřílí a všechny cesty vedou na horní, poslední plošinu před hlavní místo, kde se ukrejšv ten srab, co furt místo sebe posílá někoho jinýho. Na poslední plošině číhají dva draci a z obou stran na mě útočej. Stejně ty hajzlové nemaj šanci, protože síla vůle a láska je vždycky silnější než sto draků. Hurá, už se rozsypali. Tedka honem turbo za Bossanem ! No fuj, ty si ale vošklivej....., ale velkej. Neva, pár křížů (protože jinou zbraní zabít nejde) do drčky a šlus.

Takže náš milovanej rytíř vysvobodil svojí Máňu a společně se nastěhovali do hradu. A jestli ještě nezdechli, tak tam žijou dodnes.

Milí posluchači, jestli to vydrželi čist až do teď, tak věřte tomu, že Vám děkuju za pozornost, teda pokud to votisknou.

Amigám zdar !!!

Fénix (10) - MUF

ELITE - 90



Wayne Gretzky Hockey II

AMIGA
500

Sportovní hry na Amize, jsou vůbec nejčastěji zpracována témata, zejména pak fotbal. Čeho je však jako šafránu je hokej. Namátkově FACE OFF, KARAMALZ CUP, MEGARTS HOCKEY, INTERNATIONAL HOCKEY, CROSS CHECK. A hlavně WAYNE GRETZKY HOCKEY II (WGHII).

Bohužel většinou nestojí za zmínku, až na poslední jmenovaný titul, který zejména ve zpracování překonává i své kolegy NHL hokeje na PC. Proč? Protože bagr. Když jsem si kdysi dávno sehnal tuto hru, která je pojmenována po hrající legendě NHL, byl jsem plný očekávání. Na svou dobu (rok 91) skvělý úvod, grafika úvodu skvělá, portrét Wayne a už tu máme hlavní menu. Na první pohled složité, takže se tím dlouho nezabývám a spouštím rovnou nastavený zápas. A pak přišel šok. Šok který dokáže odradit někdy neoprávněně od kvalitní hry. Po dobrém úvodu jsem čekal dobrou grafiku i ve hře, ale opak je pravdou. Hřiště viděné kolmo shora, dlouhé přes dvě obrazovky a na něm dvanáct postav jakoby hokejistů. Zpracovaných jako tečka (hlava), tělo, brusle a tyčka (hokejka), puk je malý čtvereček. Samozřejmě nastalo obrovské zklamání a kombinace A+Ctrl+A.



Po čase jsem se však ke hře znovu vrátil a skusmo si zahrál jeden zápas. A zjistil že to není vůbec špatné. Hráči byť jednoduše zpracováni mají i docela ucházející animace pohybu i brankař se jen tak neopírá zbůhdarma o hokejku. Ale hlavně se to celé perfektně hraje a hokejová pravidla a samotný hokejový zápas je zpracován více než geniálně. Posudte sami: Ve hře ovládáte vždy jen jednoho hokejistu v každém útoku, takže si musíte vhodně najíždět aby vám spoluhráči nahrávali, nejezdít jim do ofsajdu, uvolňovat se, zpracovat soupeřovy protihráče a dávat góly.

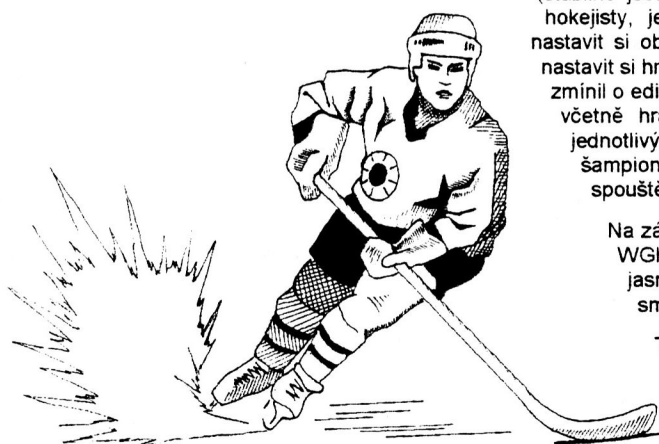
Stabilně je nastavený na ovládání vždy centr, ale vy si můžete kdykoliv pomocí číselných kláves změnit ovládaného hráče. Ovšem ani ostatní hráči jen tak do počtu nejezdí, ale snaží se aktivně zapojovat do hry. Samotnou kapitolou je brankař. Například jedete-li na něj samostatně nevyčkává, ale snaží se vám vyjetím naproti snížit střelecký úhel, při naházení puku do útočného pásma zajiždí za branku a puky zastavuje, nebo je hned rozehrává. No prostě v brance podává věrohodné výkony.

Postupným zkoumáním jsem zjistil že při zmáčknutí mezerníku se objeví ve spod obrazovky černé pole, kde se píše jméno hokejisty, který je právě u puku. Navíc každý hráč má své vlastnosti a podle nich skutečně hraje. Suprově zpracované jsou i přesilovky. Konečně jsem viděl na monitoru klasický hokejový zásek a první hru o které se dá říct, že přesilovka je zde výhodou. Před koncem zápasu lze odvolat i golmana, rovněž počítač tak udělá prohrává-li o méně jak dva góly. Rozhodčí správně posuzují fauly, ofsajdy, zakázané uvolnění, či přihrávku přes dvě čáry. Když padne gól propuknou hráči v radost, u domácích zazní siréna a diváci začnou aplausovat. Svou přítomnost v hledišti dávají najevo i při útoku a zákrocích brankaře domácích. Po každém gólu, vyloučení, rvačce se objeví světelná tabule, kde se objeví obrázek gólu rozhodčího, nebo bitka a napíše se střelec, asistent, vyloučený hráč. K dalším detailům patří třeba rýhy na ledě od bruslí hokejistů, nebo na konci třetin sněžná rolba. Hokejové zvuky jsou rovněž dobré.

V hlavním menu si můžete nastavit délku třetin (5-20 minut), počet hráčů, vybrat rozhodčího (jsou 4 a každý píská jinak), mužstva (stabilně jsou uloženy v paměti šest národních mužstev), editovat týmy, hokejisty, jejich sílu, barvu dresu, taktiku, dále zapnout, vypnout bitky, nastavit si obtížnost (4 stupně obtížnosti), vypnout rýhy a rolbu na ledě a nastavit si hru dvou hráčů proti sobě, nebo dva za jeden tým. Ještě bych se zmínil o editoru mužstev. Velice jednoduše se dá vytvořit třeba i celá NHL, včetně hráčů a jejich schopností a dále si můžete sestavit útoky jednotlivých týmů. Teď si dáme nevýhody. Dodnes nevím jak se dá hrát šampionát (pokud to někdo ví, ať napíše do redakce), obtížnější spouštění na A1200 z harddisku a dál už mě nic nenapadá.

Na závěr musím říct že jsem měl možnost hrát NHL na PC a přestože WGHII má slabou grafiku, v hratelnosti a zpracování hokeje má stále jasně návrh. To uznávají i někteří písíkáři. I když se ty kurvy smějou grafice, při hře jen zlostně skřípou zubama a tiše závidí.

Takže výsledek je jednoznačný: Jasně nejlepší hokej pro Amigu je Wayne Gretzky hockey II.



Fénix (10) - PEC

BETHESDA - 1991



All Terrain Racing

AMIGA
500



Nyní něco pro ty co mají rádi hry s autama. Tahla gamesa se trochu podobá známé hře Skidmarks. Pohled na hru je proveden šikmo sezhora a autíčka jsou malá, ale dost dobře 3D animovaná. Fakcí z DF až DH, přičemž je samonoha pohodlnější HD. V úvodním menu si můžete zvolit typ hry a nastelovat options. Následuje výběr okruhu, které jsou zde tři a každý má pět různých tratí. Dle mě jsou nejlepší Canyon a Sports. Forest je trochu víc nepřehlednej. Následuje výběr vozu, kde máte taky tři možnosti. Jsou to Jeep 4x4, Bugina a Formule. Po zvolení auta se za zbylé peníze můžete vybavit příslušenstvím a pomůckama v obchodě (lepší motor, brzdy, atd.) Hra samotná se mi zdála zpočátku pomalá, ale bylo to opravdu jen zdání. Na trati jsou totiž různé bonusy {rychlost, akcelerace, ...}, které hru značně vylepšují a zrychlují. Kolem trati jsou různé budovy - fcelku pěkný a na trati jsou občas kužely, u kterých se mě líbiamimace při nárazu {což je docela často}. Protivníci tady nejsou žádný trotláci, ale dojet do 3. místa se dá a časem jde i vyhrát.

Autíčka jsou udělána velice moderně - to sem fakt ještě nevidel a mají i fcelku reálný vlastnosti - smyk, hodiny není problém. Po zvukové stránce je to taky dobré - zvuky jsou přiměřené a při celé hře nenápadně v pozadí hraje podle mě příjemná muzika {de vypnout}. Postupem hry můžete dorazit i do dalších levelů - např. Space, ale tam už to chce um. Taky Vám doporučuji si zkusit zapáčit ve dvou - je to dost dobrý sado-maso-uzeniny. Jinak už těžko co napsat - nekouše se, je příjemná a



nenáročná - vhodná k odreagování při těžších hrách (HelpMe - AB3D-TKG level O je tam háká finta, nebo sem neschopnej?). PS: z HD se louduje supř fofrem!

Rychlej start, málo smyků a hlavně dobrou zábavu Vám přeje Yankee - mluvící kost.

Fénix (10) - YANKEE

TEAM 17 - 1994



Jste závislí na INTERNETU???



Závislí na INTERNETU jste, když :

Libáte domácí stránku své dívky... Máte na brejích vypálenou webovskou stránku...

Odmítáte odjet na dovolenou tam, kde není elektřina nebo telefon a polovinu léta strávíte s laptopem na klíně, zatím co vaše dítě je v příhradce na zavazadla...

Při psaní čehokoliv píšete na konci věty .com... Když jdete na záchod, říkáte, že se dete naloudovat...

Při vypínání modemu máte pocit, jako kdyby jste dostali kopačky... Všichni vaši přátelé mají ve jménu zavináč...

Když vyjdete ze svého pokoje a zjistíte, že se rodiče přestěhovali, vůbec nevíte, kdy se to stalo...

Kontrolujete došlou poštu a hlášení je "Žádná nová pošta". Pro jistotu ji zkontrolujete ještě jednou...

Účet za telefon vám přijde v krabici... Posmíváte se lidem, kteří mají modem jenom 2400 baudů...

Nevíte, jakého pohlaví jsou vaši přátelé (mají neutrální přezdívku a vás nikdy nenapadlo se jich na to zeptat) ...

Na stěnách veřejných záchodků hledáte http adresy... Ve tři ráno vstanete a cestou ze záchoda zkontrolujete došlou poštu...

Taxikáři řeknete aby jel do <http://prazka.25/dum/cerne.dvere> (poté tuto adresu doma zkusíte) ...

Vaše virtuální děvče si najde hochu s tlustším kabelem... Vaše žena zavede nové pravidlo "do mé postele počítač nesmí"...

Necháte si na své tělo vytetovat : "toto tělo je nejlépe vidět s Netscape 2.0 nebo vyšší verzí"...

Necháte reproduktor modemu zapnutý, i když se odpojíte, protože to šumí jako oceán-skvělý soundtrack z Internetu...

Vrazíte autem do svodidel a první co uděláte je, že hledáte tlačítko BACK... Dívka, kterou jste naposledy zbalil byla jenom jpg...

Dívte se, jak si váš provider může dovolit 200 provolaných hodin za měsíc nazvat neomezený přístup...

Ve vašem počítači odejde hardisk. Už dvě hodiny jste se nezalogovali, začínáte šilet. Zvedáte sluchátko a ručně vytáčíte tel. číslo, pokoušíte se komunikovat bzučením. Povede se vám to.... Tak co jste závislí??????



Dungeon Master II

druhá část

Po „vlčí oblasti“ přijde díky klíči Moon key na řadu další zóna - jakýsi les obývaný obry. Tihle úřvaní hromotlukové jsou dost nepříjemní a k boji s nimi už budete potřebovat poněkud silnější kouzla. Nejlepší je dát každému z nich do nosu pořádným firebalem (no vlastně raději dvěma - jeden je většinou na takového obra málo) a nebo je můžete prohnat párkem Attack minionů. V boji s těmito zmetky si musíte dát pozor především na jejich sekery, jež po vás tito velice rádi hází a také bych vám radil nepřipustit si je příliš k tělu. Obři mají totiž stejný zlovyk jako zlodějičci z předešlých zón a s oblibou vám „čmajnou“ vše, co byste si třebaš neopatrně pozapomněli v rukou. Jakmile některého z nich killnete, s překvapením zjistíte, že jsou tyhle fousatý chlapiska vlastně kvalitním zdrojem financí, neboť po sobě zanechávají svoje mohutné dvousečné sekery, za něž dostanete v nedalekém obchodě poměrně slušně zapláceno. V této zóně také najdete třetí část Clan key a krom jiného i E-Key (bod 8), jež vám opět umožní vstup do další oblasti. Těsně za obřím lesem brzy narazíte na další obchodní zónu. Jsou zde ale bohužel pouze tři obchody - zbraně, šaty a brnění, takže vám radím nosit si sem raději zásobu jídla. Voda zde našťástí je. Jinak je ale sortiment zdejších obchodníků bohatší, než tomu bylo u jejich kolegů z úvodní zóny a také ceny tu jsou krapet odlišné. Konkrétně v obchodě se zbraněmi si nezapomeňte koupit pojistku (vacuum fuse) a taky ozubené kolo (large gear). Obě tyto věci se vám později určitě budou hodit.

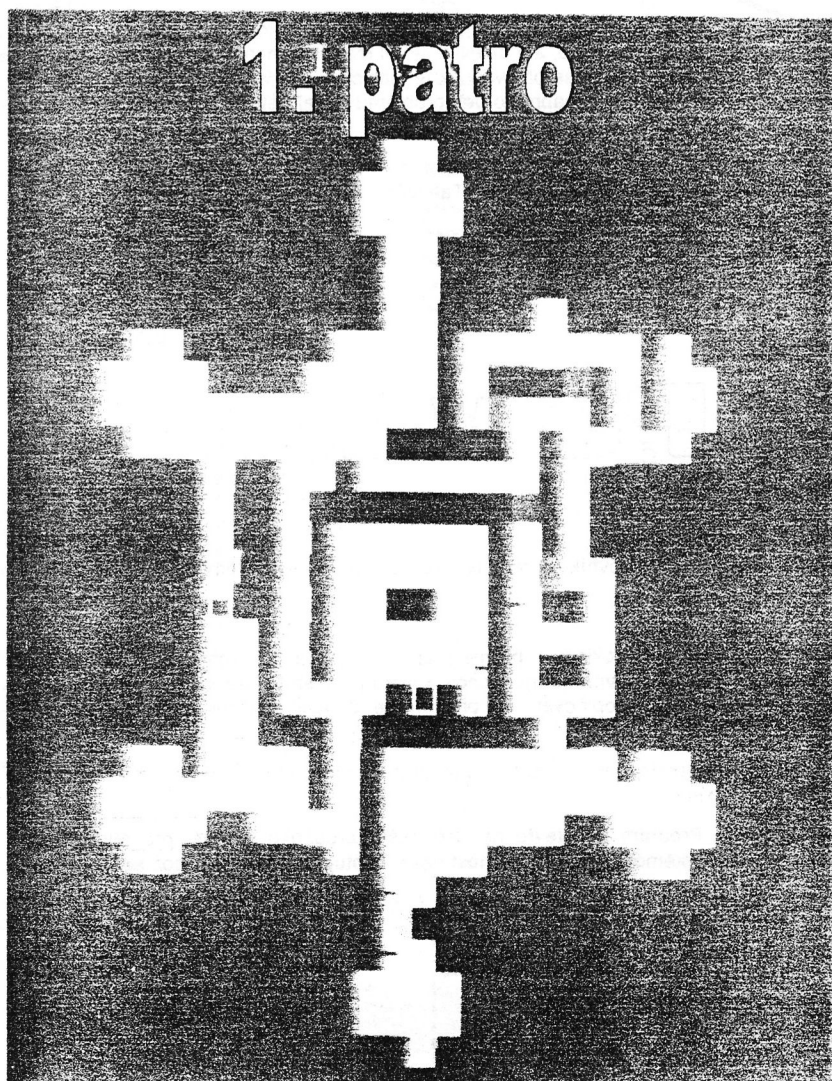
Tím tedy končí popis abych tak řekl úvodní (a jak já občas taky říkám - tréninkové) fáze hry. V ní je vaším prvořadým úkolem vytřénovat svoje kouzelníky tak, aby měl každý z nich minimálně tak stovkovou manu, ovšem mimoto zde musíte také vydělat spoustu prachů. Když myslím spoustu, mám tím na mysli tak minimálně 8 - 10 modrých diamantů! Za ty si potom můžete v trojici obchodů za obřím lesem, ale samozřejmě též v původních čtyřech krámech nakoupit kvalitní zbraně a oděv a vybavení. Zde si dobře všimněte, že záměrně neříkám brnění, ale oděv! Během hry jsem totiž zjistil, že používání brnění je spíš ke zlosti, než k čemukoli jinému. Je totiž poměrně těžké a kouzelník jim vybavený už toho potom příliš mnoho neunes. A navíc - žádné, byť sebetěžší a sebedražší brnění vašeho bojovníka neochrání o moc kvalitnější, než neporovnatelně levnější a lehčí drátěná košile a kalhoty. Tedy respektive abych to upřesnil - On kouzelník samozřejmě i s brněním toho dost unese, ale je přitom pak přetěžován, huť se mu léčí případná zranění, pomaleji chodí, potřebuje častěji jíst a pít, atd. Můžeme tomu pochopitelně předejít použitím různých kouzelných nápojů, ovšem to člověka jenom zdržuje. Prostě jak říkám - lepší je drátěná košile a kalhoty, nějaká kvalitní obuv, a pořádná helma.

Jakmile nabudete dojem, že už máte dost peněz, kvalitní výbavu a schopné kouzelníky, je myslím na čase vyrazit na cestu k malé pevnosti pro poslední část rituálního klíče Clan key. Naproti vchodu do obřích lesa tedy použijte E-key a rázem se ocitnete na hřbitově. Ten můžete projít celkem bez úhony, pokud se ovšem vyhnete všem hrobům. Pro jistotu vám ale radím nechat své kouzelníky udělat každého nejmíň čtyřkové kouzlo proti nadpřirozeným bytostem - kdyby náhodou... Kdyby vám to ještě nešlo, raději použijte Vorpál blade - meč, jež je možno nalézt právě zde na hřbitově a který na „nadpřirozeňáky“ taky platí. Za hřbitovem následují rozsáhlé močály, jež jsou domovem jakýchsi chodících stromů. Je jich tu sice mnoho a zblízka mohou být i nebezpeční, ovšem několik šikovně „umístěných“ firebalů spolu s tlupou attack minionů z nich brzy nadělají hromádky dolámaných klacků. Jakmile projdete močály, objeví se vám vchod do malé pevnosti. Uvnitř na vás čeká poslední část klíče Clan key. (bod 9) Po vstupu do pevnosti otevřete tajným tlačítkem výklenek s klíčem N-key. S ním musíte proběhnout místností, v jejíž podlaze vás pronásledují dvě díry, a odemknout dveře úplně vpravo. Jak brzy zjistíte, nebude to vůbec jednoduché a než se vám to nakonec podaří, jistě nejednou skončíte o patro níž. Tady se ovšem musíte nejdříve vypořádat s tlupou kostlivých duchů (opět použijte kouzlo proti nadpřirozeným bytostem). Při překonávání této záluďné překážky vám doporučuji použít některý typ kouzelných map, jež jste posbírali v předchozích zónách. Umožní vám to koukat i za roh a vůbec budete mít o těch spropadanejch dourách o něco lepší přehled. Jakmile se vám podaří otevřít určené dveře, čeká vás menší bitka s mumii, jež tu na vás postupně vystartují vždy, když sešlápnete při cestě chodbou nášlapnou plošku. Na konci chodby vás opět čeká pár zajímavostí a také důležitý čtyřčkový klíč, s nímž opět zámířte zpět do místnosti s dírami. Zde otevřte zbylé dveře a jste u poslední části rituálního klíče Clan key. Abyste si jej mohli odnést, musíte nejprve na stůl položit jakékoli platidlo (mě kdysi kdysi tvrdil, že sem musím dát jakékoli diamant, což je ale blbost! Stačí obyčejnej měďák.) objeví se obchodník a klíč vám vydá. Už při vstupu do místnosti vám ale radím nejvyšší opatrnost. V tuto chvíli se mi totiž pravidelně zničeňoznic objevovala Chaosova útočná koule - tzv. létající hvězda. Tenhle zelený kulatý zmetek je takřka tím nejhorším, co vás během hry může potkat. Objevuje se znenadání, doprovázen vždy charakteristickým klapáním a v několika okamžicích z vás dokáže nadělat hromádku kostříček. Obrana proti němu je pouze někam rychle zalézt a rychle vypustit pár attack minionů. Případně před sebe můžete zakouzlit i guard miniona, protože ten zůstává na místě a upoutá létající hvězdu bojem, což umožní okololétajícím attack minionům sejmout ji. Ale abych se vrátil k popisu cesty. Až budete mít i čtvrtý kousek klíče, zámířte napravo krátkou chodbou ven z malé pevnosti. Ovšem mějte opět nachystáno pár firebalů a nějakého toho attack miniona. S charakteristickým chřestěním se před vámi totiž objeví páreček koster, ozbrojených šavlemi. Zrušte je, z jedné z fontánek vytáhněte červený diamant a poté hned zámířte vlevo do vjezdu. Zde totiž konečně můžete utratit své těžce vydělané diamanty. Nabídka tu je velká - od různých bojových holí, přes nejsilnější zbraně, kouzelné lektvary, až po různé potraviny a jiné potřebnosti. Klidně zde utratte vše co máte. Jiný obchod už stejně po cestě nepotkáte! Doporučuju nakoupit především všemožné bojové hole (když nic jiného, tak svému majiteli alespoň o trochu zvednou manu) a také různé náramky a vůbec všechno, co by se vám při vašem dalším putování mohlo hodit. Já sám jsem to udělal tak, že jsem si hru jednoduše sejnul a pak jsem postupně všechno nakoupil a vykousel.

Až všechno nakoupíte, můžete rovnou zamířit k velké pevnosti. Vejděte do vstupní haly, vložte do určeného kruhu čtyři části rituálního klíče Clan key (bod 10), odemkněte vrata a můžete vstoupit. Ovšem pozor! Pár kroků za dveřmi na vás číhá ve zdi oko, jež jakmile vás spatří, okamžitě odpálí vzhodu zleva ze zdi dva firebaly. Proto ihned jak vás dotyčná kybernetická bulva uvidí, couvněte zpět ke dveřím. Firebaly proletí a vy můžete dál. (dotyčné oko po vás sice bude mžourat dál, ale firebaly už nepřiletí) Před vámi je totiž poměrně obtížný úkol v podobě trojice mříží, jež je nutno postupně v určitém pořadí otevřít za pomoci tlačítek napravo od oka. Tady jsem se svého času dost trápil, než mě napadlo použití kouzla na zmrazení, jež zpomalí všechno okolo vás (tedy i opětovné spouštění mříží, takže budete-li dostatečně rychlí a stisknete-li ona tři tlačítka ve správném pořadí, podaří se vám nakonec proběhnout až ke schodišti do prvního patra pevnosti. Tady opět použijte kouzelnou mapu - nejlépe scout map, nebo zde se právě nacházející minions map. S její pomocí zde objevíte tajný výklenek a v něm štít. Ve vedlejší místnostce leží ještě meč Tempest. Ten ale musíte odnést tak, že se s ním postavíte čelem k nově vytvořené díře v podlaze a hodíte jej na onu díru. Ta zmizí, takže můžete vyjít z místnůstky a stél normálně popadnout. (ovšem mezi námi pařany - k ničemu ho moc potřebovat nebudete. Já sám jsem ho zde nechal...) Ještě před odchodem do 1. patra myslím stojí za to slézt v místnůstce po žebříku dolů a vyzvednout si zde pár ful bomb. Ovšem pozor. Ty zde střeží banda kousavejch ještěřů, takže doporučuju firebaly v pohotovosti. Poté tedy zámířte do prvního patra. Zde vás čeká tvrdá bitka s kouzelníky. Doporučuju



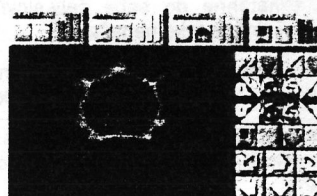
poslat na to „letku“ attack minionu, popřípadě si můžete nadělat firebaly a pustit se do těch čáryfuků sami. Ovšem bacha na jejich šéfa. Ten totiž používá dost účinnou zbraň - jakési trojzubec, z něhož vyletují vždy tři firebaly po sobě, což v pohodě stačí na přizabití minimálně dvou vašich kouzelníků, takže se mu raději obloukem vyhněte. Nejideálnější je myslím počkat těsně před vchodem do oné místnosti s kouzelníky a prostě tam jenom posílat své létající pomocníky. Až budou kouzelníci zabít, seberte ze země onen trojzubec a namočte jej do kotle, stojícího uprostřed místnosti. Tak doplníte sílu trojzubce na maximum. Dále tedy pokračujte otevřenými dveřmi do místnůstky, kde musíte šikovným hodem čímkoli trefit nášlapný mechanismus, díky čemuž se na protější straně místnůstky otevrou další dveře. Ještě před tím, než do nich ale vstoupíte, si znovu popadněte Minions mapu a aktivujte detektor tajných chodeb. Musíte totiž nejprve projít skrze zeď a vyřadit z provozu oko, jež tu na vás číhá. Když je zneškodníte, doporučuji nechat mapu i nadále zapnutou, protože je tu těch tajných chodeb a výklenků poněkud více, stejně jako očí. Ty se dají tímto způsobem zlikvidovat až na to poslední, za něž bohužel žádná tajná chodba nevede. Ovšem i toto se dá deaktivovat tajným tlačítkem, které najdete poblíž prvního vypojeného strážního oka uvnitř vchodu do tajné stěny. Ovšem já sám na to šel naprosto jinak. Doslova jsem zacpal chodbu attack minionama, takže tyto vyrazily jak za mě, tak i především daleko přede mě. Díky tomu jsem potom mohl vždy proběhnout kolem očí, tyto po mě vždycky poslaly dvojici firebalů, kterážto se ale kdesi vpředu srazila s attack miniony a já mohl v klidu pokračovat v cestě. Za touto šílenou chodbou narazíte na velkou místnost s teleportem a zdrojem vody. Je tu dále žebřík, kterým doporučuji slézt dolů do chodby a utkat se nejprve s „nadpřirozenákama“. Do této chodby totiž později spadnete, až se budete snažit otevřít čtyři dveře za pomoci ozubených kol (jedno jste koupili v obchodě za obřím lesem, druhé leželo v tajné chodbě za strážníma očima, jež jste před chvílí deaktivovali a třetí kolo najdete v této místnosti ve výklenku vedle prvních dveří. Ovšem pokud vám bude nějaké to kolečko chybět, tak si nezuťejte. Tyhle čtyři dveře se dají v pohodě otevřít pouze jedním kolem. Stačí vždy nasadit kolo do mechanismu na zdi, tlačítkem otevřít dveře, vyndat kolo z mechanismu a tak prostě pokračujte dál, akorát se musíte vyhýbat díram v podlaze, které se zde zničehožnic objeví. Ovšem pozor!!! Již v této místnosti se jen co vylezete z očařsko - firebalové chotby, ocitnete tvář v tvář další chaosově létající hvězdě. Tu si ale vezmou do parády attack miniony, co spolu svými vyletí z chodby. Ovšem za čtveřicí dveří ve strojovně na vás tahle létající a blesky metající potvora čeká taky, takže buďte ve střehu a mějte jak firebaly, tak i Attack miniony v pohotovosti. Jen co tu mrchu klapavou vyřídíte, můžete se v nové místnosti krapet rozkoukat. Najdete zde píst a kotel, stejně jako vysouvatelný žebřík směrem dolů, teleport a zamčené dveře. Tlačítkem na zdi uprostřed místnosti spusťte žebřík a z výklenku před zamčenými dveřmi popadněte klíč, jež umístíte na určené místo ve zdi. Poté co jste klíč umístili a odstoupili od něj se pod ním na zdi utvoří díra dolů. Tlačítkem na opačné straně stěny tento klíč vyrazíte ze zdi, takže spadne vytvořenou dírou dolů do podzemí. Ještě před tím, než hupsnete za ním bych vám radil silným kouzlem ZO (určeno na otevírání a zavírání dveří) zrušit všechny ty modré jakoby meduzy na zdech. Těmi se totiž Chaosovy létající hvězdy dostávají skrze zdi.



Některá kouzla, která se vám budou hodit:

Kněz:	Yd	Máma
Vr	Yv	Život
Žobruka	Yb	Serum
YabroDara	Yb	Zvýšení magie
YabroNela	Yb	Zvýšení vitality
OnBroKoi	Yb	Zvýšení obratlosti
Yabro	Yb	Štít kolem jednoho
Yair	Yb	Štít kolem všech
KulBroNela	Yb	Onnázdraví štít

Kouzelník:	Full	Světlo
OnlKa	Full	Uvolnění světla
Zo	Full	Magické otevírání zdí
Chéwlar	Full	Neviditelnost
Full	Full	Fireball
DesVen	Full	Jedovatý oblak
OnKahka	Full	Blesk
DesLw	Full	Prot. nadpřirozeným
OnlKoi	Full	Rychlost
ZoLwNela	Full	Strážná koule
ZoLwko	Full	Utvoření koule



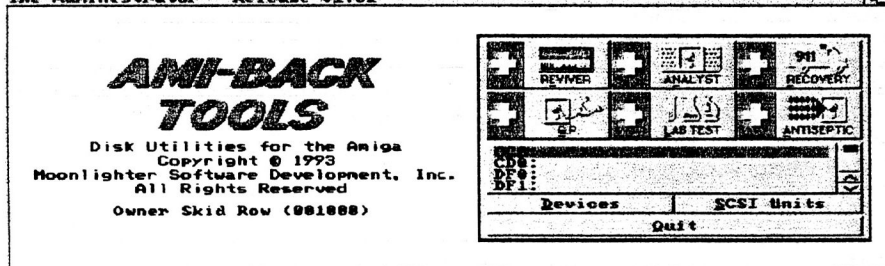
KaT



Ami Back Tools v1.01

Kdysi jsem recenzoval program DiskSalv a vychvaloval jsem jej až hanba. Samozřejmě že si to plně zaslouží, ale trochu mu něco schází. Tento program, který je dnes asi již dědečkem, dokáže věci, které snad ani nikdo nevyužije. Spadne Vám harddisk a nejsou na něm data? Spadne validace a nejde to opravit? Zjistíte poškrábaný harddisk? Zformátujete harddisk nebo disketu? Ztratíte RDB z harddisku nebo jste si jej nezapsali? Nevíte co kde je a potřebujete to někde dát dohromady?

The Administrator - Release v1.01



Tak toto a ještě mnoho dalších kvalit má tento program ve své nabídce.

Já jsem tomuto stroji přišel na chuť ve chvíli, kdy mi jeden pcčkář slíbil, že mi vypálí můj parition z harddisku na CD a tak jsem slepě pustil harddisk z ruky. To co s ním dokázal udělat Windows 95, to bych přál každému vidět. Nejenže neumí přečíst systém Amigy, nikdy nezkoušejte spojení harddisku z amči do PC, protože tento

kvalitní stroj to prostě a jednoduše neumí. Naopak je to naprosto bez problémů. Inu, pcčko!

Harddisk byl bez známek života. Data ztracena, validace neexistovala, bootblock zničen RDB zcela pryč. Co teď? DiskSalv byl bezradný. DosControl se svým DiskSalvem a Repair se snažil hledat, ale nenašel naprosto ani tečku. Myslel jsem si, že šest let práce je pryč. Tak jsem sáhl do archivu a, a, a,

Jedna ikona, vrčelo, pískalo, skončilo a disk již měl název LAZARUS. Vypadalo to jako Lazar, ale už to mělo alespoň AmigaDos. Druhá ikona přišla na řadu, běhalo to perfektně, ale pěkně dlouho to trvalo, ale objevilo se mi rozdělení harddisku a již zbývalo jen co s daty. Třetí ikona se rozběhla. četla velmi dlouho, ale na konci práce se objevil v okně klasický stromeček kompletního software, který na harddisku byl. A to jsem skoro byl překvapen, když program naprosto bez problémů našel data, která jsem již několikrát před lety smazal. To bylo radosti.

Jediným smutkem u mne bylo, že to trvalo asi osm hodin, ale musím potvrdit a přiznat, že bezezbytku a bez chyby tento program opravil naprosto všechno a vytahal smazané a zformátované soubory na sto procent. Takového pomocníka by měl mít doma každý.

Co kdyby, někdy!?

Fénix (10) - DACAN

Moonliggther soft - 31.3.1993

Velikost : 256,628



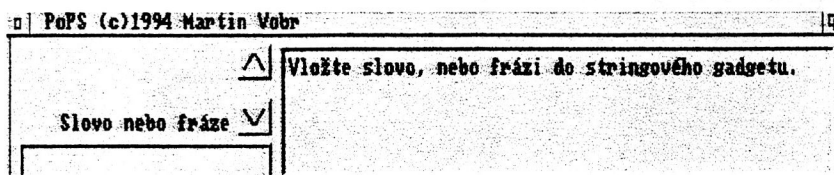
POPS v 1.4

Umíte kvalitně anglicky? Nééé? Jak to? No nic. Tento příruční slovník je tady pro Vás, pokud si nevíte rady s tímto jednoduchým jazykem, který je pro mne španělskou vesnicí.

Proto jsem dlouho hledal a vybíral, co by mi tak vyhovovalo pro překlady a při mé práci překladů anglických staté v manuálech a návodech u her. A musím skutečně ohodnotit nejen rachlost, ale hlavně jednoduchost tohoto programu. Není velký, po spuštění si okamžitě natáhne do sebe celý slovník, který se samozřejmě dá doplňovat, ale přiznám se, že tolik slovíček jsem ještě v žádném slovníku neviděl a také nenašel.

Jakmile začnete hledat slovíčka, není nic jednoduššího, než prostěpsát, a psát, a psát, protože nemusíte pořád nic vypínat, mazat či přeskokovat. Jen píšete a program překládá. Pohodička, co?

Je to skutečný pomocník pro práci s anglickým jazykem. Program se otevře na uzounkém prouždku jen asi pro čtyři slovíčka, či-li nepřekáží a můžete přitom dělat cokoliv jiného. Plná systémová propracovanost dává jistotu, že nespadne, což se mi prozatím nepodařilo.



Fénix (10) - DACAN

Martin Vobr - 1994

Velikost : 329,893



Octamed 3.0

druhý díl



Konečně je tady jaro a já mám možnost díky nejmenovanému členu redakce Fénixu, který domluvil mému HD abych mohl pokračovat v práci a samozřejmě i pařit hry.

Tolik na začátek. 2.díl začíná.

EDIT PANEL

TRK ON- vypínání/zapínání jednotlivých kanálů

SET-zapnutí všech kanálů.

CLR-vypnutí všech kanálů.

KEYPAD-trk on/off viz.trk.

sel. instr.-nastavení na aktuální nástroj.

map 2 - změna klávesnice.

OCTAVE- 1-9 nastavení oktav.

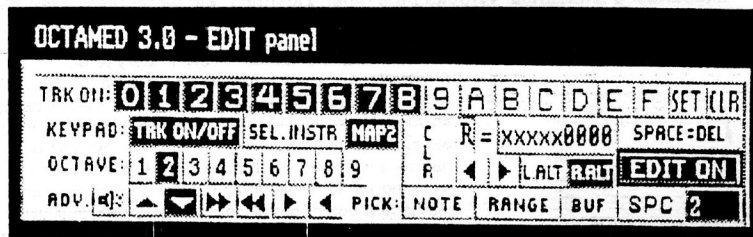
SPACE - DEL mezerník funguje jako klávesa del.

EDIT ON - zapnutí a vypnutí editace

SPC x - zapnutí a vypnutí odstupu při editaci not s parametrem odstupu.

PICK- NOTE - Přečte notu a zobrazí ji. Další postup ovlivní ALT.

RANGE- podobná funkce platí u range „označení“ BUF - u buffer



MIDI

Midi je velice důležitá část. Ten kdo dělá jen se samplý ji vlastně nepotřebuje. Ovšem ten kdo chce dělat něco více než jen moduly zjistí, že se bez midi a tím pádem bez synthesizeru neobejde. Základním předpokladem je mít kromě synthesizeru který má MIDI IN a MIDI OUT také, MIDI interface. Je to taková krabička která se strčí do serial portu a pomocí dvou pěti-kolíkových kabelů spojíme Amigu se synthesizerem, nebo zvukovým modulem. Když jsme vše zapojili tak pár informací. Bici jsou zásadně na 10. kanálu. Nekupujte nástroje bez bicích. Obvyčejné nástroje mají 8 kanálů + drm. Doporučuji roland d10, d20, d5, kawai k4, korg m1 atd. Tyto nástroje se dají koupit reativně levně, asi 12000-20000. Vězte že umí opravdu hodně.

Spolupráce s Octamedem je celkem slušná. Program funguje jako sequencer. Pokud máme jen zvukový modul dá se použít jako master. Octamed není profesionální sequencer. I přesto jsem s ním velice spokojen. Na rozdíl od samplů nehrají zvuky u MIDI z Amigy. Proto je potřeba počítat s mixem. Program je samozřejmě činný i se samplý. Např. 4 stopy samplý zbytek pro klávesy. Jak začít. Klikneme na instr. napíšeme cokoliv do horní kolony. Dáme enter. Zvolíme si midi kanál kde bude hrát a jdeme nato.

MIDI PANEL

MIDI CH.- nastavení kanál. pro zvuk s nástrojem. Zvuk musí být pojmenován nejdříve v panelu instr.

MIDI ACTIVE - zapíná/vypíná MIDI OUT.

INPUT- zapíná/vypíná MIDI IN.

SEND OUT - při stisku klávesy se zapíná zpětný signál

SEND SYNC - vysílání synchronizace (u keyboardu se spustí synchronizační bici případně s doprovodem)

EXT.SYNC - řízení externí synchronizace

ACT.SENSING - zpětná vazba

READ-key-up-edit - zapisuje kdy jste zmáčkly klávesu volume-edit-hlasitost midi channel

ALL OFF - vysílání not jako midi zprávy n.off:s vysílá midi noty bez not

MIDI MAPA - pomocí midi mapy můžete ovládat program přímo z nástroje díky midi in funkce

active- zapnutí/vypnutí midi mapy

reset-nastaví orig.mapu beze změn

new-obnoví celou midi mapu

del-vymaže midi mapu na notu na kurzoru

n- obnovení midi na notě

</>nastavení jednotlivých příkazů midi mapy příkazy mm - play song/blok spustí song nebo blok

cont song/blok pokračování songu nebo bloku

stop play zastavení přehrávání

MIDI MESSAGE - slouží pro midi zprávu sysex.Nejdelší délka zprávy je 65536 bajtů

váš nástroj musí mít memory-bulk-dump.

capture-nahrání sysex s kláves vysílání sysex do kláves pozor musí být zapnuto M B D name název zprávy

TRANS PANEL

AFFECT- song - nastaví noty v celém songu pro trans

block- bloku pro trans

track- v tracku pro trans

sel.trk-.....ve zvoleném tracku s kurzorem pro trans

range-v označeném textu pro trans

INSTR- all- označí noty všech nástr.[sampl.]

current-označí noty aktuálního nástroje v instr. levé INSTR- del-vymaže noty nástr.[sampl.]podle nastavení ve vedl.oknech

Pokračování v dalším čísle Fénix

KULICKA



AMIGA HARDWARE



Tower Micronik II

Recenzií na přestavby Amig do Towerů není mnoho, a i když je o tyto přestavby v poslední době enormní zájem, přesto cenová relace nedovoluje běžně tyto doplňky kupovat. Jsem proto rád, že mohu napsat tuto recenzi na nový výrobek Firmy Micronik, na který jsem se skutečně těšil. Po obrázcích, které jsem viděl, jsem byl nadšen vzhledem tohoto nového Toweru. Ale praktická zkušenost a skutečnost výrobku mne nejen zklamala, ale dá se říci, že jsem přímo na tento výrobek zanevřel. Co dostanete?



V krabici naleznete samotný Tower, který je uložen tak pěkně, že jakmile otevřete krabici, vidíte krásný vzhled čelní masky. Po vytáhnutí máte před sebou čistokrevný case od PC jen s několika doplňky a předělvkami určené pro Amigu. Na první pohled krásné. Vedle v krabici naleznete interface pro připojení externí klávesnice, dále obal stávající klávesnice v Amize, podstavce toweru a několik málo šroubků. V igelitovém sáčku naleznete datový kabel, ale zprvu jsem nechápal na co by mohl být, což jsem záhy zjistil. Zdroje jsem k tomuto krasavci musel dokoupit za nemalý peníz, protože se standardně k tomuto toweru nedodává. Jako celý kompletní návod je list A4, kde máte napsáno jak je firma ráda, že jste si zakoupili výrobek, jak je udělán a jak přejí hodně štěstí. Zmínka o zasunutí interface a potom popis, že po odzkoušení můžete nainstalovat harddisk a ostatní věci. Jinak uvnitř vidíte 3 pozice 5.25" a jedna pozice 3.5", ale zvenku vidíte jen dvě pozice 5.25", třetí je schovaná za čelní stěnou, což jsem nepochopil.

A do práce!

Po odšroubování čtyř šroubků z bočních zadních lišt musíte dovedně odsunout dozadu boční plechy, na což je celkem šikovně uzpůsoben tvar těchto bočnic. Po povytažení a odklopení se odkryje celý vnitřek toweru. Horní díl a přední panel již jen drží na několika plastických západkách. Celá konstrukce toweru je kovová s jednou stěnou plnou jako stínění. Jako první přendáte kompletní desku. V návodu je popis odstranění kompletních plechů ze stávající desky, ale ze zkušenosti se stíněním toto nečiním, i když musím opětovně desku vyndat, protože horní plechový kryt desky sundat prostě musíte. Je to milimetrová práce, kde packa obalu skutečně vadí. Deska je na místě a tři přiložené šroubky ji skutečně pevně drží. Musíte ještě zašroubovat zvenčí toweru všechny šestihranné šroubky u všech zásuvek na zadní stěně. Nyní k disketové mechanice. Nainstaloval jsem ji v klidu jako vždy, ale ouha, první problém, nejde disketa dovnitř ani ven. Opět vyndat a poposadit, jde dovnitř ale nejde ven. Problém, který odstraníte lehce, povolíte šroubky po stranách obalu, nakloníte disketovku dolů a dobré je ji vypodložit třeba kouskem sololitu asi 0.5cm, jinak prostě disketu ven nevyndáte. Nyní jsem pochopil délku nového kabelu, protože disketovka je od základní desky tak daleko, že byste se starým kabelem nepochodili. Podle návodu se dostáváte do situace, kdy musíte zapojit

napájení. Ale co to? Neuděláte to. Prostě a jednoduše u tohoto Toweru není vyřešeno napájení absolutně žádným způsobem. Pokud nechcete ničit základní desku, vytáhnete přes mřížky originální kabel, který ovšem předtím musíte napojit na zdroj PC. Po hodině práce by to jakž takž šlo. Nyní k zasunutí docházím k návodu o instalaci harddisku. Jakkoliv chcete, nemáte ho v tomto množství prostoru kam dát. Žádný držák, žádné místo a tak nezbyvá, než jej umístit do již zmiňované třetí pozice 5.25", ale problém je na světě. Nemáte totiž tak dlouhý datový kabel od radiče harddisku ze základní desky, který si musíte někde objednat nebo nechat udělat, neboť potřebujete minimálně 37cm první zásuvku a poté další k CD ROM, pokud ji instalujete také. Pokud kabel vlastníte, můžete jej zapojit stejně jako napájecí kabely k hardisku, CD ROMce či disketové mechanice. Toto bychom měli. Další louskáček se Vám dostane na mysli ve chvíli, kdy chcete zapojit kabely k diodám na předním panelu. Originál zásuvka neodpovídá umístěným kabelům uvnitř. Jsou tam jen dvě, pro Power a pro harddisk. Disketová mechanika musí mít dle přání výrobce svou diodu, i když nechápu, proč tady kabel k diodě od disketové mechaniky je. Použil jsem tedy originální koncovku od diod a napojil na základní desku. Nyní nainstalujete zdroj, ale držte ho dlouho, protože šroubky nenajdete. Potřebujete čtyři a to s atypickým závitem. Je to legrace, ale musíte si opět poradit. Takže máte zapojena data a napájení a tudíž nic nebrání tomu, abychom si také připojili klávesnici. Vloží se do přiloženého obalu a je celkem sympaticky vyřešený problémek s páskovým kabelem od klávesnice, který musíte tak nějak jako převrácené S otočit do spodní jedné zásuvky. Trošku neobratné, ale doporučuji zásuvku odšroubovat a potom to jde snadno. Interface zasunete jednoduše do základní desky a propojíte se zásuvkou na zadní straně toweru, která je mimochodem PS/2, což zase trochu prodražuje výrobek už tak dost drahý. Zasuneme do toweru, zapojíme kabel napájení, propojíme s monitorem a můžeme odzkoušet. Všechno chodí, takže nic nebrání tomu, abychom to zadeklovali a zkusili si zahrát nějakou tu hru.

A co víc?

Po nějakém čase používání si chcete rozšířit svou Amigu o turbokartu a nyní teprve „uvítáte“ vymoženost tohoto toweru. Při instalaci jsem měl na desce turbokartu Blizzard 1230/IV a po přišroubování desky zůstane od horní desky kostry asi 2milimetry místa. Nemáte šanci kartu vytáhnout či nainstalovat novou. Ale to není vše. Co Vás čeká, když budete chtít jen vyměnit Simm za větší kapacitu, to si ani nepřjte vědět. Vyndat boční desky, demontovat datové kabely, demontovat zdroj, demontovat všechna napájení, demontovat kabely k diodám, demontovat kompletně vše co máte připojeno k zásuvkám zvenku, odšroubovat všech dvanáct šroubků kolem zásuvek z venku a poté vyndat desku ven, vytáhnout kartu a zasunout novou nebo si jen jednoduše vyměnit Simm paměť. Jak jednoduše. Výměna karty či Simm modulu Vás vyjde při menších zkušenostech tak asi na šest hodin. To přeci stojí za to si tento výtvar koupit.

A moje hodnocení?

Po dvou letech praxe s přestavbami do towerů a Bigtowerů a SlimLinů jsem se k takovému fušeřině, zbytečnosti a pracnosti s hezkou tvářičkou, ještě nedostal. Vzhled z čelní strany je totiž to jediné, co u tohoto toweru stojí za to vidět. Zbytek je práce, štěstí, šikovnost a spousta hodin. Upgrade či opravy si objednejte s několikahodinovou večeří, protože jednoduše tohoto zařízení je prostě deprimující. 40% toweru je zde zcela zbytečných, mohl být kratší, zdroj dole, vyšší o 5cm pro problém s kartami, držák na harddisk by také neškodil.

Pokud bych měl hodnotit s maximem 100 bodů, tak bych ohodnotil tak na 40 bodů, ale berte 20bodů jen na tu čelní desku, která je skutečně pěkně udělána a láká. Ale není všechno zlato co se třpytí. Já osobně bych takovýto vrak doma v životě nechtěl.

Upozornění.

Pokud nejste zkušený v pájení, pokud nejste zkušený v ručních pracích, pokud jste tak trochu nerozvážní při takovéto práci, skutečně to nechte udělat někomu jinému, protože je to velmi snadno zničitelné. Sílu používáte dost často při práci, ale potřebujete cit a odhad.

Na závěr?

Skoro není co říci. Zklamání nejvyššího kalibru. Za cenu, která se vám s kabely a s prací vyšplhá přes 9.000,-Kč, je to skoro až zlodějina. Proto doporučuji naši práci klubu DAC, kde se v pohodě vejde se vším všudy do kompletní přestavby do 4.000,- a není co řešit. Vzhled tohoto Toweru je skutečně to jediné, co je na tomto toweru pěkné a účelné, i když jsem nepochopil, proč tam jsou čtyři pozice, ale zvenku vidíte pouze tři.

DACAN



Blizzard 1260



Většina Amigistů řeší problém s nízkým výkonem holé Amigy 1200 dokoupením turbokarty. Na našem trhu se nejvýrazněji prosadily karty od proslulé německé firmy phase 5. Karty řady Blizzard jsou relativně nejlevnějším řešením při potřebě rozšíření Amigy 1200.

Poslední dobou se u nás prosazují i karty Apollo, které jsou dostupné v podobných konfiguracích jako karty Blizzard. Musím však podotknout, že Apollo navíc nabízí karty s procesorem 68040 na 33 a 40 MHz, dále pak karty s 68060 na 50 a dokonce i na 66 MHz. Karty jsou sice o nějakou stovku (Kč) dražší, ale na druhou stranu mají dvě patice na SIMM. Firma Apollo podobně jako phase 5 dodává ke svým kartám SCSI rozhraní ve formě SCSI Kitu.

Vzhledem k výrobě Power Blizzardů 603 firma phase 5 ukončila výrobu svých předešlých modelů s procesory Motorola 680x0 vyjma Blizzardu 1260. Stažení levných karet z výroby je pochopitelné u Blizzardů 1230, proč ale firma zrušila výrobu B1240 mi není zcela jasné. B1240 jsem viděl jako rozumnou levnější alternativu stále poměrně drahému B1260. Pro Germány je zřejmě poměr cena/výkon v případě B1260 přijatelnější. V království Albionu je ještě dostupná karta Falcon 060 od firmy Power Computing.

Teď zřejmě čekáte nějaké testy výkonu. Nerad bych čtenáře unavoval podobnými nesmysly jako kolega v minulém čísle v recenzi na B1240. Mnou běžně používaný program AIBB s B1260 nefungoval. Pouštět Sysinfo také nemá smysl, protože to Vám vesele okomentuje výkon hláškou „Phone me now“. Což je sice potěšující, ale zcela nedostačující. Pokud chcete opravdu objektivní testy doporučuji přečíst si některou z recenzí v Amiga Review. Nebo použít program SysSpeed, který otestuje Vaši Amigu v porovnání s ostatními Amiga systémy. Výpis testů je však velice dlouhý a podrobný.

Dovolím si uvést výsledky testu, který si může každý lehce vyzkoušet. Spočítal jsem v programu Imagine scénu v modu Scanline a to na kartách B1230 a B1260. Zde jsou výsledky :

Blizzard 1230 5 min 36 s

Blizzard 1260 0 min 48 s

Upozorňuji, že výsledek je sice velmi relativní. Program Imagine 3.2 není pro procesor Motorola 68060 optimalizován. Plná podpora procesorů 68040 a 68060 je zahrnuta až ve verzi Imagine 6.x.

Karta by podle údajů výrobců měla být cca 7x až 9x rychlejší než B1230/50MHz. Výkon karty je nejvíce patrný při raytracingu nebo při práci s imageprocessing programy. A v neposlední řadě při 3D akčních hrách, simulátorech apod. Vysoký výkon karty bohužel naráží na pomalost grafických čipů.

Teď něco málo poznatků o praktickém používání B1260. Můj první dojem byl vcelku nepříjemný - do karty nejdou nacpat oboustranné SIMM paměti. Nemusím zdůrazňovat, že můj 32 MB SIMM má šváby z obou stran. Stročou dobré vůle a dvěma gumičkami mi SIMM drží v patice dobře. Pro umístění B1260 nepotřebujete Amigu v provedení Tower. Karta na rozdíl od B1240 nepotřebuje větrák ani chladič. Procesor M68060 je i po mnohahodinové práci jen vlažný.

Ke kartě je dodávána DD disketa, ze které nainstalujete 68060.library. Na disketě je i assembler BarFly, který zabírá 2/3 obsahu diskety. Doporučuji přkopírovat do WBStartup adresáře programy CyberSnooper, CyberPatcher, CyberGuard.

Konkrétně CyberPatcher upravuje funkci programů, jejichž kod je pro matematické koprocessory 6888x. Program nějak upravuje instrukce FPU integrovaného v procesru 68060. V praxi to znamená, že starší programy (Imagine 3.x) psané pro koprocessor 6888x využijí vlastní 060 FPU lépe a běhají na B1260 mnohem rychleji.

Co se týče proklamované softwarové nekompatibility se stávajícím programovým vybavením, nesetkal jsem se s mnoha programy, které by odmítaly poslušnost. Problém je u starších her a programů. Dost mě v tomto směru vytočilo, že nefunguje moje oblíbená hra Frontier Elite. V dnešní době je většina programů pro procesor M68060 optimalizována. Proto největším důvodem k nepořizení si B1260 je relativně vysoká cena. Vždyť nejlevnější PowerBlizzard 603 s Motorolou 68040 stojí v Německu kolem 12 000 Kč a u nás vzhledem k DPH cca 13 500 Kč. Ceny B1260 však k velkému zájmu o Power Blizzardy jistě brzy klesnou.



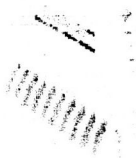
SCATERAC

POWERUP
AMIGA™ GOES POWERPC™



Inicializační řetězec modemu

Platforma: Amiga A1200



Určitě již každý stal před problematikou připojování na celosvětovou síť Internetu. V posledním čísle FENIXu jsme si pověděli, který program lze zvolit. Vše doporučuji popisovaný program MIAMI 3.0. Protože lze realizovat inicializační připojení u providera do 60s, aniž by Vám to činilo velké. Docela rád bych podobný program zhlédl na PC, zda by se takto efektivně dokazali vypořádat s připojením na Internet.

Další problematikou spojenou s provozem modemu je samotný inicializační řetězec. Pokud se Vám podaří zakoupit modem zcela bez dokumentace, rozhodně nemáte vyhráno. Protože jste ušetřili pouze penězích a zde je Vám MIAMI odvede práci k nezaplacení. Rád bych se zde pozastavil nad dvěma výrobky.

Fax-modem DM1414V:

Klasické externí provedení v hliníkovém plášti, plastový černý přední panel s 9 LED diodami. Pokud budete mít to štěstí jako já při koupi, modem byl vyzdoben známým logem AMIGA pro kterou byl montován. Součástí dodávky je podrobný manuál v němčině :-(, seriový kabel, napaječ.

V manuálu se na úvodní stránce dočtete to nejdůležitější část a to

inicializační řetězec:

FAX AT&F&D2&C1s7
DFU AT&FL2M1S0=0 S95E
datový fax.protokol
BTX 2400bps AT&F&Q0N0W
BTX 14400bps AT&F

Modem umožňuje provoz Generic class2 nebo Classe 2 kompatibilní. Po inicializaci modemem programem MIAMI byl nastaven řetězec AT&FX3&K3&D0 a pro program STFax Pro AT&FL2M1 S0=0 X3 S95E. Vše fungovalo jak z čítanky.

Fax-modem VT-336SAR:

Jedná se modem dodávaný společností WELL. Lze jej zakoupit i u DAC klubu v Malých Svatonovicích. Záleží pouze na výběru obchodního partnera. Modem má komunikační rychlost 33600 bps bez FlashROM, velice pěkný vzhled a pokud si potrpíte na totu stránku, rozhodně Vás výrobce nezklame. V dodávce modemem se nachází seriový kabel, napaječ, CD-ROM s ovladači, ale neděste se. Ty jsou pouze pro PC. I přes platná nařízení, firmy k výrobkům nepřikládají české návody k obsluze. Zde je to právě naopak. Což hodnotím velice kladně. Český manuál je rozhodně velkou inspirací.

Modem má své technické zázemí a je možné se na něj obracet v případě potřeby o radu na adresu: joyce@well.cz. Nejčastější dotazy jsou prezentovány na WWW stránce: www.well.cz. Zkusme drobný příklad:

Otázka:

Rád bych se dotázal na vhodnost podoby inicializačního řetězce pro tento modem. Je vhodnější podoba pro provoz na připojení k

Internetu: AT&FX3&K3&D0 nebo AT&FX3&D0?

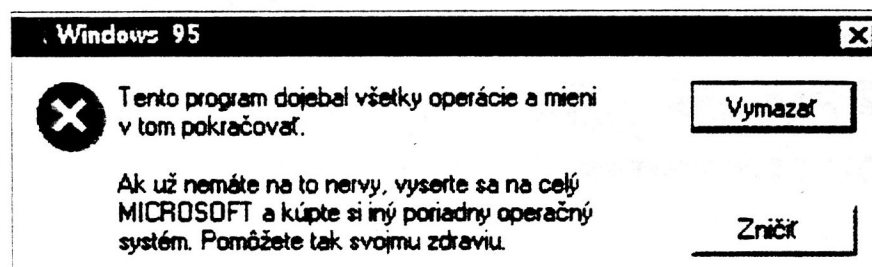
Nedoje volbou &K3 k odpojení kontroly toku dat, která je dle manuálu pravděpodobně (default) standardně nastavená?

Odpověď:

Obě dvě Vámi uváděné verze inicializačního řetězce jsou identické (&K3 je default a značí zapnutou kontrolu toku dat). Doporučuji AT&FX3&D0 neboť je kratší a neuvádí duplicitní informaci &K3. Pokud byste chtěl kontrolu toku dat vypnout, zadejte &K0 (ale doporučuji nechat tam defaultní &K3).

Tedy doporučený inicializační řetězec zní: AT&FX3&D0

Přeji všem, kteří řeší připojení k Internetu tu správnou volbu. ZDNSoft





Vědom si skutečnosti, že mám pokračovat v seriálu o Workbenchových utilitách, jsem navštívil AGase, abych získal nějaké nové o kterých bych mohl napsat a je jich poměrně dost.

Jsem u čtvrtého dílu a ať už jsem napsal cokoliv o počtu dílů, které napíšu, s definitivní platností je tento díl, dílem posledním. Pokusím se, aby byl o něco delší než ty předchozí, protože je poslední, tudíž by měl být trochu jiný. Proč poslední? Důvod je jednoduchý: nikdo se mi neozval, jestli se to někomu líbí, nebo ne, což by mi ani tak nevadilo, ale nemám tolik volného času. Jak už mnozí z vás ví, píšu taky pro TopSecret a teď mi přibyl další úkol společně s AGasem, psát rubriku RETRO pro AMIGA REVIEW, respektive AMIGA MAX. Z toho je patrné, že všechno najednou nepůjde, tak jak bych asi chtěl a proto uzavírám tento seriál o utilitách, abych neměl nějaké důležité závazky, které by mě nutily napsat cokoliv, jen aby to bylo, na úkor kvality. Navíc jsem znechuceně zjistil, že AR začíná číslem 41 a porovnává to s tím, kolikrát jste už objeli zeměkouli. Dále počítá kolikrát jste kliknuli na pravé, levé, nebo prostřední tlačítko myši. Zkrátka byl jsem u jeho zrodu (i když jen tak na dálku) a tak pro něj chci psát dokud to půjde. Ale dost úvodního proslovu a tady je dnešní dávka utilit:

MouseMeter : toto je další nesmysl, který není vhodný k ničemu jinému, než pro zajímavost. Smysl využití má snad jen v tom, že by se dalo měřit opotřebení myši. Tak co to vlastně ten MouseMeter je? po spuštění a všelijakém nastavování, se na obrazovce objeví okénko, ve kterém jsou nějaké informace, podle nastavení. Jinak program měří, kolik jste naježdili s kurzorem po obrazovce kilometrů a porovnává to s tím, kolikrát jste už objeli zeměkouli. Dále počítá kolikrát jste kliknuli na pravé, levé, nebo prostřední tlačítko myši. Zkrátka je to zase jedna z těch utilit, které vám kromě mírného zpestření nic nedá.

KeyMapEd : jistě už se vám stalo, že jste hledali na klávesnici nějaký znak a nemohli jste ho najít. K takovému hledání slouží program KeyShow, který je součástí systému a nachází se v SYS:TOOLS/KEYSHOW. Co ale dělat, když se na právě používané mapě kláves vámi hledaný znak nenachází? U mně nastal podobný problém, když jsem hledal zavináč. Sice jsem našel Keymapu, na které byl zavináč přítomen, ale zase tam byly rozhozené klasické závorky. No - ať už se vám vaše keymapa nelíbí z jakéhokoliv důvodu, existuje řada editorů, kterými si můžete vytvořit vlastní pro svoje potřeby. Já jsem použil KeyMapEd a protože jsem ještě jiný neměl možnost vyzkoušet, nebudu srovnávat, ale jen popíšu, jak funguje již zmíněný KeyMapEd. Je to jeden jediný soubor, takže jsem ho hned kopnul do SYS:UTILITES a potom spustil. Oběví se výběr LOAD/SAVE/QUIT. Po kliknutí na LOAD jsem nahrál keymapu, kterou používám a zavináč jsem si umístil na místo, které ničemu neubližuje a ostatní znaky jsem si nechal tak jak byly. Potom už stačí jen SAVE, kde zadáte jméno vámi vytvořené keymapy - u mě jak jinak než RedRoseCZ. V SYS:PREFS/INPUT nastavíte novou keymapu a uložíte. To je vše.

ToolManager : v prvním díle tohoto seriálu, došlo k omylu a to v tom, že jsem popisoval utilitu ToolsDeamon a název zněl ToolManager. Nestalo se nic tak strašného, protože jsou to programy podobné, ovšem ToolManager skýtá daleko více možností, o kterých se teď rozejiš. ToolManager je skutečně velký pomocník, který ulehčí každému spuštění čehokoliv. po spuštění preferenčního programku, máte v úvodní cyklovací liště na výběr několik možností. Tou nejdůležitější je PROGRAMY, do které musíte vepsat všechny programky, které budete díky TM používat. Další položky v liště jsou MENU, ZVUK, OBRÁZEK, LIŠTA, atd. Menu má tu vlastnost, že vše co do něj nactete se objeví v hlavním menu WB pod položkou Pomůcky, hned pod znovunastavení WB. Jinak se to použít nedá. Ke spuštění každého programu můžete přiřadit i nějaký zvuk. Všechny tyto zvuky musí být v položce zvuk a potom je můžete v položce PROGRAM přiřadit k jednotlivým programům. Perfektní položkou je podle mně LIŠTA. Ta může na ploše WB vytvořit vámi nadefinované okno ve kterém bude buď spousta vámi zadaných tlačítek a nebo jen ikonky programů, které ovšem musí být nejdříve nactány do položky OBRÁZEK. Tím lze získat dokonalý vzhled samotného WB, ale i také snadné ovládání spousty programů. Navíc můžete každému programku přiřadit i kombinaci tzv. HotKeys, jaké si vyberete, ovšem první musí být některá z těchto: LALT, RALT, LAMIGA, RAMIGA. Jako druhou si můžete zvolit prakticky kteroukoliv další klávesu. Já mám nastaveny většinou LAMIGA F1 až LAMIGA F10 a RAMIGA F1 až RAMIGA F10. Nejdříve jsem si myslel že si to nebudu pamatovat, ale častým používáním se mi to už vrylo do paměti. určitě jsem nenapsal o tomto vynikajícím programku všechno, ale to nevadí, existuje český katalog, takže bez problémů. A pokud byste chtěli vidět, jak můžou vypadat třeba spouštěcí ikonky vytvořené v TM na ploše WB, stačí prolistovat některé AR a najít některé články Luboše Němce a podívat se jak to vypadá.



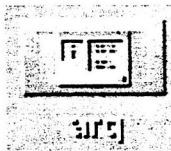
Visage & VT : co to má být? Prohlížeče obrázků! Vím, že existuje spusta programků podobného typu pro zobrazování všemožných obrázků a fotek, ale určité existují jedinci, kteří neví že obrázky se dají prohlížet i jinak než z FileMasteru, nebo PPaintu (to mám ověřené). A právě pro ně jsem vybral dva mnohou nejčastěji používaných prohlížečů. VT a Visage, jsou si podobné ve způsobu zobrazování a to, že se obrázek neobjeví v okně, ale přes celou obrazovku. VT má velmi dobrou stabilitu a ještě se mi nestalo, že by se nějak seknul, nebo něco podobného. Na druhou stranu zase VT nepatří k nejrychlejším prohlížečům a to i při mé konfiguraci (A1240/25,603e/160,26MB RAM) je co říct. Visage je naopak od VT velice nestabilní a stává se dost často, že mi sežere CHIP RAM a další obrázky se už načíst nedají. ovšem je zase o něco rychlejší než VT a pokud mu zadáte více obrázků najednou, tak zobrazí jeden a hned načítá do paměti další, takže je vlastně prohlížení rychlejší, protože pokud se budete dívat na každý obrázek asi 5 vteřin, načítání ani nepozorujete a jen budete odklepávat. Dále je tady jedno velké plus pro Visage, a to, že se dá nastavit ScreenMode pro zobrazování všech obrázků, což jistě ocení majitelé ScanDoublerů a VGA, nebo SVGA monitorů, kteří používají rozlišení Multiscan, nebo Euro72 (tak jako já). Ovšem neumí žádné animace, což VT umí (teda jen formát #.anim).



MagicEYE : ani nevím jak se mi povedlo zapomenout na ty zvědavý očička a nenapsal jsem o nich již dříve. Pro ty, kteří to ještě neviděli, musím napsat že po spuštění se objeví na vámi přednastaveném místě dvě oči, které se dívají směrem ke kurzoru myši a to pořád. Zkrátka sledují pohyb kurzoru. Pokud necháte myš chvíli v klidu, očka se pomalu zavrou. Toto je stará verze a na APD disketách u AmigaReview č.39 se nachází nová vylepšená verze s názvem AmigaEYE.



ARQ : více co je to requester? Myslím že to víme všichni. někdy nám lezou na nervy a někdy jsou užitečné. Ale co je důležité, tak od OS 2.0 nedoznaly žádné podstatné změny, pro ty kteří skutečně neví o čem tady píšu, tak to jsou ty okénka které oznamují například : vložte medium DISK2, nebo upozornění před smazáním některých souborů atd. Pokud si do WBStartup zkopírujete ARQ, tak se všechny requestery budou zobrazovat uprostřed obrazovky, a v levé části se budou zobrazovat takové mini animace, jako pohybující se otazník či vykřičník, nebo disketová mechanika se zasouvající se disketou. Je to všechno pěkné a opravdu jsem to nějaký čas používal, než jsem přišel na to, že to má jednu nevýhodu a to podstatnou. pokud nesprávně nainstalujete nějaký program nebo hru tak vyskočí hláška, vlož medium DISK1 a na requesteru je na výběr pět tlačítek a mezi nimi i tlačítko Assign (pouze u uživatelů MCP), ale pokud máte ARQ, tak se zobrazí pouze tlačítka dvě a to ZNOVU a ZRUŠIT. Já jako častý uživatel výše zmíněného tlačítka Assign, tuto funkci postrádal natolik, že jsem ARQ zrušil a vrátil se tak ke klasickým requesterům.



Tak a to je všechno. Závěr mého seriálu. Pokračování z výše uvedených důvodů, už nebude. Ovšem pokud by se ozvalo více zájemců o tento seriál, ještě bych své rozhodnutí zvážil. Jinak ovšem končím. Tak čaute u dalších recenzí na stránkách Fénixu a občas i v Top Secretu a Amiga MAXu. **Red Rose**

AMIGA WORKBENCH

Drobná úvaha aneb grafické prezentace a CyberQT

PLATFORMA: Amiga A1200

Pevně věřím, že by nikoho nenapadlo mě vinit, že obdivuji produkty pro PC. Leč každý si musí uvědomit, že trh který se za těmito počítači skrývá je nesrovnatelně vyšší, než je tomu u počítačů Amiga.

Pod hlavičkou ATLANTIDA Publishing s.r.o. vychází i časopis PIXEL a věřte nebo ne těžko odhadovat na jakém žebříčku priorit se vlastně nachází časopis AmigaReview od téže firmy, ale tentokrát směřován k nám. Časopis PIXEL má 100% lepší grafické provedení. Jako většina časopisů je občas doprovázen i výtažkem programového vybavení co se momentálně nachází na trhu a jsou přidány i video snímky pro recenze některých prací. Věřte, nevěřte občas naleznete i známá autorská jména, shodující se s autory v časopise AmigaReview.



Kvalitních zdařilých video klipů není mnoho, ale rád bych upozornil na poslední publikovaný klip MAYA (rendrovací a modelovací program), který byl prezentován v čísle 26 z 2/1999. (tento program jsem měl možnost testovat na SGI a mohu říci, že je skvělý škoda jen, že není i na Amigu pozn.braun) Na Amize jej lze přehrát pomocí programu CYBERQT. Najde-li se ještě někdo kdo by se nacházel v rozpacích? „No jo to se řekne přehrát?“ Nemějte obavy, Amiga skutečně dokáže přehrávat grafické formáty. A proto upozorním na některé kombinace k programu

CyberQT, dnes již verze 1.4 : cyberqt screenmodereq aga corvis.mov

- ☛ dosáhnete prezentace zobrazení, ve většině případu bude barevná paleta tak velká, že umělecký dojem dostane pořádně zabrat screenmodereq - vyvolá dotaz před spuštěním pro volbu zobrazení na monitoru cyberqt screenmodereq HAM8 corvis.mov
- ☛ je prakticky obdoba, ale tentokrát pro HAM8 zobrazení cyberqt screenmodereq grey corvis.mov
- ☛ je prakticky rozumnější volba, i když se vám celé dílko na monitoru bude prezentovat v černobíle, ale ten umělecký dojem je přece jenom výrazně lepší, grafika není tolik trhaná (vše záleží na výkonu Vašeho počítače)

Pokud se budete programu CyberQT věnovat více z podrobného manuálu, který je přiložen k archivu programu se dovíte další možné kombinace pro spuštění grafické prezentace. **ZDNSoft**

AMIGA DISKMAG

Top Secret NG

Kolega LAHVE/HLA v TS 16 zrecenzoval náš FÉNIX, takže jsme se na oplátku rozhodli pro totéž v případě TOP SECRETu. Právě teď je k tomu dobrá příležitost, protože tento významný český scenemag právě prošel a ještě prochází zásadní změnu engine. Zatímco předchozí verze byly kompletně psané v AmigaGuide formátu od čísla 15 má TS nový engine. Jak je u nás zvykem nikdy se nezavděčíte všem, proto jsou reakce na novou podobu TS rozporuplné. Jedni říkají, že pro scenemag je lepší AmigaGuide, protože je nenáročný na systém a jde spustit i na pomalejších Amigách. Další velkou výhodou AmigaGuide je, že nezabírá o moc více, než samotný ASCII text a stahování z internetu tedy trvá kratší dobu.

Druhý tábor tvoří lidé nadšení novým engine, nebo ti, kterým je nový engine sympatičtější, než engine předcházející. TS sice díky němu nabyl poněkud na délce, ale vypadá více profesionálněji. Přiznávám, že první číslo TS, které jsem si přečetl celé byla právě patnáctka s novým engine - prostě je to takový diskmagovitější. (pozn.braun já jsem četl všechny čísla a myslím si, že engine není to hlavní. Podle mě je hlavní obsah a ne grafika! TS bych četl i kdyby byl třeba psaný celý v CEDu ☺☺☺). No abych jenom nechválil. TS NG respektive jeho engine není jako nic na světě dokonalý, stále se vyvíjí, vždyť teprve vyšlo druhé číslo (15, 16). Velkou vadou, a autoři to přiznávají je pomalost engine, ale pomocí programu FBlit lze tento problém odstranit. Nepřijemnou věcí, na kterou při čtení narazíte jsou tlačítka pro posuv textu umístěná na pravé straně obrazovky na vertikálním panelu (tak nevím, proč si říkají Horizontal Lamers :)). Dalším originálním prvkem na obrazovce TS je televizní obrazovka (monitor), na které se vypisují informace o magu, o autorech + hláška, že mag je jen v české verzi. Ještě bych se zde měl zmínit o skvělé proměně TS15 oproti TS16 a to v tom, že každou obrazovku doprovází skvělí kreslení obrázek. Opravdu stojí za shlédnutí....☺

Co se článků týče myslím, že jsou na vysoké úrovni, zaměřením spíše na scénu a na software i když o nějaké hře se tu také dočtete (v TS 16 recenze na HEXEN a HERETIC). Mag jako TS by neměl chybět na hardu žádného českého Amigisty, vždyť je zadarmo a nalézt ho můžete na Aminetu, domovské stránce Horizontal Lamers, nebo na ARCD.

<http://members.xoom.com/horizontal>

P.S : Lahvác nám vyčítal, že máme ve Fénixu hodně chyb ... přečtěte si úvodník TS 16 :))



Hronov 99 (Orthodox Party II)



Akce proběhla ve dnech 7. - 9. ledna na Schoolmanově chatě v Hronově. Celkem se na party sešlo asi deset lidí (jejich počet se průběžně měnil).

Orthodox Party má již určitou tradici (viz Echo 9). Většinou se jednalo o setkání východočeských Amigistů a jejich přátel. Tentokrát byli na Schoolmanovu chatu pozváni i lidé z Amiga Positive Teamu, redaktor Lahve a další, aby jsme se vespolek podíleli na produkci nové generace Top Secretu.

Mezi pozvanými byli tito lidé :

Schoolman (organizátor akce)
Scaterac (3D Imagine)
Allew (3D LW)
Bolda (code, THC support)
Brooch (3D Imagine, music)
Enif (code, gfx)
Lahve (leader of HLA)
Kath (moral support)
Dana (food support)
Chucky (assembler)
Hrabek (???)

☺ další osoby jejichž jména a tváře se mi nepodařilo zachytit.

Na chatu jsme se postupně sjížděli již v pátek. Chata stojí v lese nad hřbitovem. Schoolman s Allewem se od rána snažili nahodit v chatě proud, pustit vodu a připravit další zbytečnosti. Bolda s Enifem přijeli v pátek dopoledne.

Brooch přijel po 18. hodině ... načež asi hodinu bloudil kolem jediné chaty na kopci, zmaten zavřenými okenicemi a faktem, že v Hronově jsou dva hřbitovy. V praxi to vypadalo tak, že běhal kolem kopců od evangelického ke katolickému hřbitovu. Nakonec bratra zachránil Allew s Lahvem, který zrovna přijel vlakem a i přes mé důkladné vysvětlování vesele bloudil.

Jako orientační bod jsem Lahvemu popsal Mariánský sloup ... netušil jsem, že nepozná rozdíl mezi Morovým sloupem a Mariánským ... (Lamer :-)

Kolem 20.00 jsem přijel Já s Kath ... 95 km (Alta Muta - Hronov) jsme stopem pokořili za cca dvě hodiny.

Jak jsem již uvedl, byl jsem s Lahvačem domluven, že ho po osmé hodině vyzvednu u Mariánského sloupu na náměstí. Čekali jsme na něho v nedaleké hospodě. Nevěděl jsem jak Lahve vypadá a proto jsme se domluvili na poznávacím znaku (časopis Amiga review).

Místí ze mne měli patrně šok, když jsem pobíhal kolem sloupu a na kolemjdoucí vykřikoval ... Láhve, láhve ... a v ruce mával s Amiga Review.

Když jsme se ho ani po hodině nedočkali odešli jsme na chatu.

Všichni již byli na místě a mnozí mírně pod vlivem ...

Vybalil jsem Amigu a vyzval Allewa k souboji v tracování ... (Imagine vs Lightwave). Bohužel, souboj jsem nemohl vyhrát, protože nás Bolda přerušil slovy ... „Kdo se chce zhlutit, může...“ ... :-))

Po chvíli se méně zrušená část osazenstva chaty (Schoolman, Kath, Hrabek a Já) přesunula do místní putyky dohonit náskok Boldy & spol. Schoolman nám zajistil vlastivědnou prohlídku města z oken hospod (tour de Pub). Nejlepší hnízdo ve městě je knajpa jménem Florencie ... polorozpadlý barák z třicátých let, který je uvnitř přebudován na rockový klub (WC na chodbě) ... Na chatu jsme se vrátili s úderem půlnoci ... Akce zrovna vrcholila Lahve co chvíli prohlašoval, že takhle na šrot v životě nebyl ... (podezírám ho, že podobné řeči vede dost často). Brooch s Allewem se čemusi nepříčetně tlemili a snažili se pracovat.

Po chvíli bratr pustil svoji oblíbenou muziku ... deathmetalovou kapelu Blood (Německá pila - pozn. Brooch). Pro ty, kteří tuto music neznají - jedná se o strašlivý náfíz, občas sklouzávající do grind core. K mému velkému překvapení se všichni tvářili jak na koncertě „Tří tenorů“ a pochvalně mručeli ... (nikdo stejně v tuto dobu nedokázal pořádně artikulovat)

Jakmile jsem se této scéně začal smát ... propadl i ostatní nesmyslnému a bezduchému smichu. Prostě měli nahuleno na rok do předu ... Stále se vedli polemiky nad novým drogovým zákonem ... tedy polemiky ... spíše jsme ho jednoznačně odsoudili a zahulili na počest poslance Severy. Kolem druhé hodiny Bolda prohlásil, že jsme konečně naplnili slova zákona a prohulili se na hranici množství většího než malého ... Původně jsem chtěl připojit log, který jsme průběžně psali ... bohužel, jeho obsah je nepublikovatelný. Patrně i verticalové by se při něm rděli studem ... V této době pronesl Lahve slova, která se stala mottem naší akce - „Smoked my loket“ ... načež opět upadl do bezvědomí ... Vůbec v tomto pokročilém čase zapoměla většina účastníků na původní smysl akce (NEW TS) ... Zbytek pobytu jsme věnovali relaxaci, sledování dem (Relic & Jesus rulez) a hraní Quake. Patrně největší spech slavily animace mého bratra věnované bývalému „šéfredaktorovi“ Echa L.Kubýkovi (only for membership :-).

SCATERAC moral support Brooch

Zdravím tímto všechny účastníky akce, speciální poděkování pro organizátory akce Schoolmana, Allewa ... a Kath za pochopení.



AMIGA burza

PRODÁM : Amigu 600, 1MB RAM, myš + podložka, 2x joystick, 100disket s hrami, přípojka k TV přes Scart + české příručky. 100% stav, cena 2000Kč. Red Rose, Nerudova 2/393, Havířov - Město, 736 01, tel. : 0603 745 091.

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

PRODÁM : Amigu 1200 za 4000,- nebo cena dohodou tel. 067/7452572 p.Pšencík

PRODÁM : Externí modem DM-1414V + kabel + napáječ + manuál v ceně 800,-Kč. Volejte 0464/612742 nebo 0465/526585 nebo zdnsoft@uno.czn.cz.

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

PRODÁM : Amiga A500+, napáječ, monitor 1084S, rozšířena CHIP RAM 1Mb. Možno dohodnout, orientační cena 6000,-Kč. A doplňky. Tel.:p.Hubner 0603/236151 nebo 0465/525839.

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

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

PRODÁM : 8MB SIMM 72pin 60s cena dohodou (levně) 05/47215299 nebo email braun@iol.cz

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 : TOWER po přestavbě AMIGY A500, A500+. 58cm vysoký, včetně zdroje 240W a kabeláže. Dodám veškeré rady jak postupovat. Mám zpracovanou i fotodokumentaci. Pouze 1000,-Kč.
MOBILE RACK - výměnný šuplík pro HDD 3.5 palce skříňky pro zajištění. Rozměr pro montáž do šachta jako CD-ROM v provedení IDE. Plně funkční, málo používaný. Cena 400,-Kč. Volejte 0464/612742 nebo 0465/526585 nebo zdnsoft@uno.czn.cz.

PRODÁM : Simm 8MB funkční na 100% zn. Upgrade na 32MB cena dohodou braun.05/47215299 braun@iol.cz

PRODÁM : A1200 Tower Micronik (Infinitiv) ... originální silné trafo Micronik, externí Amiga klávesnice, RGB Monitor, SIMM 8 MB, sampler, výměny rámeček na HD, případně i harddisk Western, možno i na dobírku nebo jednotlivě ... cena dohodou ... levně 0468/23062 Josef ml. po 16, hodině

PRODÁM : Kolega Egas (L.Riha) má podobný problém, zakoupil A4000 a zůstala mu doma A1200 + zorrosloty + CD rom, Microvitec monitor, Digitizer FG, Volejte Ladislav ... 0455/666337 po 16 hod

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

KOUPÍM : Externí modem 33,6 za rozumnou cenu nabídněte tel. 05/47215299

KOUPÍM : HDD 540 - 1GB do 1500,- nejlépe i s kabeláží 2,5 na 3,5 Najmon tel. 05/47215299

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 : Do Blizzarda koprocessor 1230/50 PGA 6882/50 prosím nabídněte 05/47215299

SHÁNÍM : program pro inicializaci světelného pera (pusky) - ovladač, knihovnu, cokoliv nebo někoho kdo by byl schopen napsat utilitku, prográmk - v čemkoliv jen aby to šlapalo - který by mi umožnil používat světelné pero místo myši na kreslení grafiky Vím že to bez problému šlo na ATARI 800, takže by to snad mohlo jít i na AMIGU Odměna jista, zadarmo to nechci - tel. do práce 0462/351 348 chtějte Michala Dik

SECOND HAND DAC : takže moje 1200 má šedesátku hdd (je to ten malej hard, takže se nemuselo ve vnitřku kuchat), monitor je klasické komodorackej (teď si to z hlavy přesně nepamatuju, ale je to tuším 1084 ?). Mam k tomu asi 300 disket, 3 x joystick, myš a taky nějaký knížky (klasickou uživatelskou příručku). I když jsem tuto sestavu pořídil dřív za více než 20 tisíc, tak dnes kvůli těžkému propadu cen nechci víc než pouhých 5.500,- Kč.

Amiga500+1MB RAM+mys, zdroj - 1.200,- Sampler MONO 110.- VGA redukce - 160,- čidlo na měření teploty do portu joysticku - 110,- CD s hrami pry GAMES nove 100,- Joystick Scorpion - velký pavouk - 270,-

Amiga 1200 v DeskTopu s 200W zdrojem externí klávesnice s interface hdd 1.1GB FDD CD ROM 4xspeed Blizzard 1230+FPU+16MBRAM MIDI interface mys 3tl. 560dpi zabudovany stereozesilovac CDcka, diskety a tak Proda to pouze jako komplet za 13-13.500,-Kc Pripadne dohoda. Pak je tad y CD ROM panasonic 4x speed za 1.200,-

Second Hand DAC - kontakt email : dac@hrk.pvtinet.cz nebo telefon 0439-886165

Tuto rubriku má pod palcem Br@un , takže inzeráty můžete zasílat na jeho adresu. Inzerce je zcela zdarma... pozor nyní jsou tyto inzeráty i na našem Webu. Můžete nám své inzeráty zasílat i na email - amigaburza@post.cz naši Webovou stránku najdete na www.mujweb.cz/www/casopis_fenix

!!!POZOR!!!

PRODÁVÁ se : originální hry s krabici i manuálem. Některé tituly jsou na disketách a některé na CD.

ISHAR 3, SUBWAR 2050, FRONTIER, SIM CITY 2000, UFO I, WORMS I CD, FIELDS OF GLORY, ORK, JURRASIC PARK, TOWER ASSAULT CD, ROBINSONS REQUIEM. á asi 300,-kč

CD Excaliburu 56, 58 - 67 á 60,-kč

Kontaktujte naši redakci nebo volejte na telefon 05/46211807 kdo dřív přijde ten co?....

!!!POZOR!!!

JAVOSOFT®

COMPUTER

HLAVNÍ DODAVATEL ORIGINÁLNÍCH HER A PROGRAMŮ PRO AMIGU. Prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod.

Kontaktní adresa : JAVOSOFT
SVORNOSTI 2
HAVÍŘOV 1 736 01

Email : javosoft@poda.cz Tel. 069/6810418, Fax: 069/6810564

Web : www.javosoft.cz

Podpořte ClickBOOM a kupujte si NAPALM je fakt super ☺