

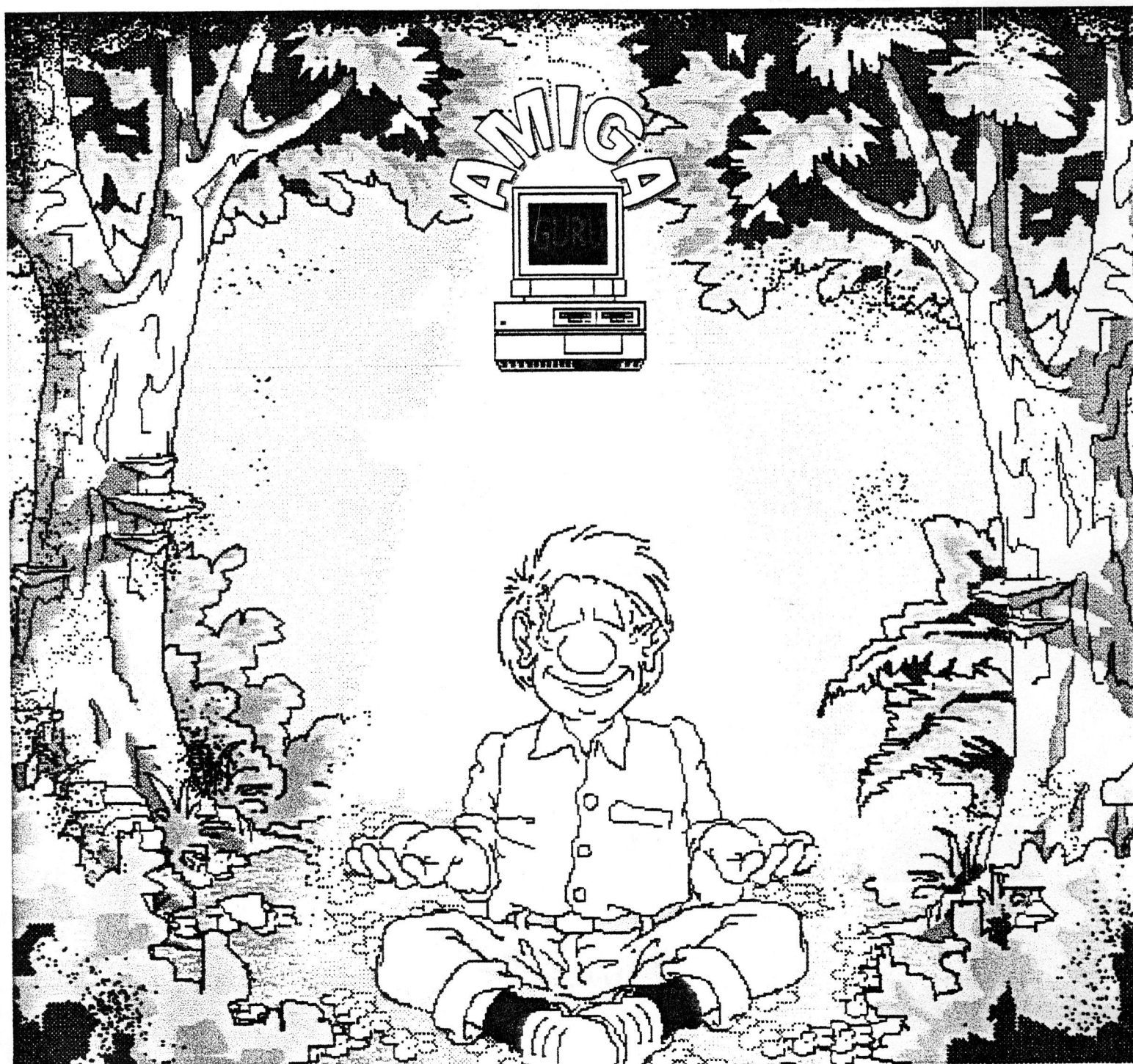
AMIGA PÉRIX

Cena 15,-kč + 16,-kč poštovné

6/99

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany

No.
12



0 B S A H 1 2



3	Slovo úvodem
4	NEWS + Informace
5 - 6	Reportáž z párty Male S 99
7	Výsledky soutěží z párty Male S 99
8	Statistika Male S 99 + Vtipy o Microsoftu
	RECENZE
9	DESERT + JUNGLE STRIKE
10	WINGS OF FURY
11	PUSH OVER + YO! JOE!
12	RUSH HOUR + GALACTIC WARRIORS
13	T-2 + ALIANATOR II



14	MEGA-LO-MANIA + THUNDER JAWS
15	NÁVOD
	DUNGEON MASTER 2 dokončení
	SOFTWARE
16	EAGLE PLAYER + SCHEMATIC CAD + FILEMASTER
17	KNACK + BURN GUI + OPTY CD PLAYER
18	ICONIAN + SIEGFRIED COPY + Kosmetická úprava Toweru
19 - 20	Provozní denník
21	Workbench - Utility část 5
22 - 23	POVÍDKA - MATURITA
24	AMIGA BURZA



FÉNIX (12) - 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
 PETR CRHONEK - (PEC) recenze
 JOSEF BROŽ - (SCATERAC) e-mail : broz.josef@spt.cz recenze, hardware
 ALEŠ JANEČEK - (MUF) recenze
 ZDENĚK ČERNOCH (ZDNSoft) e-mail : zdnsoft@uno.czn.cz software

Spolupráce s D.A.C., GURU, TOP SECRET

Ke dni 6.6.99 vstoupilo na náš WEB **4 3 9** Amigistů, během (4) měsíců - což je nám až trapné, protože se zde nic neměnilo od 1.4.99 ještě jednou se všem omlouváme.
 Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz
 Vychází 6.6.1999 v nákladu 60ks - FÉNIX (13) vyjde začátkem července...



OLD
GURU
TEAM



SLOVO ÚVODEM

Je zrovna půl deváté večer, a my jsme se teprve dostali k tomu psát úvodní slovo FÉNIXu 12. KAF vedle mě sedí, hlavu má jak vygumovanou... a ještě se mu z ní kouří, protože byl okolnostmi donucen během dvou dnů vypotit přes 35 kilo textu. A to se prosím mezitím nedostal ani na chvilku ke svému milovanému Napalmu. Protože jsme zavedli dle přání Vás čtenářů sloupcování, jež sice přispělo ke zkvalitnění vzhledu jednotlivých článků, ale na druhé straně to vyžaduje více psaného textu. Jen tak pro srovnání. Co dříve zaplnilo celou stranu, dnes ve sloupcích už zabere jen polovinu. A to ve svém důsledku klade zvýšené nároky na délku jednotlivých článků. V podstatě to tedy znamená, že pokud jsme nyní zaplnili 24 stran, je to vlastně to samé, jako bychom v předchozím formátu rozšířili časopis na zhruba třicet stran.

Dále nám nezbývá, než se Vám všem hluboce omluvit za náš Web. Je to opravdu

ostuda, uvážíme-li, že už uplynuly dva měsíce od chvíle, kdy se na něm naposledy něco měnilo. Je nám proto až trapné uveřejňovat v tomto čísle počet nových přístupů, když víme, že převážnou většinu z nich tvoří stále stejní lidé, kteří se sem jen periodicky vrací v naději, že už zde konečně najdou něco nového. ☹☹☹ Důvody této alarmující skutečnosti jsou zhruba tyto: náš hlavní tvůrce Webu - JKMS za pár dní maturuje a už minimálně dva měsíce leží v učení. Bylo s podivem, že s námi vůbec jel na party do Malých Svatoňovic. KAF vůbec ani nemá tušení jak HTML funguje, natož aby v něm byl schopen cokoliv udělat (i když ho to pořád štve a nedávno si dokonce dal socialistický... pardon kapitalistický závazek s tím něco udělat) no a já bych to sice mohl zkusit na PC, ale to už bych ten časák mohl dělat rovnou celej sám??? (promiň KAF). Ale teď vážně. Doufáme, že momentální stav na našem Webu je pouze dočasný a během tohoto

měsíce se už jeho návštěvníci dočkají.

A teď k novinkám nebo spíše k velké tragédii. Jelikož už sám moc dobře vím, co to je přijít o svůj harddisk a tím pádem i všechna data, umím si velice dobře představit, co se asi KAFovi honilo hlavou, když mu v sobotu večer na Svatoňovické party upadnul nešťastnou náhodou hadr na parkety. Dnes už je snad z nejhoršího venku (tím myslím KAFa - harddisk je mrtvej pořád), neboť už díky Oldovi Vosykovi zakoupil větší a rychlejší a hezčí a ... s větší kapacitou (lump jeden má 3,2 GB a já pouze 2,1GB grrrr!!). Díky Oldo za bleskový servis!!! (pozn. KAF).

Male S 99 - co dodat bylo to super a je škoda, že jste tam všichni nebyli. To myslím také jako výtku pro příště!!! ☺ Z mého pohledu této akci v podstatě nebylo co vytknout. Vše důležité se dozvíte uvnitř v KAFově článku sice se zde moc nedozvíte o průběhu samotných soutěží, ale určitě

minimálně z fotek pochopíte jaká zde byla dobrá atmosféra a dle níže uvedeného výsledku soutěží je myslím jasně patmo, že celá party nezklamala ani po této stránce, což mě velice teší.

Tak to by bylo asi tak všechno, co jsme chtěli... jo vlastně moment - ještě jedno důležité upozornění !!! Pokud se nedej bože stane a všechny soutěžní příspěvky z výše uvedené akce budou vydány na některém z následujících ARCD, je tu reálné nebezpečí, že by Vám mohli přijít pod ruku i naše výtvary. Berte je prosím se ZNAČNOU rezervou - dali jsme je do soutěže pouze z recese, jen tak pro zasmání a myslíme, že to tento účel splnilo. Věřte, že se v sále při jejich prezentacích smáli snad úplně všichni, dokonce i ti nejmladší (zdravíme Oldíka nejmladšího)...

redakce

Do této hitparády hlasovali pouze 4 Amigisté, což jsme nečekali. Jak to tak vypadá opět se začíná projevovat pasivita. Proč? protože jsou někteří z nás líní poslat i korespondák? Děkujeme za zamyšlení a doufáme, že vás tato věta nezdržela !!!

NÁZEV HRY

Body

NAPALM	86
SLAMTILT	46
DUNE II	24
MAX RALLY	23
GENETIC SPECIES	19
AMIGA DOOM	17
WOLFENSTEIN	16
CANNON FODDER	15
FORMULE ONE GRAND PRIX	14
HEXEN	13
HERETIC	12
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	10
FOUNDATION	9
TESTAMENT II	9
UFO	9
DETRIOT	8
SUPER FOUL EGG	8
ALL TERRAIN RACING	7
FLASHBACK	7
GLOOM IV ZOMBIE MASSACRE	7

TOP twenty

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 REVIEW 44



O novém čísle jsem se tentokrát dozvěděl z InterNetu, protože jsem častým čtenářem webky tohoto časopisu. Docela je dobré, že jsou některé články dříve na InterNetu než si koupíte samotný časopis. ...Což jak mnozí vědí u Fénixu je tomu úplně jinak!!!! Tak cože najdete v tomto čísleku :

V rubrice hardware najdete řadič pro 4x EIDE buffered. Samozřejmě nejvíce mě zaujala reportáž z párty ve Voticích, kterou napsal Scaterac. Krátké zprávy od Czech news jsou zde také v hojném počtu. Interview s Abortem, něco o Top Secret NG, jak vypadá párty v sousedním Polsku, TV Paint 3.59, Metal WEB designer a další. Amiga MAX 16 - recenze od AGase na Santa Monica F.C. a od Red Roseho klasika o Lotusech.

Na Coverdisku najdete dobrou střilečku Phoenix Fighters. Nezapomeňte, že s dalším číslem AR vyjde již čtvrté ARCD © braun

TOP SECRET opět v .GUIDU ?

Ne, ale na Webce Horizontal Lamerz si můžete stáhnout prográmk, který vám TS NG převede do guidu. Jelikož mi teď TS 17 nějak hapruje tak jsem tuto možnost využil s radostí a mohl jsem si nové číslo dočíst v klidu dokonce a nemusel jsem to louskat třeba v CEDu. braun

horizontal.fd.cz

BoingPad

Jak jistě všichni víte situace kolem Amigy byla

nového operačního systému (OS 3.5) s podporou PPC karet. Amiga Inc. dokonce slibuje úplně novou generaci počítačů Amiga samozřejmě s úplně novou generací OS.

Nedávno se mi (a mým kolegům Fénixákům) dostala do ruky podložka pod myš s nápisem „AMIGA - Keep the momentum going“ a designem BoingBalu. Co mne na první pohled zaujalo byl její nezvyklý kruhový tvar. Podložka má průměr

23 cm, což dává obsah 415 cm². Oproti „klasické“ obdélníkové podložce s rozměry 22.5 cm x 18.5 cm a obsahem 422 cm² je sice o chlup menší, ale po prvních zkušenostech musím říci, že užitná plocha se mi jeví jako

větší u „kulatého“ typu (kdo by taky jezdil myši až do rohu). Nedochází tedy k častému sjíždění myši z podložky. Druhý a zevrubnější pohled na tento kus „hardware“ a následný pohled do ruky druhé, ve které jsem křečovitě svíral účet, mě připravil menší šok (no zas tak horký to nebylo, jenom jsem se trochu podivil a řekl BRAUNovi: „Tak stotřicet jo?“ + pár dalších, relativně nezajímavých, průpovědek o ceně poštovního a velikosti krabice). Ne že by 130 Kč v dnešní době znamenalo nějak mnoho, ale za podložku pod myš se mi to zdá celkem dost. Vždyť stačí přijít do nějaké větší PC prodejny, projevít o něco zájem a možná nějakou reklamní (1 mm silnou) podložku dostanete, nebo stačí počkat na INVEX a ve „vhodný okamžik“ si jednu odnést).

Nepochybuji o tom, že si tuto podložku koupí hodně Amigistů, vždyť nového „hardware“ je tak

málo ... Její nespornou výhodou je jistě velice pěkný design, to že je AMIGA a hlavně nabídka vyřešení jednoho velkého problému, který trápí téměř celou počítačovou veřejnost používající k ovládání počítače myš. Nebudu Vás již dále napínat - velkou výhodou je onen již výše zmiňovaný kruhový tvar, který odstranil problém ohnutých (zvednutých) rohů známý u „konvenční“ podložky pod myš. Podíváte-li se na obrázek tady někde kolem překvapivě zjistíte, že kruh nemá žádné hrany :))

JKMS

P.S: Tuto recenzi berte prosím s rezervou. Všichni pořád něco slibují, chvástají se tím, jak to bude dobrý, ale pořád nic ... podložku nikdo nesliboval a je tady. Nemohlo by to tak být se vším???

P.P.S: Za těch 130 Kč fakt stojí.



v posledních letech docela špatná. Možná je špatná pořád, ale začíná se blízkost na lepší časy. Firmy ohlašují spoustu nového hardware, software a dokonce se blíží i předpokládaný termín vydání

AMIGA DOS v0.8 - NÁPOVĚDA

V Guidu zpracovaný soubor všech příkazů a jak fungují v praxi. Nový pomocník pro začínající Amigisty a samozřejmě, že i pro ty zkušené se sem tam nějaká ta rada bude hodit.

Autor - Toto je stručný průvodce příkazy AmigaDOSu, opsaný z větší části z Uživatelské příručky Amigy 600. Zbylé části z mnohé další literatury a vlastních zkušeností. Příkazy se shodují i pro AmigaDOS Amigy 1200 a 4000, díky čemuž je užitečný pro všechny amigisty.

Operace se soubory - Systémové příkazy - Příkazy pro Shell
Příkazy pro script - Významový Slovník - Něco o ASSIGNech

MAILWARE

Nápořád AmigaDOS v0.8

Duben 1999 Vybíral, seřadil a AmigaGuide vytvořil:

Red Rose (Tom Przybyla)
Nerudova 2/393
Havířov 736 01

Tel: Paegas 0603 745 091
E-Mail: redrose@post.cz

Texty přepsala:

Martina Vítková
Adresa a telefon stejný
Pokud se vám toto dostane na HardDisk
(bez něj snad už nikdo nepracuje) klidně ho kopírujte dál, dalším amigistům.
A nezapomeňte nám poslat mail, nebo korespondák. braun

SIN číslo 2

Dne 25.5.1999 vyšlo další číslo časopisu SIN pro rozšíření Vašeho obzoru. Najdete zde zajímavý článek o Echu a jeho vzniku i zániku. braun

Adresa vydavatele : Black Sir - Petr Hireš - Bludov 202 - 789 61



Amiga party 2

Male S - 99

Je tomu zhruba půl roku, co jsme se na podzim osmadesátého roku loučili na Amiga party v Malých Svatoňovicích a všichni si slibovali, že se tu zase po půl roce sejeme A opravdu! Půlrok uplynul a my jsme se v této malé vesničce v Podkrkonoší (teda alespoň doufám že tuto oblast mohu takto nazvat - pokud ne, nekamenujte mě Svatoňovičtí!!!) sešli opět - tentokrát již v poněkud početnější sestavě, abychom zde takto možná položili základ určité tradice. Tradice pravidelných setkání uživatelů počítačů Amiga, kde zdaleka nerozhoduje úroveň znalostí, či schopností programovat, ale kde je tím hlavním důvodem účasti prostý fakt, že jsem Amigista, mám svoji Amčuli rád, a chci se čas od času na podobných akcích setkat se sobě rovnějma, v klídku si tu s nima pokecat, vyměnit názory, zkušenosti, případně nějaká ta free data a když pak na věc přijde, třebas si tu i zapářit ve čtyřech po síti Lotus, nebo rovnou megahit posledních měsíců - NAPALM. (...samozřejmě originální...)

Tak takhle nějak si představuju tu pro mě ideální a pohodovou Amiga akci - tedy ani čistou copy párty, ani pivní seanci, kde duní repráky, pouštěj se šlený dema, a kde chlast teče proudem. Jsem proto velmi



rád, že poslední Svatoňovická párty Male s 99 byla právě takovou pohodovou sešlostí, v níž bylo všechno namixováno tak akorát...

Ale abych to tu zase tak planě neokecával... Již druhý ročník Svatoňovické Amiga párty - tentokrát pod názvem Male s. 99 se konal 15. - 16. 5. 1999. Kvůli očekávané hojnější účasti, než jaká byla minule, organizátoři zvolili za místo konání celkem vyhovující sál ve zdejším odborném učilišti, jež byl jednak větší, než prostory, v nichž se konala minulé párty, a navíc se nacházel mnohem blíže studentské ubytovny, kde byla část účastníků akce ubytována. Dokonce jsme díky tomu měli možnost „odskočit“ si během konání celé párty

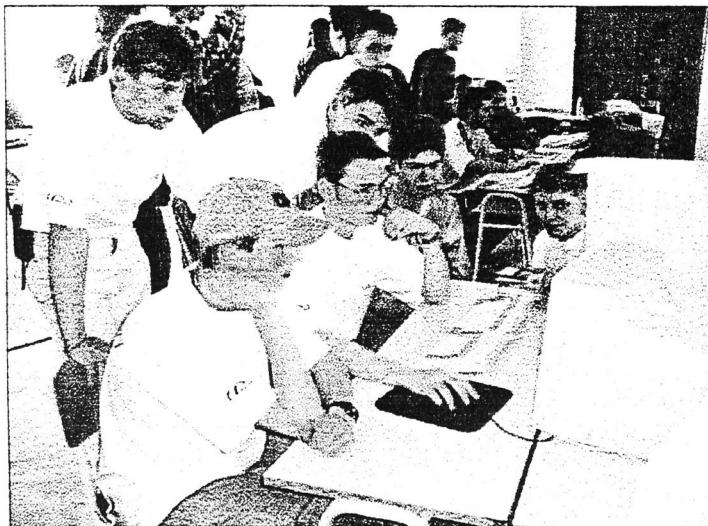
nahoru na ubytovnu k televizi, aby nám - coby správným hokejovým fandům neuniklo nic podstatného z právě probíhajícího finále mistrovství světa v hokeji, kde nakonec naši slavně a po zásluze vyhráli! Bravo hoši... kdo neskáče není Čech... a hééééja hóóóú!

.. no to mi trochu ujelo.. tak dál. Celá akce vypukla kolem desáté hodiny dopolední a brzy se začali objevovat první lační Amigisté. Ovšem už den před tím - tedy v pátek do místa konání dorazili první tlupy fanatiků, jimž byly zřejmě pouhé dva dny konání akce málo, takže tito jedinci přespali už z pátku na sobotu na výše zmíněné ubytovně, ikdyž soudě podle svitu oken jejich pokojů zde nešlo o přespání

v pravém slova smyslu, ale spíše o přenocování za svitu luny ...a monitorů počítačů. Někteří z ubytovaných zde totiž ještě ladili své příspěvky do zítřejší soutěže, ale byli zde i taci, kteří převážnou část noci bezostyšně propařili, či spíše v mém případě proNAPALMovali! Tím už jsem de fakto naznačil, že mezi těmito individui byla zastoupena i kompletní redakce FENIXu, která opět - stejně jako loni dorazila do Svatoňovic mezi prvními (holt jsme se moc těšili, no!) I druhý den brzo ráno - zhruba kolem deváte hodiny (pro někoho možná dost pozdě, ale pro mě je to v podstatě ještě noc - tím spíš vstávám-li v sobotu!) už dotyční v sálu zaujali nejlépe umístěné a v neposlední řadě též nejméně rozvyklané stoly, zkompletovali na nich svá Amigařidlátka a pak už nic nebránilo tomu, aby mohla samotná akce v klidu a pohodě začít. Netrvalo dlouho a začali se trosit první návštěvníci. Další a další Amigy rozličných tvarů, výkonů a ceny začaly postupně zaplňovat všechny stoly v sále, takže zanedlouho nezůstal volný jediný.

Kolem dvanácté hodiny už to celkem slušně praskal ve švech - dle mého odhadu tu mohlo být tak minimálně 80 lidí - možná i víc a vše se





schylovalo k slavnostnímu zahájení, jež posléze obstarali oba organizátoři této Amiga párty - Olda Vosyka alias DACAN a Josef Brož, zvaný SCATERAC. Tito dva se postupně ujali slova, všechny přítomné uvítali a rovnou je seznámili s programem celé této akce.

Už v tu dobu bylo možno zahlédnout v davu Amigistů některé známé tváře. Mezi jinými sem totiž zavítali kupříkladu známí Horizontal Lamerz - konkrétně tu z nich byli k vidění Bolda, DELiho HC a LÁHVEho, s nimž jsme dokonce krátce pokecali (musím říct, že mě dotýčný docela mile překvapil - čekal jsem jednak někoho staršího, a také abych tak řekl namyšlenějšího. A ono je to zatím takový docela pohodový, trochu zrzavý, usměvavý sluníčko!) Dále jste tu mohli potkat zástupce firmy JAVOSOFT p. Janáčka, kolegy Štěpána, Hireše, ALEWu, SCHOOLMANa, SKINNERa, nebo BAZOOKU

(jeho interesantní letité posunovadlo svoji osobitou vyzáží a především svérázným způsobem brždění o sloup jistě zaujalo nejednoho pozorovatele), mezi dalšími sem zavítali Moskyti, zástupci Amiga klubu Frýdlant a v neposlední řadě též nová - ještě bezejmenná grupa z Jeseníku. Nás FÉNIXáky pochopitelně potěšil fakt, že jsme tu mezi ostatními narazili i na některé naše externí spolupracovníky - jmenovitě na MUFA, Vartu a také ZDN SOFTa! No prostě se tu sešla celkem slušná banda lidí. I kecalo se, pařilo se, a jak jinak též kopírovalo se, baštilo a popíjelo se - ovšem ve vši slušnosti a to navíc pouze v občerstvovacím „středisku“ jež zde měla zřízeno p.Vosyková (zdejší utopenci byli fakt suprl!), popřípadě přímo venku před budovou, no prostě pohodička. Posléze byla též zahájena soutěž v několika kategoriích, jichž se tentokrát zúčastnilo daleko více přízvěků, než loni a nutno dodat, že i organizátoři

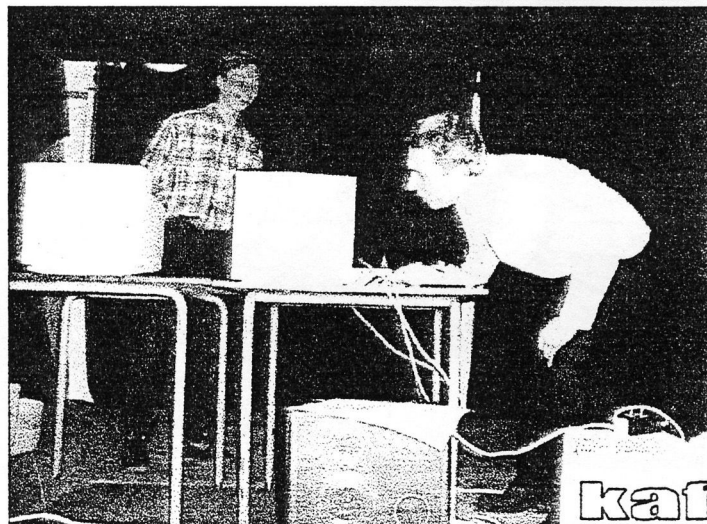


již měli pro jednotlivé vítěze zajištěny i odpovídající ceny. V tomto směru tedy zaznamenala Svatoňovická Amiga párty rozhodně značný posun vpřed směrem k lepšímu. Ovšem jak už to tak na světě bývá, čím lepší akce se zúčastníte, tím horší následky to pro vás většinou mívá! V mém případě se toto bohužel splnilo měrou vrchovatou! Celý první den jsem pouze v klídku vykecával s kolegama, pařil různé gamesky a samosebou též kopíroval kde co bylo k mání, a když už byl můj 2.5 GB hadr téměř plnej, podařilo se mi jej upustit při přepojování kabelů tak „šikovně“ na parkety, že už se z toho chudák nevzpamatoval. Sice jsme ho ještě potom nakrátko rozhejbali, takže po značném úsilí načetl holej systém, ale to byla žel bohu jeho labutí píseň. Posléze totiž definitivně zaparkoval své čtecí hlavičky a takto se potichu odebral k pánu... būūūū ... škyt... uěěěěěěěěěěěěěěěě... a to mu ještě nebyly ani dva roky...

však já nezoufám si pranic, neb již stačil jsem u odborníků nový to hardózní disk promptně sobě objednat a tento již dle posledních to zvestí kvapně míří ku domovu to mému vezdejšímu fujtajxl.... to jsem zas ze sebe vysoukal cosi...

No ale abych to nějak smysluplně zakončil. Pokud mám srovnávat Letošní Svatoňovickou párty s tou loňskou, mohu jen směle prohlásit, že je tu vidět zlepšení takřka ve všem - počínaje celkovou organizací, přez počet návštěvníků a poměrně dobré obsazení soutěží, až po zájem oficiálních Amiga celebrit o tuto akci.

Co tedy říci závěrem - snad jen tolik, že se opravdu těším na další - doufejme že tentokrát podzimní Male s. 99 II.



MaleS - 99 výsledky



Výsledky soutěžních kategorií

Music MOD

1. Jonny - What we are gonna do	13
2. Egas - podvečer	11
3. JimmiPow^hLA - Emiliho Supersmile	10
4. Bazooka - Narychlo	9
5. Michal Skvaril (PEP) - Waves on the Pacifik	8
6. Med - Oda na radost	3
7. DeliHC^hLA - Relaxation	1

2D obrázky

1. Elektronek - Captured	34
2. Divis Vladimír (DRD) - MagicA	7
3. DeliHC^hLA - Alien Amigista	5
4. Yankee - Fenix colage	4
5-6. Hard Jerry - Kopac	0
5-6. Braun - Fenixaci	0

MultiChannel

1. Robbie^MZX - Katka	22
2. Med - Pohoda	12
3. DeliHC^hLA - Jimi in Prague	7
4. Case^AmigaSIN - Case-Mix	5
5. JimiPow^hLA - Welcome Parazit	4
6. Black Sir^AmigaSIN - Terror Town	3

Animace 3D

1. Scaterac - Fly	29
2. Tomas Kucera - Raketa AKF	13
3. Allew - Boing	7

Dema nebyla zastoupena

Celkem nejúspěšnější :

1. Elektronek - Captured (2D obrázky)	34
2. Scaterac - Alta Muta (Ostatní 1)	32
3. Scaterac - Fly (Animace 3D)	29

Animace 2D

1. Brooch^hLA - Mad Driver	20
2. Vonka - Jump	17
3. Stehlik - Koleje	11

3D obrázky

1. Brooch^hLA - Sklep	25
2. Elektronek - Dead keys	7
3. Richmond - Robodog	5
4. Egas - Chvile s přítelkyní	4
5. Zbyna - Chees	4
6-7. Tom Kucera - Hrněk	3
6-7. Vonka - Pokojík	3
8. Fenix - Lebouni	1
9-10. Radim Patak - CBR	0
9-10. Maty - Sal2001	0

Ostatní 1 - komerční presentace

1. Scaterac - Alta Muta	32
2. EGAS - Aviga	12
3. Braun - Male S	1

Ostatní 2 - směr & recese

1. Zelený - Tesla	21
2. Crazy Boys - Pacomix2	8
3. Brooch^hLA - Kubyk a krecci	5
4. DNA - Slide	3
5. Scaterac - Smrt PC-mana	3
6. Bazooka - "Basnici" CD	0

Celkem hlasovalo 50 lidí ..

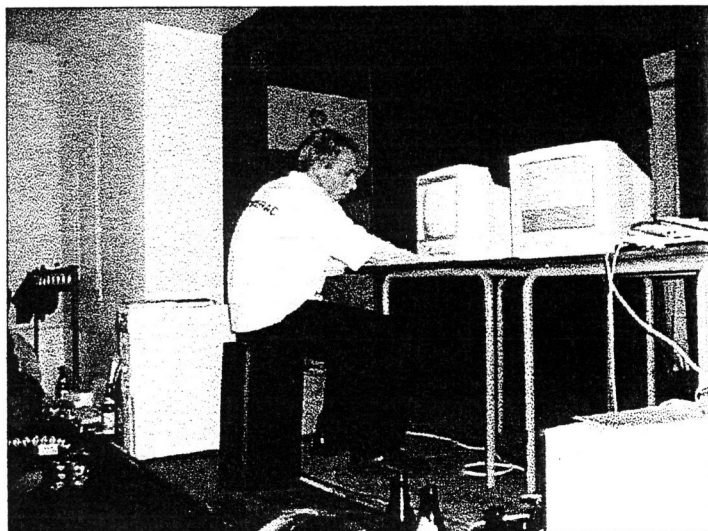
Speciální poděkování organizátorovi PARTY
Oldřichovi Vosykoví a dále Danielovi Smolkovi
(Zelený) za pomoc ...

Sestavil SCATERAC

Sponzoři, kteří věnovali symbolické ceny.

STILL - maloobchod a velkoobchod s počítači Amiga a PC
EXCALIBUR
PAVEL ŠTĚPÁN - Počítačová grafika
PVT NET - InterNet provider
B&D software - P. a L. Čížkovi
EPRINT - výhradní distributor tiskáren Epson

ATLANTIDA - vydavatel Amiga Review
FÉNIX
INTECO - kancelářské stroje
TRIČKA AMIGA - Z. Frýml
ELEKTROMONT LTS - revize elektra
SCATERAC několik CD pro PC ©
BRAUN dvě CD pro Amiga ©



MaleS - 99 statistika

Zdravím Všechny Amigisty (a ostatní)...

Ted několik zdrcujících údajů o průběhu setkání. Statistika je neúprosná ... :-)))

Číslo o setkání v MaleS-99 dodal organizátor p.Vosyka (díky)

☐ platících účastníků	64
☐ hlasujících	52
☐ děti do deseti let	7 (potomstvo pana Vosyky :-)))
☐ dárce (vstup zdarma)	11
☐ hosté a diváci	9
☐ celkem se zúčastnilo	91 osob
☐ celkem počítačů na sále	23

Další neúprosná fakta

Snědono:

- ☐ 4 kg párku
- ☐ 2 šišky sekané
- ☐ 44 utopenců s octem a cibulí
- ☐ 128 rohlíků
- ☐ 2 bochníky chleba
- ☐ 32 tatranek
- ☐ 16 balení Chipsu
- ☐ 23 tavených sýrů
- ☐ 7x paštika

(..... to je děsný jak jsou Amigisti rozežraný, tím hůře, že každý si něco přivezl z domu)

Vypito (zajímavá kategorie :-))

- ☐ 1,2 kg pražené turecké kávy (fuj závisláci)
- ☐ 38 sáčku čaje
- ☐ 112 láhvočných piv gambrinus a krakonoš (taková ostuda ... tak málo?)
- ☐ 36 limonád 0,3l
- ☐ 18 limonád Veseta po 2l

.... příště bude připraveno i několik prasátek, nějaké tele a cisterna pít

.... kolega Vosyka opomněl přidat statistiku propáleného proudu, vydýchaného vzduchu a průtoku pisoáru :-))))))

Údaje dodal p.Oldřich Vosyka Zpracoval Scaterac

Microsoft - Bill Gates

PRO LEPŠÍ NÁLADU

Bůh se rozhodl že zničí svět a tak si povolal tři nejvlivnější lidi světa: Ruského prezidenta, amerického prezidenta a Billa Gatese a povídá jim, aby oznámili lidem, že za týden bude konec světa. Ruský prezident přijede do Ruska a říká: „Mám pro vás dvě špatné zprávy, ta první, Bůh, bohužel, existuje a ta druhá, za týden zničí svět“. Americký prezident přijede do Ameriky a říká: „Mám pro vás jednu dobrou a jednu špatnou zprávu. Ta dobrá, Bůh skutečně existuje, jak jsme předpokládali a ta špatná, za týden zničí svět“. Bill Gates přijde do Microsoftu a říká: „Mám pro vás dvě dobré zprávy. Ta první, patřím mezi tři nejvlivnější lidi světa a ta druhá, od příštího týdne přestane IBM prodávat OS/2.“

Manželka Billa Gatese říká muži v posteli: „Ted už chápu proč se tvá firma jmenuje Micro-soft!“

Jaké byly tři největší katastrofy tohoto století?

Hirošima 45
Černobyl 86
Windows 95

Jaký je rozdíl mezi Windows 95 a jablky? Jablka padají jen na podzim.

Na jakém hardware běží Windows 95 nejlépe?

Na diapojektoru

Jestliže číslo 95, u Windows 95, znamenalo pravděpodobnost chyby při spuštění, pak u Windows 98 se máme teprve na co těšit.

Jaký je rozdíl mezi naší vládou a Windows 95?

Žádný, všichni doufají, že příští verze bude stabilní.

Obsah koše na odpadky v jedné kanceláři: tři krabice softwaru. A jak si tak leží v tom koši a nemají co dělat, tak si začnou povídat, proč jsou tam, kde jsou.

Ta první povídá: „No, já jsem program, co chodí pod Windows 95, tak mě vyhodili.“

Druhá na to říká: „No, já jsem program, co nechodí pod Windows 95, tak mě vyhodili.“

Ta třetí se tak zavrtí a pak tak lehce zašpítá: „No, já jsem Windows 95...“

Jsou Windows 95 viry?

Samozřejmě nejsou, neboť vir se šíří bezplatně, má úsporný kód a něco dělá.

Víte, kolik programátorů Microsoftu je potřeba k výměně prasklé žárovky?

Žádný. Prohlásí tmou za standart ...

Kupující: „Chci si koupit Windows 95“

Prodáváč: „Jste blázen?“

Kupující: „To je součást licenčních podmínek?“

Windows 95 dokážou ignorovat nejméně 50% chyb, které by pod DOSem či Unixem nikdy nevznikly...

Pokud dojde při Windows 95 k chybě, ušetříte čas, protože chyby pod Windows 95 běhají rychle.

Windows 95 jsou inteligentní. V případě chyby neriskují problémy, které by mohl způsobit uživatel, snažící se o nápravu, ale rovnou shodí celý systém.

Windows 95 umožňuje svým chybám běhat na pozadí.

Číslo 95 znamená: počet MB, které zabírají na disku, počet minut potřebných k nainstalování, počet instalačních disket.

Víte, jak se nazývá skok tisíce zaměstnanců firmy Microsoft do propasti?

No přece dobrý start! Člověk miní, Windows mění.

Windows s méně než 16MB RAM běží pomalu.

Windows s 16 MB RAM běží pomalu. Více než 16 MB RAM Windows neumí používat.

Kliknete myši na tlačítko „Start“, pak stisknete „Alt“ a „-“, dohromady. Objeví se menu, ve kterém zadejte zavřít a uvidíte..... (v novější verzi Windows 95 prý už je tato chyba odstraněna)

Obnova:

Stisknete „Ctrl“+„Alt“+„Delete“ a ukončíte Explorer. Objeví se okno pro vypnutí Windows. Zadejte „ne“. Po chvíli se objeví okno pro ukončení exploreru, tady stisknete „Ukončit úkol“



DESERT + JUNGLE STRIKE

AMIGA
500

1993 - 94

DESERT STRIKE

Po poušti se zlehka přehnal písek. Unavený strážce mořské zátoky, s hlasitým zavrzáním otevřel poklop svého tanku. Rozhlídl se po okolí a zamával na vedle stojící vozidlo a krátce se zahleděl na obzor, odkud očekávala vojska generála Kilbaba hlavní nápor vojsk aliance. Náhle se zaposlouchal. Jeho cvičnému sluchu neunikl lehký svištot ve vzduchu. Dříve než si však stačil uvědomit co tenhle zvuk vydává, zasáhla jeho tank řízená střela. Podobně se vedlo i vedle stojícímu tanku. Za chvíli kolem prolétl osamoceně letící vrtulník Apache, směřující ke splnění další mise. Akční hry to já rád. Ať už v roli neohroženého bojovníka za práva a svobodu, nebo v roli bojového stroje. 3D, 2D, všechny. A právě hra Desert strike je jednou z nich. Příběh hry je tuctový. V jakési nejmenované zemi zavládlo povstání a generál Kilbaba se zmocnil moci a začali jeho výbojné plány vůči okolním státům. (No není to jako v Iraku?). Aliance, která se po vzoru NATA snaží vše urovnat vymyslí geniální plán. Na oko se snaží vzbudit dojem že se chystá mohutná ofenzíva, ale přitom vyšle jednu malou loď a helikoptéru



Apache. Kilbaba čeká velký útok a nevšiml si jedné malé helikoptéry. A to byla jeho osudová chyba.

A právě vy jste tím pilotem vrtulníku, který s nasazením vlastního života letí spasit svět. Hra obsahuje celkem čtyři mise, mezi kterými vidíte animovaný děj, tak jak se válečná situace vyvíjí. Po splnění poslední mise, shlédnete děkovací film s prezidentem USA. Ale než se tak stane musíte zničit stovky domů, tisíce vojáků, tanků, raketometů, aut, zachránit desítky zajatců apod. Jednotlivé mise obsahují zpravidla 6-7 úkolů typu zničení radarové stanice, zničení

sil atomových bomb, zlikvidování elektrárny, vysvobození zajatého vědce a mnohé jiné. Opravdu se v plnění misí nebudete nudit.

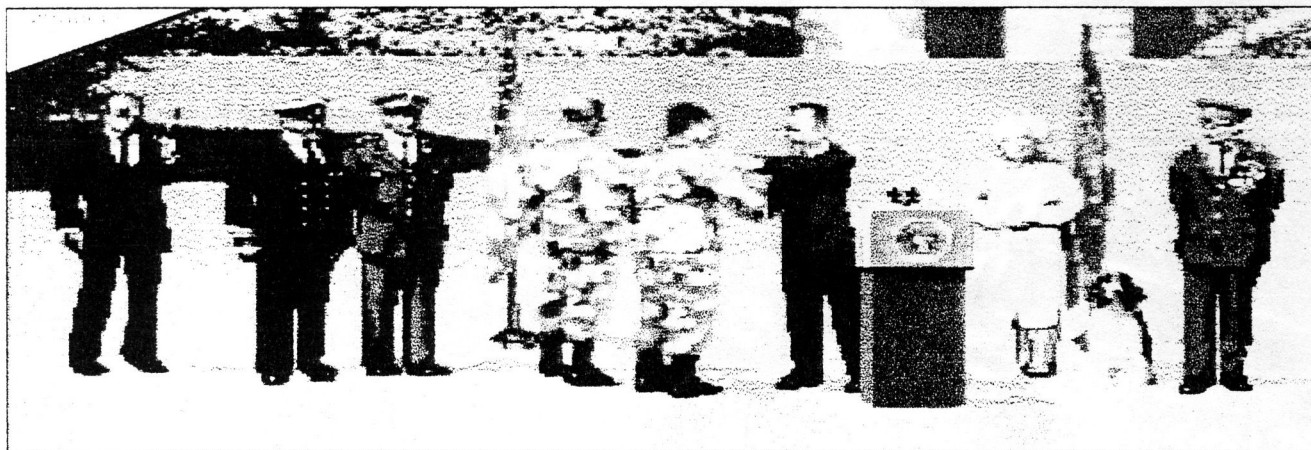
K dispozici máte helikoptéru (No nekecej, fakt?), tři druhy střel kulomet rakety Hydra a samonávaděcí střely Harpony. Hlídat si musíte stav paliva, munice a poškození stroje, neboť máte jen tři životy. K orientaci nám slouží dobře zpracovaná mapa, podle které doporučuji létat. Hra je zpracována v 3D modelu, takže je pastva sledovat natáčení vrtulníku. Grafické lahůdky také stojí za to. Zabití vojáci se krásně poskládají k zemi a přitom elegantně odhodí svou zbraň. Zajatec vytrvale poskakuje na místě a je slyšet jeho srdceryvné Help, Help. Nemluvě o tom, že ve hře lze rozstřílet doslova cokoliv, (jenom písek ne) a sledovat efektivní výbuchy budov (i po nárazu, ale u helikoptéry). Zvukově je hra provedena kvalitně, neboť obsahuje i mluvené slovo, takže vás bude jemný ženský alt upozorňovat hláskami typu: WARMING ENERGY LOW, MISSION COMPLETE apod. Ostatní zvuky jako střelba, výbuchy, zvuk rotoru jsou opět na

vysoké úrovni. Ovládání hry je vyřešeno opět skvěle, joystickem ovládáte helikoptéru, firem kosíte nepřátele, přičemž přesnost střelby závisí zčásti na výběru co-pilota. Tzn. že u lepších střelců nemusíte tak přesně nalévat na cíl. Další klávesy jsou F10 pro mapu a SPACE pro volbu zbraní. Obtížnost hry je na únosné úrovni, není to ani brnkáčka ani psycho. Prostě tak akorát. Navíc pokaždé misi dostanete kód, takže nemusíte létat furt odznova. A pokud vás nedej bože při misi sestřelí začínáte na místě vaší bidné smrti. Genrál Kilbaba je mrtev. Prezident USA gratuluje ke splnění úkolu avšak kdesi v Perském zálivu se chystá syn gen. Kilbaba k novému převratu a tak vzniká nová hra s názvem:

JUNGLE STRIKE

Jungle strike je přímým pokračováním D.S. a tak styl a pohled na hru je úplně stejný. Proto si napíšeme jen co přibilo a co naopak ubylo. Takže se nám předně zvýšil počet misí, ze čtyř na plných deset. Změnilo se i prostředí misí, místo věčné pouště se zde dostaneme do města, jungle, na zamrzlý sever a pro změnu zase do pouště. Další podstatnou změnou je to že už nelétáte jen v helikoptéře, ale používáte i vznášedlo, stíhačku F117 a motorku. Dále přibil počet nepřátelských jednotek a zařízení, z čehož vyplívá větší obtížnost, ale jen trošičku. Co však ubylo jsou překvapivě mluvené hlásky. Stejná zůstala geniální hratelnost i ovládání. Podtrženo sečteno, takhle si představuji udělanou kvalitní hru. P.S. Vyšel i třetí díl s názvem URBAN STRIKE, ale ten jsem doposud neviděl.

peg





WINGS OF FURY

AMIGA
500

Broderbund - 1990



Moje stíhačka se jen tak tak dotáhla s čmoudicím motorem a olejem takřka na nule k mateřské letadlové lodi. I když to už už vypadalo, že sebou sekne do vln, přezto ještě zvládla otočku a pak z posledních sil dosedla na palubu. Přistávací hák zachytil jedno z lan a poničený stroj se konečně zastavil. No ti mi tentokrát dali - žluťáci jedni šikmoocí! Ale já to tak nenechám. Opatrně popoijiždím na výtah, a nechávám svoji mašinu zpustit do podpalubí, kde se na ni vzápětí vrhají mechanici a zbrojíři, aby vbrzku opravili její poškození, doplnili bomby a stoj mohl opět vzlznout. No však už je zase potřeba! Na obzoru se totiž objevil japonsce s torpédem v podvěsu. Urychleně vysunují letadlo z podpalubí a ihned startují. Musím ho sejmout dřív, než se vůbec o něco pokusí. Ignorují zběsilé mávání pandrdliáka na palubě, jež se mi neustálým komýháním rukou snaží naznačit, že mám startovat opačným směrem a v rychlosti přidávám plyn. Však ono to jde startovat i do protisměru přímo od výtahu. Zkoušel jsem to snad stokrát a pokud byl muj joystick O.K., vždycky se to povedlo. A jinak tomu bylo i nyní. Stroj se sice

ihned po opuštění paluby prosedl až skoro k hladině, ale plný plyn a prudké stoupání pád brzy vyrovnało, takže stíhačka začala nabírat výšku. Rychle stoupám, abych měl lepší rozhled. Japončík už zatím začal klesat k hladině. To už jej ale mýjím a ostrou pravotočivou zatáčkou se mu věším za ocas. První dvě krátké dávky z mých zbraní jej rychle přesvědčí, že bude nejlepší raději rychle zmizet. Začíná proto točit jednu zatáčku za druhou, ale kampak s tím na mě! Ledabíle kopíruji všechny jeho manévry, ovšem s jistým spožděním, anbych mu vždy nechal čas na kratší rovný let, kdy je jediná vhodná příležitost ke střelbě. Konečně ho ta šílená akrobacie přestala bavit, takže zamiřil směrem k vlastnímu letišti. A na to já právě celou dobu čekal. Pomalu, abych ho nevyplašil, jsem se mu dostal do zad přesně na stejnou letovou výšku, jakou měl on a pak už pouze následovalo dlouhé staccato mých kanónů. Z Japonce se jenom zakouřilo a vzápětí šel střemhlav do moře. Moje stíhačka poté pokračovala přímým letem k nedalekému ostrovu, obsazenému japonsci, aby tu „Výložila svůj náklad“.

Když jsme s BRAUNem před pár dnama u něj doma sumírovali úvodní slovo a přetahovali moje články do jeho PCdla, bláhově jsem se domníval, že zas budu mít na pár dní od psaní pokoj - a že už jsem těch pár dní odpočinku potřeboval jako sú!!! Jenže člověk mluví... před chvílí mi můj kolega



neočekávaně zavolal s tím, že mu to nějak nevychází a že ještě potřebuje zaplnit jednu stránku. Tak že prej se mám ještě pokusit něco napsat. Inu co se dalo dělat. Ukončil jsem kopírování a jal se opět přehrabovat ve svých disk boxech, kde mi po chvílce padla do rukou disketa WINGS OF FURY. Takže jsem ji drapnul, vrazil do mechaniky a jen tak pro osvěžení si ji chvílku plejnul, načež mi nezbylo, než konstatovat, že je to pořád hra zajímavá, zábavná a že by koneckonců neškodilo napsat o ní do FÉNIXu pár řádků. Jinak jen tak pro formu - WINGS OF FURY byla svého času jedna z vůbec prvních her, kterou má Amiga kdy viděla. To jsem totiž takle jednou opět koupil Inzert Expres a v rubrice PROGRAMY čtu - Vyměním hry a programy na A 500. No to bylo samosebou něco pro mě. Ihned jsem tedy popadl svoje dvě krabičky disket (disketovej box, neřkuli taková vymoženost jako harddisk pro mě tehdy ještě neexistovaly) a vyrazil jsem do slatiny za oním neznámým. Ten měl Amigu zřejmě o něco déle, než já, neboť vlastnil dokonce DVA boxy plný disket. a kupodivu to nebyl žádný zlatokop, co by za každou disketu z člověka tahal peníze. Náhodou totiž našel mezi těma mejma skromnejma

dvaceti disketma něco, co se mu snad líbilo, nebo hodilo, takže mi na olátku nahrál, co jsem chtěl (samosebou že jsem s sebou měl i nověj balík čistějch disket) no a skoro nakonec mi do rukou přišla právě dotyčná hra. Tak mi ji onen kolega Amigista pustil a já z ní zůstal úplně paf. Vypadala totiž přesně tak, jak jsem si hru podobného žánru vždy představoval. Tedy velké letadlo, skvělou grafiku, dobrou hratelnost, atd. A WINGS OF FURY všechny tyto podmínky splňuje. Má na svou dobu skvělou grafiku, poměrně dobré zvuky, snadnou hratelnost a přijatelnou obtížnost. Je to v podstatě 2D střelečka, jejím námětem je válka v pacifiku, kde Američané v druhé fázi války dobývali Japonci před tím obsazené ostrovy. A to je i Váš zdejší úkol - bombami raketami a palbou kanónů máte na všech přilehlých ostrovech zlikvidovat celou jejich Japonskou osádku. Přitom si ale musíte dávat pozor jak na protiletadlovou palbu ze země, tak i na nepřátelská letadla, která půjdou po vás i po vaší letadlové lodi. Mimoto narazíte v některých misích i na nepřátelská plavidla, proti nimž ovšem můžete použít jako výzbroje torpéd. Jak jsem sice byl prve řekl, je tato hra poměrně snadno hratelná, což ale neznamená, že si ji může kdekdo zahrát, a že mu hned půjdou bezproblémové starty, raketové a pumové útoky, nebo že hned napoprvé torpéduje Japonskou letadlovou loď. Abyste podobné akce alespoň trochu úspěšně zvládli, chce to ze začátku trochu cvičit, ale jakmile to už jednou dostanete do ruky, jde to potom jedna radost.

A navíc k této hře existuje super kód, kterej pak umožní mít všeho prakticky nekonečné množství. Stačí pouze, napišete-li na začátku „COLIN WAS HERE“ a odešlete to. Tím dodáte jistým klávesám určité funkce. Jsou to : P - 9 letadel, C - změna zbraní, F - palivo, D - neviditelnost, a nakonec M - nekonečnost.

Tak příjemnou zábavu!!





PUSH OVER

AMIGA
500

Quavers, Ocean - 1992

Vzpomínám si, že jsme si kdysi s bráchou stavěli z domina cestičky a potom se bavili tím, jak kostičky padají, když do té první strčíte. Daly se tak sestavit dost rozsáhlé dráhy, obzvláště, když jsme spojili kostičky ze dvou domin.

Tak na tohle jsem si vzpomněl, když jsem poprvé viděl PushOvera. Vo co go? Takový jeden malý mravenček díky vašemu mozku přemýšlí a přestavuje kostky (i když v této hře

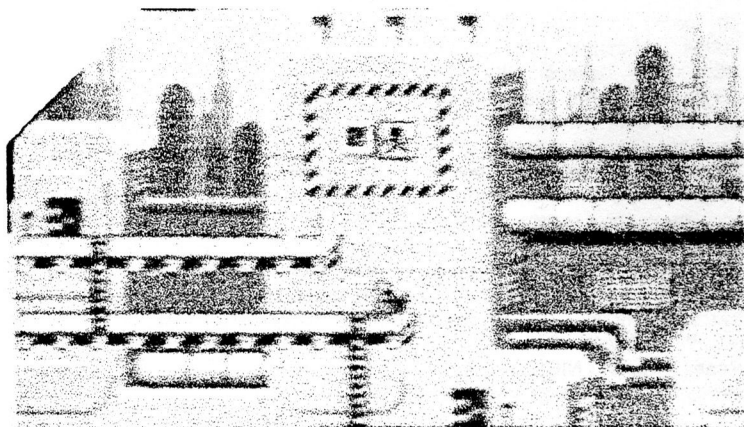
to jsou to spíše panely) tak, aby se po spadnutí celé řady panelů otevřely dvířka do dalšího levelu. A tak pořád do kola. Ovšem přímo úměrně přibývajícím levelům se zvyšuje i obtížnost. Docela slušná makačka na bednu to začíná být asi někde od patnáctého levelu. Naštěstí se nemusí začínat po třech životech znovu, ale máte neomezený počet životů, takže jeden level můžete někdy hrát do zblbnutí i celé odpoledne. Já nevím, přesně co to je, ale na této hře mně něco upoutává, i když to

zase takový zázrak není, ale zkrátka má opravdu pěknou grafiku, hudba a zvuky jsou více než povedené (zde jsou vyjadřovány pouze názory TV-RedRose...?..!..?) a hrátelnost i celkové ovládání hry je moc příjemné. Jsou to ty samé aspekty, které dělají hru přitažlivou a přesto že není 3D a nezabírá desítky megabajtů (setkal jsem se s jedním šilencem, který hodnotil hry podle jejich délky - podle hesla, že čím delší hra je, tím je propracovanější - ten dotyčný

pravděpodobně nemá počítač moc dlouho), tak je moc fajn a určitě ji nesmažu, protože opravdu moc místa nezabere a je to krásná pohodovka. Pokud by se snad někdo nemohl dostat přes některý level, existuje slušná sbírka kódů do všech levelů, ale pokud budete hrát pomocí těchto kódů, tak si jen pokazíte celkovou atmosféru hry. Všele doporučuji jako relaxační hru a veselou zábavu. Kódy do jednotlivých levelů přikládám.

(LEVEL CODES)

02-,01536"	27-,11270"	52-,23582"	77-,21247"
03-,01024"	28-,09222"	53-,24094"	78-,20735"
04-,03072"	29-,09734"	54-,23070"	79-,28927"
05-,03584"	30-,08718"	55-,22558"	80-,29439"
06-,02560"	31-,08206"	56-,18494"	81-,30463"
07-,02048"	32-,24590"	57-,19006"	82-,29951"
08-,06144"	33-,25102"	58-,20030"	83-,31999"
09-,06656"	34-,26126"	59-,19518"	84-,32511"
10-,07680"	35-,25614"	60-,17470"	85-,31487"
11-,07168"	36-,27662"	61-,17982"	86-,30975"
12-,05122"	37-,28174"	62-,16958"	87-,26879"
13-,05634"	38-,27150"	63-,16510"	88-,27647"
14-,04610"	39-,26638"	64-,16511"	89-,28671"
15-,04098"	40-,30734"	65-,17023"	90-,28159"
16-,12290"	41-,31246"	66-,18047"	91-,26111"
17-,12802"	42-,32270"	67-,17535"	92-,26623"
18-,13826"	43-,31758"	68-,19583"	93-,25599"
19-,13314"	44-,29726"	69-,20095"	94-,25087"
20-,15362"	45-,30238"	70-,19071"	95-,08703"
21-,15878"	46-,29214"	71-,18559"	96-,09215"
22-,14854"	47-,28702"	72-,22655"	97-,10239"
23-,14342"	48-,20510"	73-,23167"	98-,09727"
24-,10246"	49-,21022"	74-,24191"	99-,44543"
25-,10758"	50-,22046"	75-,23679"	
26-,11782"	51-,21534"	76-,21631"	



red rose



YO! JOE!

AMIGA
500

Scipio - 1993



znovu a zase vítám u dalšího příspěvku. Nedávno jsem jentak namátkově, prdlajs namátkově - ještě sem neměl vopraveného Blizzarda - , prohrabával disketama a MUFí pařáta se uvelebila v mezidisketovím prostoru přímo před perfektně zpracovanou bojovkou, nedosovou dvoudisketovkou z roku 1993 od firmy Scipio. Tandlenc firma sice není ve světě kvitních akčnířaren známá, ale hra vo který dneska píšu zas takovou tu minirecenzi dokazuje, že i neznámí skupiny neznámých lidí taky něco dokážou

pro tu naši Amulinku spáchat. Jedná se vo gamesku s názvem YO! JOE! Tuhle hru můžou pařit i dva hráči spolu proti ostatním objektům, tudíž zlým a zákeřným nepřátelům. Začínáte v domě, kterej je perfektně graficky zpracovanej ba dokonce i jak vystřiženej z filmu Splatner House. Hnedka na začátku mě doslova uzdlilo pár dokonalejších detailů. Už jste někdy procházeli místností, kde v pozadí na zdi visí vobraz nákýho maníka a jakmile projedete vokoło tak Vás řáfne kudlou? Ne? Tak mi věřte že v týdlenc gamece s tím můžete a hlavně musíte počítat. A samozřejmě ne jenom s tím dlenc. Pokud se Vám podaří probojovat se až do pyramid, tak uvidíte nevidaný. To sem fakt ještě nežral

! Představte si klasicej stojatej sargofág ve kterým sou schovaný mrchy múmíe, který vždycky vylezou a už nás honěj. No nic To by nebylo zas nic tak světobornýho jako to, že múmíe má ve svém otevřeném sargofágu nalepenou fotku nahatý ženský !!! To je prostě super originální nápad a MUF dává čtyři body ! Můžete mi klidně věřit, že takovejch promakanejch detailů tahle hra skrejvá daleko víc. Takže lidi, nejen že si užijete perfektně promakanou gamesku, ale ještě Vás určitě pobavěj originální detaily ! K boji připravít ! Hadžime ! A samozřejmě taky GOOD LUCK pařbě.

MUF se omlouvá, ale v době - čili teďka - kdy se pokouší napsat zasejč něco do toho Fénixu, je poněkud velmi společensky indisponován. Děkuji všele všem čtenářům Amigistům za pochopení. A nyní milí mladí přátelé Vás opětovně a tudíž

muf



RUSH HOUR

AMIGA
1200



Tak si představte, co se mi stalo. Jednoho krásného jarního dne zapnu Amigu (vyjimečně jsem byl sám doma, což způsobuje příjemný klid doma a má to i příjemný vliv na mé psychické rozpoložení - stres je nepřítel moderního věku) a asi po hodině a půl všelijakého pitvání v systému, trošce hry s obrázky, při čemž mi hrála nenásilná hudba J.M.Jareho (OFFSPRING jsou stejně nejlepší !!!!!) přišel reset, protože mi Visage sežral grafickou paměť a nechtěl ji vrátit, za žádnou cenu a potom to přišlo. Při bootingu mám vždy pomoci Play16 spuštěný nějaký modul ale co se po resetu ozývalo z bedýnek, nebyl, žádný modul, ale jen nějaké chrchlavé pazvuky, vzdáleně připomínající můj nastavený modul..... co to sakra je.....??? Reset! Reset! Reset! Reset! Reset! NIC!!! Pořád to samé. Co se to stalo? Vnímavější z vás jistě pochopili, že se nejedná o špatně nainstalované AHI (jak se mi jeden amigista snažil namluvit), ale o Hardwaerovou závalu! První co mně napadlo, že Amča půjde pod nůž - vlastně pod šroubovák do Javosoftu (kam taky jinak?!?) a taky že jo. Trochu s obavou jsem

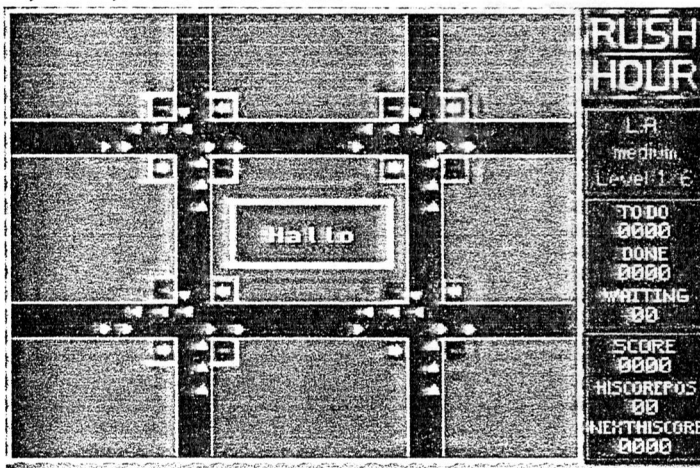
nesl svou Power Amigu do zmíněného servisu a cestou přemýšlel, zda jsem nemněl přece jen vyndat PPC, paměť, ScanDoubler a HD. Proč? No jednoduše proto, že jsem před rokem četl na Internetu zveřejněný článek, kdy si nějaký ComputerMan nechal opravit svůj stroj a když po opravě přinesl svůj počítač domů zjistil, že postrádá interní síťovou kartu, kterou nemá dodnes..... Ovšem moje obavy se rozplynuly, když se technik v Javosoftu začal zajímat o to, co všechno uvnitř najde a následně to pečlivě zapsal do svých záznamů i do smlouvy o převzetí věci do opravy (na tento doklad NIKDY nezapomínejte!!!) s razítkem a podpisy mým i jeho. Po diagnóze technika z Javosoftu mně málem omyli, když mi zdělili, že odešel můj rok starý PC zdroj 200W (to víte výrobky pro PC!). Takže musím koupit nový! Zase další prachy.....

Sakra, chtěl jsem psát o hře Rush Hour a půl článku jsem popsal nějakými žvásty, které nikoho stejně nezajímají (asi). No tak to teda napravíme.

Rush Hour je další logická hra, při které je spíše bráný zřetel na

zručnost. O co teda jde: Po spuštění na všech Amigách, naskočí obrazovka na které jsou čtyři křižovatky a malé kostičky označující příjezdající auta. Představte si situaci, při které se nějakým neznámým způsobem porouchá systém semaforů a vy musíte přepínat červenou a zelenou na všech křižovatkách, tak aby nedošlo k zácpě. Pokud se vám to bude dařit, budete postupovat dále, kde se oběhují už složitějším způsobem navazující křižovatky. Když jsem to hrál poprvé já, tak jsem to zkusil a asi po deseti minutách s konstatováním BLBOST jsem to vypnul, s tím, že to při nejbližší příležitosti smažu, ale po asi půl roce, když ke mně přišel jeden zmých tří bratrů (Jan 14let) a náhodou ji pustil, zjistili jsme, že se to dá hrát i ve dvou a vydrželi jsme u této ně zrovna vyvedené hry asi čtyři hodiny, což o něčem svědčí.

Už jsem o této hře přestal říkat, že je to blbost a zkusil jsem si ji později znovu zahrát, ale zase to nebylo ono.... Takže co se dá teď o tom víc napsat? Tak asi takhle: Hra je to stará, tím pádem se jí dá odpustit i to, že na grafice i zvucích si mohli autoři dát víc záležet, aby hra byla zajímavější, protože jinak hra opravdu ničím nezaujme a samotné téma „řízení křižovatek“ zrovna moc netáhne a pro osamocené hráče tu není o čem mluvit. Na druhou stranu, když se sejdou dva „nenároční“ hráči, tak se dá z této mírně podprůměrné hry i něco zábavy vymlátit. No a abych to už zbytečně nenatahoval, tak tato hra rozhodně není pro zblbsilé 3D pařany, ani pro hráče, kteří rádi propracovanou hru, ale svoje příznivce si jistě najde. A pokud ji už máte na disku či nějaké té disketě, tak ji neztracujte a zkuste si ji s někým zahrát ve dvou.....



red rose



GALACTIC WARRIORS

AMIGA
500

Mufánek Vám posílá tentokrát pro změnu zase minirecenzi na pěknou akční střílečku.

Mimochodem, dneska je to taková výletní recenze neboť toto páchám přímo rovnou na setkání uživatelů MALES 99. Dneska Vám milé děti povím pohádku o skupině třech, velice splou kamarádících, mutantů. Stalo se, že z Mufovy dosud a dopotud z neznámých

důvodů, se tito tři superhrdinové dostali až do nějakého podivného komplexu plného ošklivých a velice hnusných to nepřítelů. No a jak už to v pohádkách bývá, tak mají samozřejmě za úkol to tam všechno vymýdit, vyplnit a mistama i vystřílet, no asi jako v Lidicích děti ! V menu hry si můžete vybrat jednoho ze tří kámošů, se kterým se to tam

pokusíte všechno zakillovat. Cestou můžete posbírat pár korunek na nákup zbraní, střeliva a dokonce po čase i kyslíku. Kromě prachu tak samonoha sbíráte karty s heslem do počítače. Na každé počítači jiné kód. A po zadání tohoto kódu se stane to děti, že takový podivný kostky, který nejdou sebrat a sou hrozným způsobem rozmístěný po

komplexu, se automaticky proměňej v koule, který už sebrat idu a po jejich kompletním vysbírání se musíte vrátit do svojí koule, protože mutantů jsou blbí, a místo kosmické rakety jako chytrý lidi, mutantů používají koule. Potom se najdíte zařaděj a v klidu vodjedou do dalšího levelu.

muf



T-2 arcade game

AMIGA
500
Acclaim - 1993

V roce 1992 přišel do kin film Terminator 2 - Den zúčtování. Protože herní průmysl okamžitě reaguje na kasovní trháky vytvořením stejnojmenné hry, bylo jen otázkou času kdy se vyrojí první hry s terminátory. A právě jednou z nich je i T-2 Arcade Game.

Pokud jste hráli hru DIE HARD II, nebo PREDATOR II jste v obraze akorát místo vojáků střílíte terminátory. Pro neznalé výše popsaných her se jedná o hru ve které vidíte dění na obrazovce vlastníma očima. Hra plynule scroluje zleva do prava a vy pomocí zaměřovače kosíte vše živé a neživé. Největším plusem této hry je, že si můžete zahrát ve dvou na jednom počítači a soupeřit o to, kdo je lepší



terminátorbije. Hra se snaží kopírovat děj filmu, tzn. že ze začátku jsou úrovně v budoucnosti kde kosíte ocelové

terminátory, sem tam sejmete bojové vozidlo a ve finále zničíte samotný mozek SKYNET, čímž vznikne časoprostorová brána a

vy se ocitnete v roce 1996. Do laboratoře, kde přesně jako ve filmu vezmete zbytky ze starého terminátora. Následuje honička v autě a posléze velké finále ve kterém se setkáte tváří v tvář se samotným T-1000. Myšoidní ovládání je velice praktické, levé tlačítko slouží k používání palných zbraní, kterých je ve hře asi 6 a pravým odpalujete rakety. Munice, kredity, bomby a zbraně se sbírají levým tlačítkem. Graficky se hra vyvedla, trochu slabší zvuky vynahrazuje skvělá hudba, přesně jako ve filmu.

Pokud tedy rádi střílíte, určitě se u této hry dobře pobavíte.

peg



ALIANATOR II

AMIGA
500

Milé děti. Byl jednou jeden pařan a ten smažil furt jenom samý střílečky. Den co den hrál PROJEKT X, BANSEE, ALIEN BREED a občas si taky „plejnu“ GALAGU. Kromě toho velmi rád vyhledával všude u jiných pařanů takové ty klasické bezduché střílečky, u nichž stačí pouze vypnout mozek a mačkat FIRE. I jednou se mu opět poštěstilo vypůjčit si někde CDčko se spoustou her mezi nimiž zcistatemna objevil název ALIANATOR II. „To by mohla bejt nějaká kvalitní smažba!“ pomyslel si pařan a už už dotýčnou hru odklikával. Jeho zrakům zjevil se po chvíli načítání klasický to obrázek, znázorňující boj chrabrých pozemských obránců proti vesmírným příšerám, jež zde chtěly evidentně napadnout naši rodnou matičku zemi. „No vida, střílečka!“ zabručel si pařan sám pro sebe. Poté uposlechnuv blikajícího nápisu „PRESS ANY KEY“ uhodil do pauzeru a hra započala.

Pařan se v ní ocitl v roli pilota bojové superstíhačky, jejímž úkolem bylo odrážet proradné

útoky krvežíznivých stvůr a zabíjet jim tak v únosech lidičky, představovaných zde toliko tečka na jednotlivých kopcích okolo. Jen co se stačil trochu rozkoukat a osahat si řízení svého stroje, zaslechl ve sluchátkách přibíhající se charakteristický klapavý zvuk, jež byl neklamným znamením toho, že bestie přicházejí! Jen trochu zvedl čumák svého stroje a vtom je spatřil - hejno podivných ržnobarvných skvrn se nakupilo přímo nad ním a evidentně se hotovilo k útoku.

„Kdepak vy bestie!“ Zařval pařan v zápalu boje, „moje tečky nedostanete!!!“ a ihned vyslal vstříc útočníkům první dlouhou dávku z kanónu. Mezi útočícími skvrnami se zablesklo, pak ještě jednou a vzápětí oblohu ozářila mohutná exploze. Zásah!!! Klubko útočníků se evidentně demoralizováno rozprchlo na všechny strany. Pařan si vybral jednoho napravo a pálc po něm dávku za dávku jej poslal na onen svět, stejně jako později další dva, kteří už se pokoušeli ukrást nějaké ty tečky - lidičky,

když vtom jeho lodí něco otřásl a ukazatel výkonnosti energetických štítů prudce klesl k červené. „Sakra! Trefili mě!“ zasyčel pařan a prudce smýkl s knyplem. Právě včas, aby mohl zahlédnout vzdalující se kulovitou loď nepřátel. „Chcípnete bastardi!“ zařval vstekle a zuřivě zmačknul spoušť. Unikající nepřítel se sice pokusil manévrovat, ale pařan doslova chrllil jeho směrem stovky projektilů, takže bylo zřehla nemožné všem uniknout. Nakonec jej pár kulek zasáhlo a rozmetalo po obloze stejně, jako před tím několik jeho kolegů. Pařan se poté rychle otočil, aby prozkoumal prostor okolo, když vtom obrazovka ztmavla a naskočil na ní červeně blikající rámeček s nápisem GURU MEDITATION...

Ach jo, takhle to vždycky dopadá, když se člověk nehlídá a píše a píše, co ho zrovna napadne. A stejně tak to vypadá, když přitom popisujete hru, která vás nijak zvlášť nezaujala. Kdybych měl ALIANATORa II charakterizovat několika větami, pak mi nezbývá, než říct, že je to veskrze průměrná - možná dokonce podprůměrná

hra ještě z dob staré dobré pětistovky, kde veškerým námětem je střílet a střílet a zase střílet. Dá se hrát jak joistickem, tak i myší, což je jedna z mála kladných věcí, jež u této hry můžu pochválit. Jinak toho zde už moc k pochválení nezbývá, protože jak celkem sterilní a podivná grafika, tak i samotný námět hry - stíhačka, jenž se pouze točí dokola a střílí nikoho zřejmě dvakrát nenadchne. Trochu lépe je na tom zvuk, ale ani ten není nic světoborného. Navíc - jak už jsem uvedl dříve ALIANATOR II patří dobou svého vzniku spíše tak do roku 90 - 92, ale dost možná je ještě starší (bohužel přesné datum výroby jsem na hře nikde neobjevil), takže je evidentně dělana ještě na staré dobré pětistovky. Na dvanáctce ji sice rozjedete, ale bude vám bítbnout grafika a často vám celá hra i spadne. Proto ji celkově nedoporučuju. V oblasti stříleček máme na Amize rozhodně kvalitnější díla!

kaf



MEGA - LO - MANIA

AMIGA
500
Sensible software - 1991

... Ručička budíku, odměřující dobu vývoje atomovky právě poskočila o poslední dílek. „Super! A teď rychle vyrábět!“ Převádím nutné minimum lidíček na těžbu nejdůležitějších surovin a zbytek do továrny na výrobu. Vzápětí už čekám - přepnutej v mečích, abych mohl postupně všechny vyrobené bomby rovnou posílat na jednotlivé nepřátelské sektory. První hotové - šup sní na červeňáky, stejně jako s druhou a třetí. Tak ty bych měl z krku! A teď honem další dvě na žluťouny. Jeden výbuch, druhé... a třetí. Sakra, co to... vždyť já hodil jenom dvě pumy... aha von už si je někdo vyrobil taky - určité zeleňáci! Další vyrobenou pumu tedy urgentně posílám proti zeleňáckému domovskému sektoru. Ve snaze ještě víc zrychlit výrobu pum posílám i lidi z těžby do továrny. Teď a nebo nikdy! Sektor těsně vedle mýho se po zásahu nepřátelskou atomovkou vmžiku změnil v roztavenou měsíční krajinu bez života. Bleskurychle posílám další tři bomby na zbylé nepřátelské sektory. „Supéér, ste vyřízeni zmetci...“, když vtom i na můj sektor dopadá cizí raketa. „Hmm... takže zase nerozhodně!“

Jo jo! V téhle hře není vůbec lehké uspět - a dohrát ji bez kódů, to snad ani nejde! Ale přezto se o to čas od času najívně snažím. Vtip je totiž v tom, že ikdyž bych třebaš dobýl jedno souostroví, čekají mě v téhle misi ještě další dvě a na to

už bohužel nemám dost lidí! Teda respektive měl bych, ale pouze při použití kódů a to by pak zase nebylo ono, protože kódy hry většinou jenom ničí!

Samosebou si nedělám prázdné iluze o tom, že hra, o níž tu teď hodlám prohodit pár žádůk... totiž slov, je hrou poměrně známou, ovšem před časem se nám do redakce ozval jeden čtenář a velmi o recenzi a posléze o návodu na MEGA-LO-MANII stál, takže tímto plním jeho přání. A krom toho - jak už jsem dříve byl několikrát říkal - ani tu nejznámější hru neznají všichni. Třebaš pro mě jsou ještě stále hry jako POPULOUS, nebo Battle Isle španělskou - neřkuli přímo portugalskou vesnici. Takže vo co tady tedy go? (nebo jak říkal jeden dement „vo cos gou - vždycky jsem měl sto chuti ho za to kilnout...“) Hra MEGA-LO-MANIA je jakýsi typ reálnimové strategie, v níž hráč zastává úlohu jednoho z velitelů čtyř znepřátelených civilizací, jež se tu ve hře snaží navzájem vyhladit. Hra je rozdělena asi na devět misí, přičemž úkolem v každé z nich je dobýt tři ostrovy. Ony mise jsou přitom odstupňovány podle jednotlivých etap lidského vývoje, takže třebaš ve dvojce bojujete s oštěpy, luky a v nejlepším případě meči, zatímco v šestce, nebo sedmičce už můžete vyrábět stíhačky a atomovky. To samosebou přináší potřebu užívání stále nových taktik, neboť pakliže jste v počátečních misích

mohli stavět i obranné zbraně, tak později už by to byla hotová sebevražda. Tady totiž platí, že kdo udeří první, ten vyhraje. Ono se totiž celkem jinak brání tlupě rytířů, jež přepadla váš sektor, než třebaš ufonské lodi, anebo už rovnou oné atomovce, která prostě přiletí a pak už je celkem jedno, jakou zde právě máte soustředěnou armádu. Bez protiraketové obrany, jste prostě namířeni... teda vlastně už vůbec nebudete! Ovšem pokud si naopak vyrobíte atomovky a najednou se nad vaším sektorem objeví letka stíhaček, jste v tróubě taky, protože silně pochybuji, že byste si zároveň s Atomovkami stihli pořídít ještě něco dalšího a s těma můžete sice zrušit všechny sektory okolo, ale přímo v tom vašem jsou k ničemu. Vymýšlení, vyrábění a boj ovšem pochopitelně nejsou jedinými úkony, jež ve hře můžete provozovat. To by to hráči měli až příliš moc jednoduchý a dlouho by je hra asi nebavila. Proto tvůrci MEGA-LO-MANIE vymysleli těžbu, stavbu jednotlivých budov, obsazování nových sektorů, uzavírání spojeneckých smuv mezi jednotlivými nepřáteli, atd. Díky tomu je třebaš každý sektor odlišný typem a množstvím zásob nerostných surovin, díky čemuž tu lze vyrábět různé varianty výzbroje.

A teď - jak už u mě bývá zvykem, si něco povíme o samotné hře. Nutno říci, že se mi svým

zpracováním hodně dlouho nelíbila. Především mě tu vadil ten chaos pobíhajících vojáků a taky značná nerealističnost celé hry. Zde je totiž možné kupříkladu zničit letadlo pouhým davem lidí, ikdyž tito nemají vůbec žádné zbraně, nebo jadernou pumou zničit některé protiraketové systémy, aniž by tato vybuchla (asi dostala od těch protiraketových systémů zásah, takže nemohla vybuchnout a pouze svým pádem přímo na nějaký ten komplet přizabila celou jeho obsluhu... nééééé, dělám si srandu!!!). Ovšem po nějaké době jsem MEGA-LO-MANII tak nějak vzal na milost a dneska už ji hraju docela rád! Je totiž i přes své nedostatky celkem zábavná a navíc s kvalitním zvukem. Tím zvukem především myslím ony skvělé kecy všech čtyř velitelů (třebaš to zachechtání, když se mi třeba nedaří a nějaký boj vzdám - to je přímo paráda!)

Takže co tedy říci závěrem? Možná toto: Existují sice hry, jež bych byl schopen pařit od rána do večera a pořád by se mi neomrzely, jenže těch je momentálně jako šafránu! No a pak existuje i daleko větší skupina her, jež už mám kolikrát i dohrané, ale které-mě svým zpracováním, námětem a hratelností čas od času opět chytanou, takže si je pak znovu a znovu rád zahraju. A k nim právě patří i MEGA-LO-MANIE.

kaf



THUNDER JAWS

AMIGA
500

Tak jsem si zase jednou zavzpomínal. Prostě jsem si sedl a začal se probírat zaprášeným diskovým boxem. Už totiž skoro ani nevím, co v něm mám. Od chvíle, co jsem si před pár lety koupil harddisk a po něm CD romku, začala pro mě být práce s disketami únavná a zdoluhavá. Však to jistě všichni znáte sami. Když zpustíte cokoli z hardu, je to natažený pomalu okamžitě a když to nedej bože taháte z disket, tak to aby si u toho jeden schrupnul, kolik má času, než to dovrže. A to ani nemluvíme o vícedisketových hrách, kde si člověk vobčas připadá jak při maráši, akorát, že místo karet drží diskety a vyměňuje jak divěj... Bohužel však nastávají v životě nás pařanů situace, kdy se nám nějaký ten komponent v Amčuli posere a splášíme nové, nezbejvá, než to chvíli vydržet bez něj. V mém případě se odporoučel do věčných lovišť hadr a ikdyž už

mám zase nověj - 3.2 GB Seagate (heč!), ještě to chvíli potrvá, než na něm zas bude tak šikovně plno, jako bylo na tom starým! No a tak jsem se prostě probíral starějma disketama, čas od času jsem něco, pokud to mělo instalačku, rovnou prdnu na hadr, až se mi do rukou dostaly diskety, popsané jenom tužkou. To samo o sobě už je u mě důkaz, že jejich bsah nebude příliš starý, respektive, že jsem ho nagrahoval nedávno. Sice totiž diskety už moc nepoužívám, ale pokud se mi dostane do rukou něco zabalený v DMS a nejde to zpustit z HFM, většinou to končí na disketách a tam na to pak obvykle zapomenu. A toto byl právě tento případ. I popadl jsem dotyčné diskety, zfoukl z nich prach a čtu THUNDER JAWS. „Hmm... tak to nevím, co to je!“ Problesklo mi hlavou a už jsem cpal první disk do disketovky. Následný pohled na obrazovku mě ale moc nenadchnul. Rok výroby

1991 totiž ukazoval na další klasickou pětistovkovou střílečku s víceméně průměrnou grafikou, slabou hratelností a ubohým námětem. To mě ale naštěstí neodradilo, a tak jsem čekal, co se z toho celého vyvine. Po úvodním obrázku následovalo poměrně dobré (na svou dobu) intro. Pak následovala výměna disket a samotná hra mohla začít. Nutno ale říci, že jsem čekal přesně něco takového - sterilní grafiku, tak typickou pro dobu vzniku téhle, dalo by se říci automatové střílečky a také hned od počátku tvrdou obtížnost. (Občas mám dokonce pocit, že obtížnost je u těchto her záměrná, protože - ikdyž je to pouze můj dojem - tyhle hry původem pocházejí opravdu z automatových her a tudíž byly udělány tak, aby sice hráče byly, ale aby byly zároveň natolik obtížné, že by je tito nedokázali hrát příliš dlouho.) V tomto případě se tedy jednalo o jakousi

potapěčskou střílečku, mixnutou s klasickou chodičkovou střílečkou, kde jste chvíli potapěč, harpunou a zbraní na dně nalezennými jinyými bojovými nepřáteli, a pak se v dalším levelu dostáváte do jakési podmořské základny, kde boj pokračuje takřikajíc na souši. Grafika nic moc, zvuky taky, ale celkově se to dá hrát. Zvláště v situaci, kdy jste bez harddisku a nemáte tudíž moc na výběr. Jinak hratelnost je sice vzhledem k obtížnosti nevalná, ale postupem času, jak se do hry postupně dostáváte, se to začne zlepšovat. U hry lze navíc ocenit i fakt, že ji mohou hrát i dva spolupracující hráči. Celkově bych sice o hře THUNDER JAWS nemohl říct, že by mě nějak dvakrát moc zaujala, ale rozhodně to zase není to nejhorší, co jsem za dobu, co pařím na Amize mohl vidět, či hrát.

kaf



Dungeon Master II

dokončení

Po vstupu do čtvrtého patra za sebou ihned zakouzlete Guard Miniona - aby vás nějaká ta Chaosova létající hvězda nepřekvapila zezadu. (ono se v této fázi hry vůbec vyplácí cpát ty Guard Miniony pomalu ke všem dveřím...) Poté pokračujte rovně až ke kontrolním budíkům, jež ukazují funkce jednotlivých strojů. Pokud všechny něco ukazují, je to super, pokud ne, máte problém! K úspěšnému završení téhle hry prostě potřebujete aby všechny stroje, jež jste předtím pracně zapínali, bezchybně fungovaly! Takže pokud tomu tak není, doporučuji vrátit se o dvě patra níž k místnosti s kotlem a pístem, jež bude zřejmě vypnut, nebo jukněte rovnou do podzemí k ohništi, protože toto jaksí nemusí hořet. Důvody proč výše zmíněné komponenty nemusejí fungovat jsou jednoduché. V obou případech v tom mají jistě prsty Chaosovy létající hvězdy. Tyhle potvůrky totiž v případě kotle brání mumiím v přikládání, takže oheň po čase vyhasne a kotel zase tihle zmetci hrozně rádi vypínají. Takže sem prostě zajděte, případně

nalezené „Chaosovce“ vybuště a k čudlíku u kotle s pístem, stejně jako dole u ohniště umístěte Guard Miniona. Ti už to zde na čas ohlírají! Pokud vám tedy všechny budíky ukazují nějakou činnost, je to dobré a vy můžete pokračovat dále. A bude to přímo do jámy lvové - či spíše bleskové! Před vámi je totiž kratší chotba s menším vylepšením v podobě elektrických blesků, jež tu v pravidelných intervalech praskají hlava nehlava. Tak tady doporučuji pouze sejhnout, pak zakouzlit kouzlo na zmrazení a pak už jen mít trochu toho štěstí. Jen co tímhle peklem proběhnete, octnete se v místnosti s magickým kruhem, za nímž je ve výklenku dvojice klíčů. Jeden je od dveří těsně před budíky a druhý užijete až později. Problém je v tom, že si je nemůžete jen tak čapnout a odnést, protože v tu chvíli by se magický kruh aktivoval, uvěznil vás a vy byste byli v p... asti! Takže čapněte pouze klíč ode dveří před budíky a utíkejte zpět je otevřít. Jo mimochodem - blesků se protentokrát bát nemusíte, protože se dají na chvíli vypnout pomocí vypínače na zdi

hned vedle východu z oné bleskové chodby.

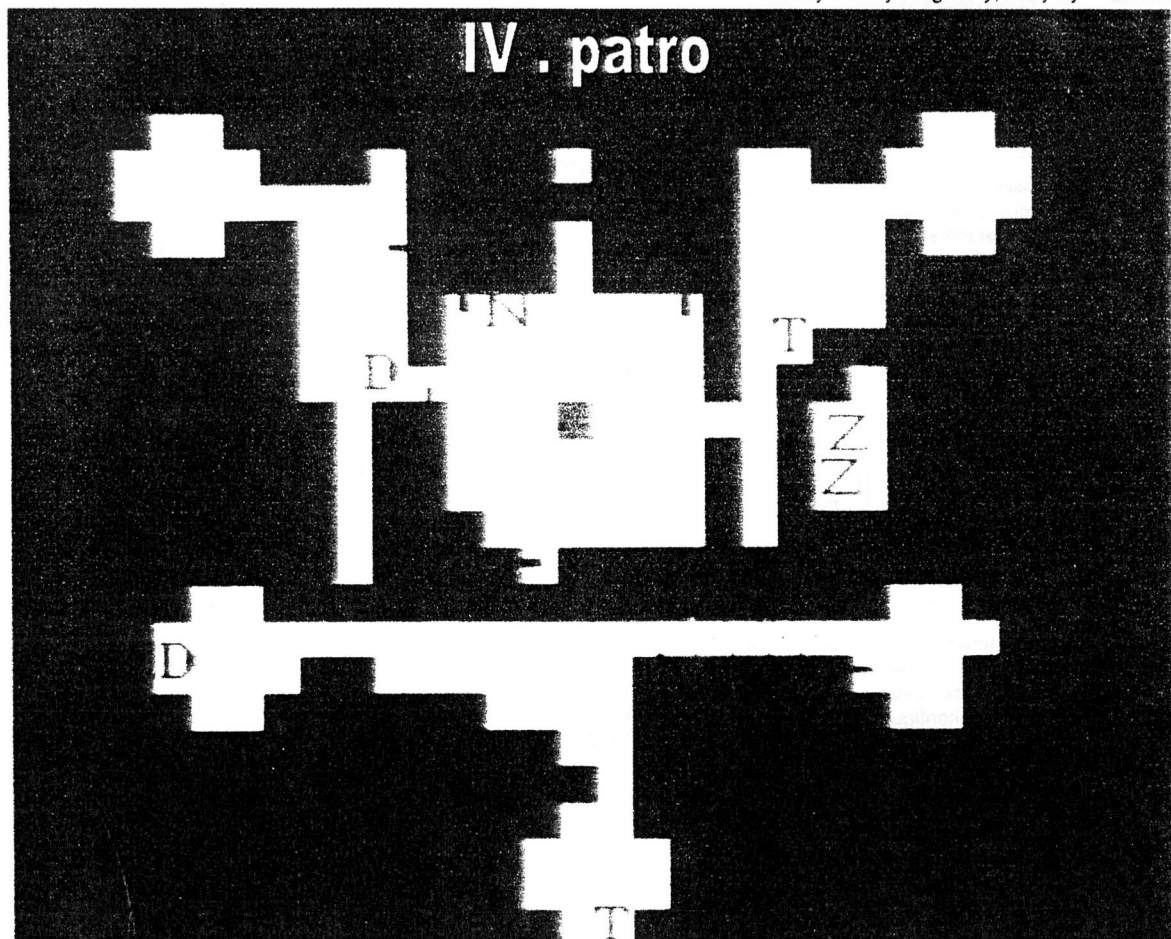
Odemčete tedy dveře před budíky a pak vás čeká další běh skrz chotbu s blesky - teď už nejspíš zase fungujícími. Vraťte tedy už použitý klíč, popadnete druhý, opět deaktivujete blesky a pokračujte odemčenými dveřmi dále. Octnete se v místnosti s žebříkem, vedoucím dolů. Sem spusťte a pro jistotu sem postavte dalšího Guard Miniona. Pak jděte do prava do místnosti s generátorem (vypadá jako nějaký krystal). Jděte kolem něj dál napravo až k mříži, kde využijete druhý klíč z místnosti s magickým kruhem. Sotva se tak stane, objeví se teleportační mlha. Vlezte do ní a octnete se v sevření uvolněná zrcadla tak, aby mohla odrážet firebaly, létající ze zdi přímo na generátor. Sotva je budete mít nastaveny, zapněte v této místnosti všechno, co najdete. Pokud vám před tím všechny budíky fungovaly, mely by

začít a zdí létat firebaly a mlátit do generátoru. Zároveň by do něj měly začít mlátit blesky. Pokud tohle všechno funguje, začne jasně světélkovat pás na zemi vedoucí od generátoru k portálu ve zdi. Ten se otevře a umožní vám přístup do tzv astrálního plánu, kde vás čeká závěrečná bitva. Před tím si ale ještě můžete vylézt po žebříku nahoru na střechu, ovšem tady je to dost tvrdý, takže pokud sem nechcete, nemusíte!

Následuje tedy astrální plán. Zde se ocitnete v jakési temnotě, kde podlahu tvoří cosi jako obláčky. Radím vám obklopit se ihned po vstupu tlupou Attack minionů, jež budou alespoň doufejme schopni ochránit vás od útočících Chaosových létajících hvězd, kterých se tu na vás vyrojí opravdu dost! Ovšem největším vašim protivníkem zde je strašlivý Dragoth - pán chaosu. S ním lze bojovat v podstatě dvěma způsoby - buď přímo tváří v tvář, což je ale dost nebezpečné, protože dotyčný je opravdu tuhej protivník a navíc má kolem sebe bandu svých létajících hvězd. Navíc vám zde hrozí i nebezpečí spadnutí z obláčků, což způsobí vaše

objevení v jakékoli pasáži hry. No a nebo můžete zvolit poněkud zdélouhavější metodu boje na dálku pouze svými Attack miniony. Zřídte si u dveří do astrálního plánu jakési svoje palebné stanoviště a posílejte odtud proti Dragothovi své útočné koule. Přitom se zde zabarikádujte proti nenadálému útoku zepředu i zezadu několika guard miniony, abyste tu měli kříd a mohli si případně i schrupnout a doplnit tak své kouzelnické síly. Ovšem ještě jednou upozorňuji, je to metoda sice bezpečnější, ale mnohem delší. Ovšem vycházím - li ze svých vlastních zkušeností, pokud jste to dotáhli až sem, vaše trpělivost už musí být natolik vytrénovaná, že už vás podobné menší čekání nemůže ani v sebemenším odradit. Tak jen do toho!!!

kať



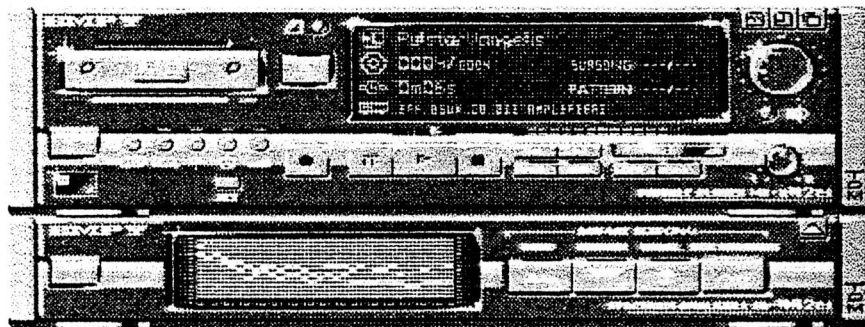


EAGLE PLAYER v 2.0

Autor : H. Richter
Rok : 1997
Velikost : 2.850.513

Pro příznivce hudby, mezi které se moc nepočítám, jsem si měl možnost vyzkoušet tento prográmek pro přehrávání snad všeho, co na Amize lze přehrát. Velmi efektní je CD přehrávač v plné podobě i s grafickým equalizerem, i když minulá verze poskytovala celobrazkovou hifi věž, což vypadalo lépe, ale zase na druhou stranu, nastavení, preference a rozsah tohoto programu je až nad moje síly.

S tímto programem máte možnost si přehrát snad všechny formáty hudby, které lze na Amize nebo CD sehnat. Obsluha je velmi jednoduchá, grafické rozlišení přehrávače může být volitelné a oproti minulé verzi se trochu zvedly i nároky na paměť a na procesor, ale to je již standart u nových programů, které skutečně něco dokáží.



Každopádně jsem již několikrát tento prográmek využil, protože

jiné přehrávače neuměli to, co umí tento program.



SCHEMATIC CAD v 1.6

Autor : M. Hughes
Rok : 1996
Velikost : 152.275

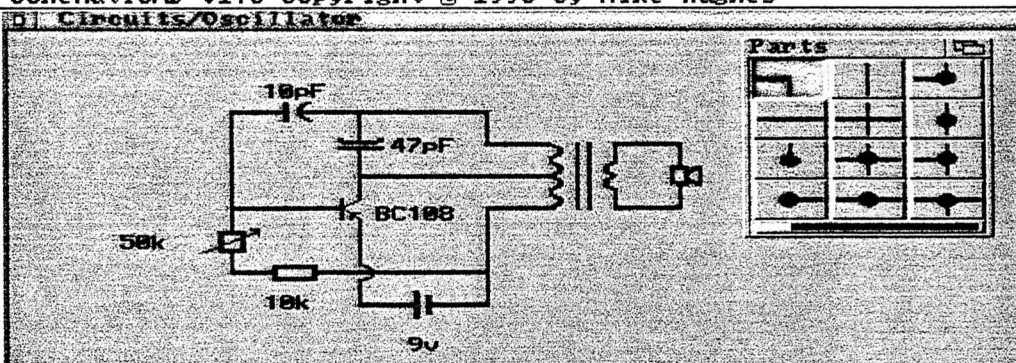
To je software, který na našem trhu není příliš rozšířen či znám, přitom amatérských bláznů v elektronice je mnoho, každý dělá barevnou hudbu, různá udělátka, či jen tak experimentuje.

Pro Vás všechny, kteří se věnujete kutilské, či zábavné elektronice by asi neměl tento strojek chybět.

Je to velmi jednoduchý program ale s velkými možnostmi a použitím. Prostě a jednoduše řečeno, potřebujete-li sestavit tištěný spoj i se součástkami, nakreslit jej, či jen poslat plánek kamarádovi, tak máte správný soft.

Nabízí po otevření vpravo otevřené okénko, ve které máte

SchematicAD v1.6 Copyright © 1996 by Mike Hughes



všechny známé elektrotechnické značky, zkratky a zobrazené součástky. Sami si ještě k tomu můžete případně další nakreslit. Potom si jen skládáte součástky a pospojujete si je na propojen,

otvory v tištěném spoji, prostě uděláte návrh tištěného spoje. Můžete samozřejmě udělat jen tištěný spoj bez součástek. Jak je libo.

Je škoda, že podobných programů skutečně mnoho není. Je to výzva pro autory, zda doáží zaplnit dírky v trhu, protože podobných programů je zapotřebí více. Souhlasíte?



FILE MASTER v 3.0

Autor : Toni Wilen
Rok : 1995
Velikost : 171.975

Mezi diskovými managery je spíše již takovým starousedlíkem tento program, který pro svou jednoduchost je skutečnou lahůdkou pro všechny začátečníky a pro všechny, kteří nechťejí a nepožadují kvantitu pověl.

Svoje základní funkce zvládá perfektně a narozdíl od jiných strojů tohoto typu, také velmi rychle. Na nic se neptá a jede. Lha a Lzx zvládá a dms si můžete nakonfigurovat i třeba prostřednictvím externího programu. Jinak si můžete vniknout i do neproniknutelných

programových zázraků. Formátuje, kopíruje a vše možné ostatní.

Jen snad na konečné hodnocení, není to také žádný malik, protože konfigurační menu má také velmi rozsáhlé a to jak si dovede poradit s barvami

obrazovky, jak se dá schovat, či jak se lehce dá zobrazovat, jsou to i klady tohoto programu, který umí věci, pro které ho mám pořád rád.

dacan

FileMaster 3.0 2.1 '820 Registered

FileMaster 3.0 2.1 '820 Registered

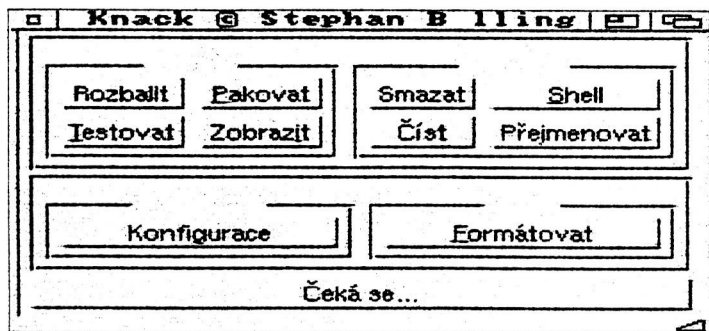
Drives	U 72,416K F 30,399K 70% W
Parent	53,982 amiatlas-1
Invert	40,566 amiatlas-2
Class	44,824 amiatlas-3





KNACK v 1.15

Autor : Stephan B.
Rok : 1998
Velikost : 435.665



A opět si něco sbalíme a zabalíme, ale nyní trochu více. Program má krásné

jednoduché nastavení, kde si nastavíte prostě a jednoduše cesty k programům dms, lha, lzx, zip a třeba i další a uložíte. Potom máte malé okénko, kde si vyberete co chcete ělat.

Pakovat, rozpakovat, formátovat, prohlížet. Ve všech archivech a s veškerými možnostmi, které tyto archivy poskytují a umožňují.

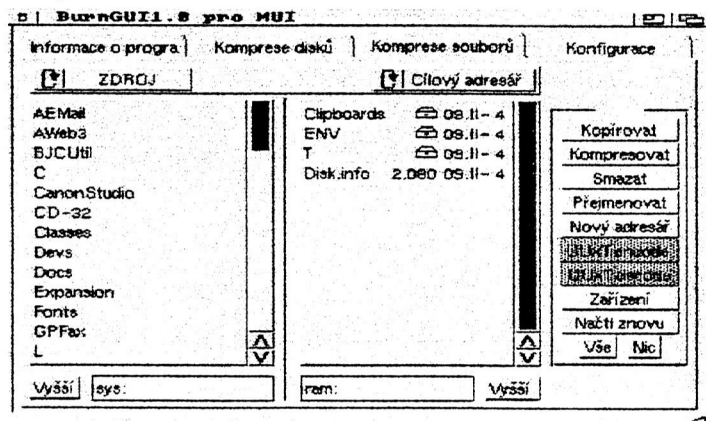
Program mi připadá tak trochu jednoduše, i když jeho práce je kvalitní, ale nevyhovuje mi takovýmto ovládáním.

Ale svou funkci stoprocentně plní, je pro skutečné jednoduše, kteří nechtějí přemýšlet a hledat.



BURN GUI v 1.0

Autor : Pedro Luis
Rok : 1997
Velikost : 171.112



Když už jsem u těch pakovacích programů, samozřejmě nemohu opomenout asi to nejlepší co tady mám. Konfigurace je jednoduchá, nastavení je jednoduché.

Autorovi pošlete mail a máte registrováno, Můžete jej samozřejmě bez problémů používat jak chcete.

A samozřejmě nabízí všechny formáty kompilace, tedy dms, lha, lzx, lhc, zip, arj a to v obou směrech i v kontrole.

Navíc v tomto programu se kompilace mimodma provádí

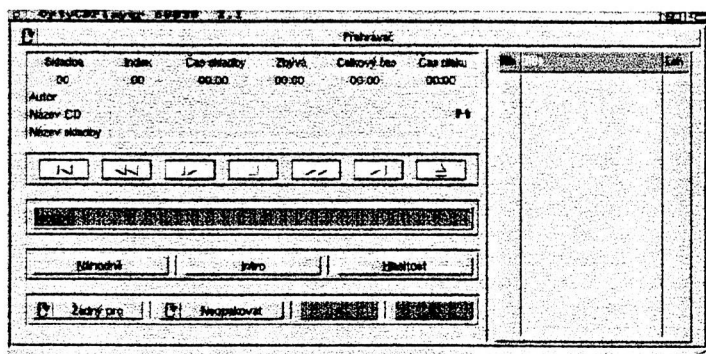
v malých oknech, které připomínají diskový manager, takže si jen označujete co a kam chcete, otevřete si okno, kam budete archiv rozbalovat a označíte archiv a poté už můžete kompilovat či rozbalovat a nebo pokud si přejete, umí i přidávat soubory do pakovaných souborů. Diskety nebo harddisk není problémem.

Pro mne je toto asi nejlepší kompletní program, který skutečně nabízí i poskytuje všechny možnosti a schází mu snad jen diavolo systém, který ještě neumí, jinak asi zvládne všechno.



OPTY CD PLAYER v 2.1

Autor : Opty Barbar
Rok : 1997
Velikost : 2.533.754



Zase něco z hudebního soudku, ale trochu jiného, než-li jsou různé přehrávače, i když kvalitní.

Toto je zcela ve spojitosti s hudebními CD a se samplerem. Program je skutečně kvalitní a již je optimalizován pro 030, 040, 060 procesory, takže si vybere každý.

Nastavení je jednoduché a pouze si nastavíte kam se budou ukládat databáze CD, která si budete přehrávat. Pokud nezádáte nic, bude to unnamed, či-li se nic neděje. Podporuje samozřejmě AHI systém, ale nemusí, pokud máte zvukovou kartu.

Pokud máte udělanou databázi, po každém vložení CD, které program zná, objeví se i v nastavení programu. Můžete si sestavit asi osm programů spuštění a samozřejmě i po startu, což znamená, jakmile spustíte program, ihned se inicializuje tento program. Toto si vyberete a

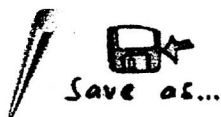
skladby si naskládáte do jednoho z oken a uložíte.

Nejlepší výhodou a silou programu je oddíl sampleru, kdy prostě a jednoduše sampleujete z CD ROM na harddisk. Musíte mít samozřejmě CD ROM s CDDA výstupem a samozřejmě nainstalovaný software pro ovládání CD ROM, které to odporuje.

Či-li, máte-li AHI, ASIMCDFS, CDDA a samozřejmě OptyCDPlayer, tak máte hudební studio pro přehrávání hudebních CD.

dacan





ICONIAN v 2.97

Autor : Ch. Randall

Rok : 1996

Velikost : 475.548

Máte rádi obrázky mimo ikon? Máte rádi pěknou grafiku v ikonách? Tak potom je tu pro Vás tento výtvar, který Vám v práci s ikonami umožňuje naprosto vše. Otevřete program a do hlavního ona si prostě hodíte jakoukoliv ikonu a máte ji připravenou pro práci. Můžete si do ní kreslit, psát, přebarvovat a podobně. Poté si ji uložit tak, jakou ji chcete, zda adresář či disk a podobně.

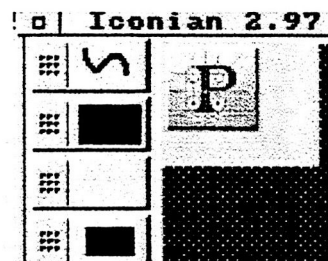
Ale toto samozřejmě poskytuje program ze systému Icon Edit. Ale Iconian jde trošku dále a to nejen v nastaveních a možnostech. Pokud máte například program Lupe, můžete si jej otevřít a potom jde skutečně jemňoučkou kreslit do ikony cokoliv.

Největší předností a možností iconianu je ovšem to, že si uděláte a připravíte jakýkoliv prográmk v rozlišení 16bm, třeba i svoje foto,

či nedej bože manželky a toto převedete do Iconianu a to si to ještě můžete jakkoliv graficky pozměnit či dovybavit.

Opět si to poté jen uožíte jako ikonu dle typu a již se Vám objeví tento Váš výtvar kdekoliv, kam jej nainstalujete.

Kdo si chce svůj vzhled Workbenche upravit tak třeba jako



já, k obrazu svému, tak to je to pravé ořechové.

dacan



SIEGFRID COPY v 1.7

Autor : Siegfried Soft

Rok : 1995

Velikost : 147.404

Kopírovacích programů není nikdy dost, tudíž zase trošku něco jiného.

Tento prográmk mi klasické pomůcky jako je kopírování z

disku na disk, formátování či chobové opravy ještě nabízí plnou antivirovou kontrolu a ochranu.

Ale asi nejdůležitější možností tohoto programu je možnost

kopírovat z diskety na harddisk, či z CD na disketu. Prostě jej můžete použít univerzálně. Také si můžete při nudě u kopírování nechat hrát hudbu libou Vašemu uchu.

Program je jednoduchý, ale umí toho celkem dost.

dacan

Kosmetická úprava TOWERu INFINITIV od Microniku

Celý problém se skrývá za jednou maličkostí. Výrobce počítal s montáží interní mechaniky DD, která již vlastní optickou signalizaci chodu motoru. Ti uživatelé, kteří mají A1200 bez této vlastnosti, jako v mém případě, jsou zcela ochuzeni o vizuální kontrolu zastavení a zpuštění motor 3.5" diskety. Prakticky tištěný plošný spoj, který se ukrývá za čelní deskou TOWERu, nese daný signálový vodič až do tohoto místa a zde původní snaha konstruktérů nenávratně končí. Situaci lze zvrátit šetrnou demontáží - víko TOWERu INFINITIV, boční krycí desky (levá i pravá), čelní krycí deska s logem „powered by AMIGA“. Nyní na nás vyhlíží částečně odmaskovaný TOWER se vši tou parádou uvnitř. Zdaleka není vyhráno a vyzbrojte se trpělivostí a zručností, protože vyjmutí malého plošného spoje,

který je uschován za čelní deskou není nic snadného, pokud nezvolíte montážní postup celkového rozebrání TOWERu.

Pro další montáž je nezbytné nutně odpojit napájecí kabel od elektrické sítě!!!! A to vzhledem i k vlastní bezpečnosti, protože je to elektrická živá část a velice snadno přijdete k úrazu elektrickým proudem.

Odpojte čtyři autokonektory od hlavního vypínače počítače, sejměte červený hmatník, dále sejměte černý hmatník z mikropsínače, tento je jako rezervní pro funkce RESET v provedení TOWERu se zorošloty. Šroubovákem demontujte šrouby, které drží hlavní vypínač na čelní desce TOWERu a zcela jej vyjměte ven. Každé místo pro všetečné prsty a montážní nástroje je dobré. V pohledu na odmaskovanou čelní desku spatříte hlavičky dvou

konstrukčních vrutů, tyto rovněž zdemontujte. Uvolní se tím vnitřní vzpěra TOWERu, kterou budete moci vyhnout snaze do strany a následně vyndejte plošný spoj. Rozhodně to není jednoduché, ale lze to provést. Upozorňuji na možnost poškození tlačítka RESET, proto si počínejte obratně a šetrně.

Plošný spoj je zcela uvolněn ze spárů TOWERu a nyní můžete provést doplnění obvodu signalizace DD mechaniky, která je shodná s funkcí jako na originálním provedení A1200. Po prohlednutí více žilového vodiče je patrné, že první dvojice vodičů patří k budoucímu obvodu RESET, další nese signál GND a následující, tedy již čtvrtý (od hora) je vodič pro signalizaci chodu motoru DD 3.5" mechaniky. Vodič je ukončen na plošném spoji bez dalších součástek a proto zde doplníme kabel s LED diodou (třeba žlutou) obdelníkového tvaru,

rezistor 220 ohmů, křemíkovou diodu shodnou s diodami již osazenými. LED dioda je na kabelu z důvodu, že ji následně po odstranění drobného plexiskla v prostoru signalizace DD mechaniky umístíme právě tam. Otvor je natolik přesný, že není nutné jej dále upravovat.

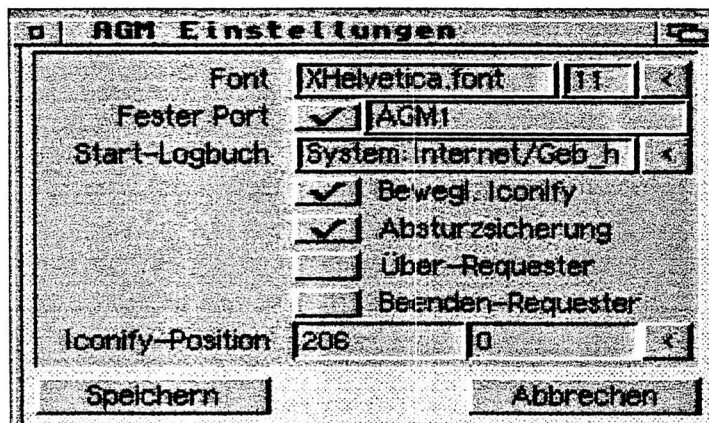
Pro odzkoušení na autokonektory osadíte zpět hlavní vypínač a připojíte napájecí síťový kabel. Zpusťte počítač a přesvědčte se, že máte správně orientovanou LED diodu a signalizace je v pořádku. Nyní můžete vše zopakovat, ale v obráceném pořadí až do podoby kompetního vzhledu TOWERu. Není přece jen lepší vizuálně kontrolovat okamžik, kdy mohu bez nebezpečí poškození data vyjmout disketu z mechaniky? Všem trpělivým přeji hodně zdaru.

zdnsoft



Provozní denník

InterNet aneb SW pomocníci



V dnešním světě technických a ekonomických zázraků se najdou uživatelé, kteří jednoho dne po realizaci svého snu jsou postaveni před problém, jak uhlídat finanční nákladnost provozu v době připojení k Internetu. Je několik možných řešení.

Pravděpodobně nejpřístupnější se zdá provedení nákupu sešitového bloku s rozumnou vazbou a školní technikou z něj udělat jednu velkou tabulku, kde by měli postačit kolonky: Datum, Začátek-Konec, WWW-ano, E-mail-ano, Provozní čas-min,

Podpis. Tímto jednoduchých způsobem lze připravit základ pro kontrolu nárokovosti poplatku, které poplynou do chřtánu SPT Telecom.

Ale my jsme hraví uživatelé a tak jsme řešili problém, jak vlastně generovat provozní protokol, aby se dal vytisknout v případě nouze a zpětně provést kontrolu zprávnosti telefonního účtu.

Nenechte se uhoupat na vavřínech ze strany SPT Telecom, protože to není zas tak dokonalá organizace, aby se dalo říci, že její zpracované účty nemohou obsahovat chybnou informaci a tudíž vaše platba může být přemrštěná. V tomto okamžiku nastupuje vaše trpělivé já a pokusi se s touto organizací dohodnout kompromis. Bez řádných podkladů se není o čem dohadovat.

Další informaci o době připojení nese jeden ze základních programů pro zprávu E-mail pošty a to YAM 2.0 Preview7, ale i starší verze. Aby jste donutili tento program automaticky generovat provozní záznam, musíte se obrátit na volby v preferencích a to:

„Security-Logfiles“, „Split log file“ nebo-li rozdělovat provozní soubor dle měsíců v roce, „Log all event“ nebo-li záznam všech událostí, „Mod-Vebose“ nebo-li podrobný záznam. Cestu kam se těmto provozním záznamům bude ukládat můžete nastavit ve volbě „Path“.

Výsledek vašeho snažení může vypadat následovně:

(Upraveno pro potřeby tohoto textu.)

01-V-99 09:45 [00] YAM started
01-V-99 09:46 [01] Logged in as ‚Cernoch Zdenek‘, using configuration ‚System:Internet/.config‘ and mail directory ‚System:Internet‘
01-V-99 11:14 [00] YAM started
01-V-99 11:14 [01] Logged in as ‚Cernoch Zdenek‘, using configuration ‚System:Internet/.config‘ and mail directory ‚System:Internet‘
01-V-99 11:14 [99] YAM terminated
01-V-99 12:10 [00] YAM started
01-V-99 12:10 [01] Logged in as ‚Cernoch Zdenek‘, using configuration ‚System:Internet/.config‘ and mail directory ‚System:Internet‘
01-V-99 12:14 [10] Wrote new message for ‚UNIS Publishing s_r_o‘ about ‚Nakup kniha.‘, including 0 attachment(s)
01-V-99 12:14 [41] Connected to SMTP server ‚mail.uno.czn.cz‘
01-V-99 12:14 [41] Sent message to ‚UNIS Publishing s_r_o‘ about ‚Nakup kniha.‘ (994 bytes)
01-V-99 12:14 [23] Moved message from ‚Cernoch Zdenek‘ about ‚Nakup kniha.‘ from folder ‚Odeslat‘ to ‚Odeslaná‘ 01-V-99 12:14 [23] Moved message from ‚Vosyka Oldřich‘ about ‚Re: Info‘ from folder ‚Doručená‘ to ‚Odložená‘
01-V-99 12:14 [99] YAM terminated

Trošku krkolomný výsledek, ale pokud se za koukáte do výše prezentovaného textu, nese informace jako je datum, zahájení provozu, hodiny, délka a popis prováděné operace.

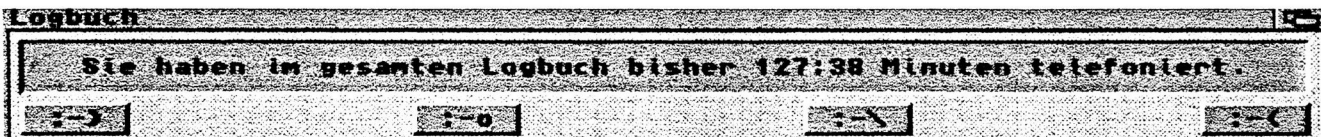
Další alternativou je vlastnost programu AGM (Amiga - Geb + hren - Manager v3.3). Program jsem zhlédl ve verzi německo-anglické, ale netrvalo dlouho a vlastnosti programu mě uchovali. Tedy zkusme generovat provozní záznam modemu ještě jednou. Samotný program doprovází poměrně slušní pomocníci a to editor tabulky pro délku tarifního impulzu. V našem pásmu v době od 19:00 do 7:00 běží takzvaný „slabý provoz“, kdy délka impulzu

je 240 s. A zde se rodí další myšlenka. „Odpojení od servru neprovádějte dříve, než je to nezbytně nutné, tedy až před závěrem tarifního impulzu.“ Program AGM vám ukazuje a dokonce vás průběžně informuje o zahájení a konci jednotlivých

impulzů s efektně zpracovaným pádem mince. Při volbě „Iconify“ tato animace není vidět, ale pro kontrolu vám zůstává standardní requestr podobný v MUI. Program využívá vlastní přehledné GUI a je snadno naučitelný. Okamžitě po spuštění vám do oka padně

několik ušlechtilých funkcí. „Drucken“ pro tisk protokolu provozu, „Iconify“ pro převěření základního GUI do ikonifikovaného, kde v „Preference“ si můžete navolit standardní umístění tohoto vzhledu, aby jste nemuseli nové





- procentuelní zhodnocení provozu v jednotlivých dnech v týdnu, „Gesamt-dauer“ - celkový provozní čas, „Tageszeit“ - procentuelní zhodnocení provozu v určité hodině běhu dne. Drobný příklad provozního záznamu programu následuje:

AGM '98 V3.3c ©1997-98 by Felix Schwarz

J	E:0 K: 000,00.0 DM	Start	Stop	GeZ<	Tag<	0%
---	--------------------	-------	------	------	------	----

Datum	Zacatek	Konec	Cena/DM	Pasmo	Cas/s
Mo. 24.05.1999	19:08:04	19:10:14	00,12.00DM	City Wee	130
Mo. 24.05.1999	19:21:54	19:22:46	00,12.00DM	City Wee	52
Di. 25.05.1999	19:05:33	19:07:05	00,12.00DM	City Wee	92
Mi. 26.05.1999	20:54:21	21:21:34	00,84.00DM	City Wee	1633
Do. 27.05.1999	19:48:10	20:02:34	00,48.00DM	City Wee	864
Fr. 28.05.1999	21:09:38	21:49:11	01,20.00DM	City Wee	2373
Fr. 28.05.1999	22:01:19	22:05:08	00,12.00DM	City Wee	229
Fr. 28.05.1999	22:06:42	22:07:34	00,12.00DM	City Wee	52
Sa. 29.05.1999	18:10:46	18:47:46	01,20.00DM	City Wee	2220
So. 30.05.1999	10:23:01	10:23:14	00,12.00DM	City Wee	13

to není právě recept pro
vás. (<http://innovative-tec.de>)

AGM '98 V3.3c Port: 'AGI	
Online	00: 00 Minuten
Einheiten	0 Einheiten/0,12.
Zeit/Einheit	240 Sekunden/Ci
Kosten	000 00 0 DM
Lade LB	City Weekend
Jump	CityCall
	RegioCall
	GermanCall
ty Weekend	Andere Tarife »
	T->Handys »
	T->Service »
	Provider-Zusatz »

Prozentuale N		
10h	9%	00:00:13 h
11h	0%	00:00:00 h
12h	0%	00:00:00 h
13h	0%	00:00:00 h
14h	0%	00:00:00 h
15h	0%	00:00:00 h
16h	0%	00:00:00 h
17h	0%	00:00:00 h
18h	9%	00:37:00 h
19h	39%	00:18:58 h
20h	9%	00:27:13 h
21h	9%	00:39:33 h
22h	19%	00:04:41 h
23h	0%	00:00:00 h

Na úvod bych mněl asi vysvětlit, proč se tu na stránkách Fénixu znovu objevuje seriál, který jsem už jednou ukončil. Tak důvodů je několik. Začal bych asi tím, že se na mé internetové adrese (redrose@post.cz) objevilo pár mailů a někteří chtěli, abych to ještě nebalil. Taký jeden z členů redakce se vyjádřil s nespokojením, že s tímto končím (že jo BRAUNE). Taký se mi moc nelíbilo, že mi tento nápad převzali (pravděpodobně nevědomky) pánové (vlastně teď už kolegové) z Amiga Review a nazvali ho „Malé, ale užitečné“. Ano, začal jsem první a přesto, že jsem chtěl velkoryse i první skončit - rozmyslel jsem si to. Je to moje jediná původní tvorba, rozsáhlejšího charakteru (teda kromě mailware nápovědy - ta se snad objeví ke stáhnutí na WWW stránkách Fénixu, mimo to je jako bonus u TopSecretu 17 v současné podobě ve verzi 0.8 a chystá se verze 0.9, nebo přímo 1.0), a nenechám si ji vzít, pokud mi to nezatrhnou z redakce. Ovšem nebudu psát každý měsíc, ale spíše tak jednou za dva až tři měsíce. Ještě bych chtěl poděkovat všem, kterým se to líbí i těm, kteří mně podpořili svým mailem. Na došlé mailly odpovím všem, ovšem je potřeba počkat, protože na InterNet se dostanu jednou za měsíc v místní InternetCaffe a z finančních důvodů tam častěji nechodím, protože 60Kč na hodinu je až dost (i kulečníky jsou levnější), takže jednou za měsíc 180Kč stačí. No a poslední důvod je ten, že mně AGASlayer (grafoman - podívejte se do AR 43 kolik tam toho ten cvok napsal: AGASlayer = Boleslav Kristen) zásobil pěknou řádkou UtilisSoftu a rád bych se o něj podělil.

A tady jsou:

Scout & PriMan : víte co jsou monitorovací programy? Mezi amigisty, které znám, je asi nejpopulárnější Scout. Co takový monitorovací program umí? Zkrátka sleduje vše co se v systému sledovat dá. Všechny právě používané knihovny, běžící tasky, paměť, otevřená okna a obrazovky atd. Stalo se vám někdy, že vám zatuhnul třeba DirectoryOpus? Spustíte Scouta a pozavíráte všechny okna které DOpus používá a taky všechny tasky. Potom ho můžete znovu spustit, jako by se nic nestalo. Ovšem někdy se stane, že přesto, že povypínáte všechno co DOpus používal, tak při spuštění vám bude vyskakovat hláška, že

DOpus je už spuštěn a jestli ho chcete spustit znovu. Neefektivní - řekl bych. I když se to stává jen občas a jen u některých programů, tak to překáží a při nějaké složitější práci to může i dost vadit. PriMan vám poskytuje totéž co Scout i když v menší míře, ale je podstatně stabilnější a to co jsem popisoval u DOpusu se s PriManem nestává. Osobně jsem začal používat oba současně a podle situace použiju vždy ten, který se více hodí.

Diavolo & SplitterJoin : kdo by to neznal. Nemyslím tím ty programky, ale situaci, při které potřebujete přenést více objemných dat na jinou Amigu. Pokud jsou ty Amigy v jedné místnosti, dá se použít ParNet, přes paralelní port (funguje i mezi A600 a A1200). Pokud ovšem chcete přenášet daleko, nebo posílat data, většina amigistů sáhne po Diavolu. Diavolo používá klasické DD diskety (HD diskety jsem nezkoušel). Stačí jen označit veškeré soubory a adresáře a pak spustit pakování. Diavolo si sám upraví diskety a označí je čísly. Potom tyto diskety budou jakoby nedosové a budou mít názvy DFO: 1, DFO: 2, DFO: 3 atd. Ovšem nic s nimi neuděláte, pokud nemá cílová Amiga nainstalovaný Diavolo. Oproti němu AGAs oběvil programek, který jsme pro tento účel označili jako naprostou jedničku. Jmenuje se SplitterJoin. Stačí označit archiv a zadat mu, na jak velké kusy chcete archivy rozdělit (asi podle velikosti místa na disketách). Asi jedinou nevýhodou je, že se dá rozdělit pouze archiv, nikoli normální soubory, ale to není zase tak velký problém, protože stačí si všechno spakovat do archivu .LZX (registrovaná verze tohoto archiveru je na ARCD!!!) a potom jen rozdělit a přenést. A po příchodu k druhé Amice stačí kusy souborů spojit v programku SplitterJoin a nebo (a to je na tom to nejlepší) spojit je jednoduše příkazem JOIN, který je součástí systému, už od verze 2.0, a to je podle mně naprosto super. Přenášíte, i když druhá Amiga nemá žádný programek ke spojení a následněm rozbalení.

JOIN <soubory ke spojení>
TO <cílový soubor>

Skimmer : teda řeknu vám, že nejsem žádný CODER a tudíž mi většina věcí, které v systému probíhají uniká. Taky přesně neumím vysvětlit jak systém používá knihovny atd. Vím asi co to dělá, ale neumím to vysvětlit. Pokud jste na tom tak jako já, tak je docela možné, že máte i stejný

bordel v adresáři Libs: K tomu slouží tento programek. Při neustálém instalování a mazání nových a nových programů a her, se hromadí knihovny v adresáři LIBS:

Kdosi mi kdysi říkal, že knihovny, které se nepoužívají, v systému neprekáží a jen zabírají místo. Nevím sice, co je na tom pravdy, ale tento programek spustí jakési skenování a nakonec vypíše seznam knihoven, které sice v systému jsou, ale žádný z přítomných programů je nepotřebuje. Samotné skenování trvalo asi 15-25 minut (můj HD má 1200MB). Poté jsem nedůvěřivě všechny tyto knihovny přetáhnul do adresáře LibsEx a čekal co to udělá. A skutečně po vyzkoušení většiny programů se žádná hláška o chybějící knihovně neobjevila. Ovšem smazat je nedoporučuju. Spíše si je zálohujte třeba do souboru Library.LHA a nebo Library.LZX a uložte na strategicky vhodné místo (já to udělal). Jeden nikdy neví.

MagicWB vs. NewIcons : to by mně teda nenapadlo, že existují amigisté, kterým se NI nelíbí a jsou jen a pouze pro MWB. Já jsem si vždy myslel, že NI je skok kupředu ve vzhledu samotného Workbenche. Je přece jasné, že první co člověka praští do očí je samotný vzhled. Pro mně samotného, je NI jednoznačně pěknější ovšem vážně existují amigisté, kterým se NI nelíbí. To nic nemění na tom, že jeden i druhý mají své výhody i nevýhody. Tak třeba NI jsou pěknější a nepřepisují přímo ikony pouze vytváří jakousi nadstavbu nad klasickou ikonou a pokud si spustíte WB bez Startup-Sequence, tak uvidíte ikony původní (MWB, nebo původní systémové). Pokud soubor, nebo adresář má ikonu pouze typu NI, tak se objeví pouze tečka. Na druhou stranu musí mít NI k dispozici newicons.library a soubory NewIcons a DefIcons. To samo o sobě znamená že spuštění NI vyžaduje nějakou paměť (i když malou), ale na Amigách s pouze jedním MB ChipRAM bych NI rozhodně nedoporučoval. MWB na druhou stranu nemají téměř žádný požadavek na paměť a ať už spustíte WB se Startup-Sequencí, nebo bez ní, budou ikony vypadat relativně stejně. Ovšem zdá se mi, že MWB mají podstatně menší výběr ikon k instalaci než NI, protože mi AGAs přinesl CD s názvem „NewIconsForWB“, na kterém je tolik ikon a ikonek, že už snad nikdy nebudu žádné další potřebovat. Ovšem jak jsem

napsal k mému úžasu existují dva tábory uživatelů: jedni jsou pro NI a druzí pro MWB. Je tedy jen na vás pro co se rozhodnete, protože i když si vyberete MWB, tak bude váš systém vypadat pěkně, pokud mu nedáte vysloveně chaotickou paletu barev.

Heddlley : Chtěli, jste si už někdy vytvořit vlastní .GUIDE soubor, takzvaný HyperText? Předpokládám, že všichni víme, o čem mluvím, protože nějaký .GUIDE soubor je téměř, až na drobné výjimky u každého programu, utility, nebo i hry, takže se nebudu zabývat tím, jak to vypadá. Já si kdysi všechny svoje článečky a cheaty a různé nápovědy psal do klasických textů v CEDU. No jo, ale potom se mi už začaly hromadit všemožné kusy textů. Dost! Tak jsem hledal programek, který by mi to nějak pomohl uspořádat. A našel jsem asi nejjednodušší programek pro tvorbu .GUIDE. Teď, když něco hledám kliknu na jedinou ikonu a naskočí mi .GUIDE a v úvodní obrazovce asi stovka tlačítek s nadpisy, čeho, že se ten který text týká. Není to samozřejmě všechno, co Heddlley umí. Taky si můžete jakoukoliv část textu udělat jinou barvou, nebo i jinak zvýraznit. Tuším umí i obrázky, ale to mně ještě nenapadlo vyzkoušet. .GUIDE můžete průběžně rozšiřovat, bez toho, aby jste ho museli dělat znovu. Zkrátka jen načtete již existující .GUIDE a přidáte nový text a uložíte. To je vše, ovšem chce to cvik, protože než jsem si zapamatoval, na co všechno nesmím zapomenout, mnohokrát jsem začínal znovu. Ovšem nevím, jestli nepřicházím s takovým programkem pozdě, dnes ve světě moderních technologií, kdy už se prosazuje více než je zdravý formát .HTML, ale na Amigách myslím i .GUIDE vydrží.

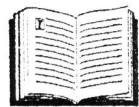
Tak to by teda bylo pro dnešek všechno. Vážně jsem toho chtěl napsat ještě víc, ale to by už mohlo BRAUNovi dost ubírat místo, a tak si to nechám na později do dalších dílů. Doufám, že můj obnovený seriál pomůže alespoň někomu při práci se systémem Amigy. A pokud mi pošlete další mailly, nebudu nikomu nadávat (tak jak mně někteří napadali za články v Top Secretu, pokud budu mít chuť na další útoky, některé zveřejním) ani za kritické poznámky a všem se ozvu zpět. Čtete nás dál a za dva až tři měsíce u dalšího díluTO BE CONTINUED

red rose



Maturita

Z literárního



soudku

Ač to bylo v pravdě k nevíře, náš spolek flákačů a vegáčistů, zovoucí se toho času 4.E četa, dospěl ve svém čtyřletém vzdělávacím cyklu až do závěrečného období, v němž jsme měli prokázat na jisté honosné pofiderní akci úroveň znalostí, jež v nás utkvěly během oněch čtyřech let našeho pobytu zde. Ano! Ti bystřejší z vás už jistě pochopili, že zde mluvíme o maturitě!

Nutno



podotknout, že rychlost, s jakou se její termín přiblížil nás, ale i zbylé čety z ročníku stále více deprimovala, takže nebylo divu, že tento psychický nápor mnozí studenti nevydrželi a začali se dokonce i učit. Ovšem toto snažení bylo u mnohých z nich předem odsouzeno k neúspěchu vzhledem k faktu, že se tyto předchozí čtyři roky zabývali vším možným, jen ne učením. Není proto divu, že se toto překotné studování v podstatě omezilo pouze na opisování maturitních otázek a následné bezduché čumění do nich. V tomto byl učiněným expertem jistý žák Kutilka. Tento živoucí mezičlánek mezi člověkem a opicí si totiž již někdy kolem pololetí kdesi splašil hromadu maturitních

otázek (zlí jazykové tvrdili, že valnou většinu z nich tvořily otázky z matematiky - tedy předmětu, z něhož dotyčný vypatlanec vůbec nematuroval) a jal se je usilovně studovat. Bohužel jeho mozková kapacita, jinak plně vytižena základními tělesnými funkcemi, jako např. dýcháním, nebyla na podobný nápor ani zdaleka připravena, takže u ní proto díky přetížení docházelo sem tam k výpadkům. Většinou se tak dělo v jídelně u snídaně, kde se dotyčný občas jednoduše vypnul a třeba se soustem na vidličce těsně u pusy vydržel stmule čučet do blba i několik minut, než mu mozek zase naskočil.

Ovšem objevily se i případy, kdy Páju podobné „mozkové příhody“ postihly přímo ve vyučování, a to jako na potvoru většinou právě ve chvíli, kdy byl profesorem zkoušen. Přímou legendárním se tak stala událost, kdy byl Kutilka zkoušen na hodině matematiky a uprostřed přezkušování na něj najednou přišlo, díky němuž nebyl schopen sečíst $17+8$ a jal se kvůli tomu požádat zkoušejícího o kalkulačku. Ten, jakmile tuto Pájovu praštěnou žádost uslyšel, jelikož byl poručík a měl právě navíc dozorčího školy, vytáhl služební zbraň (samozřejmě nenabitou a bez zásobníku) a se slovy: „No to né Kutilka, já to radši skončím...“ si ji přiložil ke spánku. Když začal vzápětí překvapený hrboletec kvílet, aby to nedělal, namířil ji proti němu a zařval: „Tak když né sebe, tak zastřelím vás!!!“ Načež Kutilka s hrůzou uskočil, zakopl přitom o lavici a švihnul sebou o zem jak hrbatej, tak

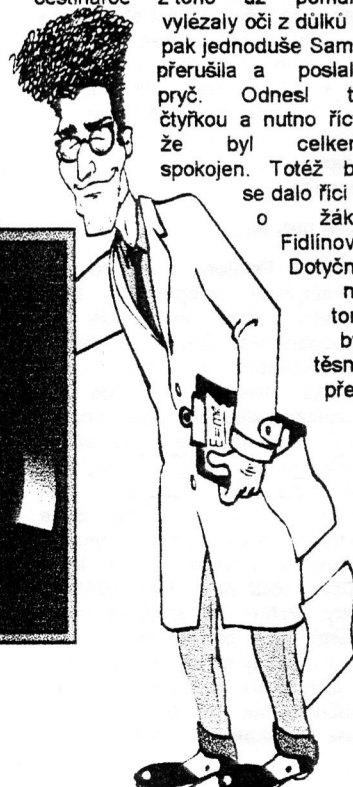
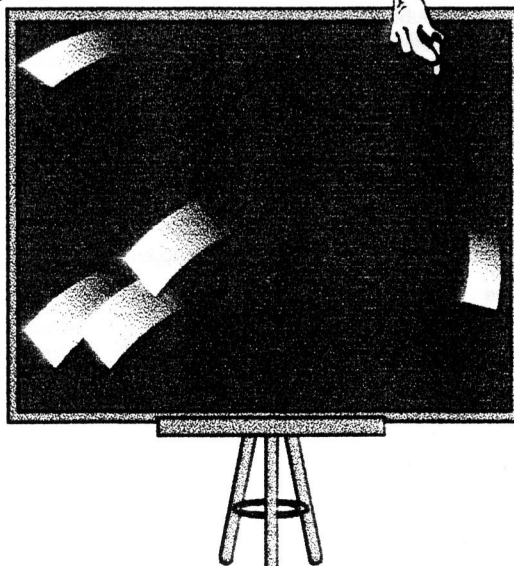
blbej.

Ovšem tímto nechci ani zdaleka říci, že by takhle z učení blblnul pouze on! To samosebou ani náhodou. I jiní naši spolugumníci byli při učení pěkně ultlí. Tak kupříkladu žák Ludva ve snaze zvýšit efektivitu svého učení zahájil hned několik dlouhodobých experimentů, jako kupříkladu ten, kdy se připojil drátem k radiátoru, aby tak z těla odvedl přebytečnou (jak on sám říkal bludnou) elektřinu, která podle jeho názoru blokovala

paměťové buňky, jež proto nemohly přijímat dostatečné množství informací. Žel bohu praktické výsledky tohoto pokusu se jaksi nedostavily a tak Ludva operativně nahradil zemnicí „terapii“ studenými šoky, kdy se i s knížkou v ruce sprchoval ledovou vodou. Zprvu se zdálo, že nová metoda začíná přinášet ovoce, neboť sprchovaný si dokázal občas vybavit nějaký ten fyzikální vzoreček, či poučku, ovšem některé vedlejší - veskrze nežádoucí účinky tuto metodu záhy odsoudily k nepoužitelnosti. Žák Ludva si totiž tou neustálou studenou koupelí uhnal slušný zápal plic a skončil tak na ošeffovně. Tam na další podobné experimenty zanevřel a nadále se věnoval pouze studiu klasickými metodami.

Ovšem čas kvapil doslova nadsvětelnou rychlostí a než bys řekl gum, byl tu svaťák. Mezi maturanty začal být stále patrnější strach a napětí stoupalo den ode dne více a více! Někteří z nás před ním hledali spásu v ještě zoufalejším biflování, zatímco jiní naopak uklidňovali své nervy nad orosenými pullitry. Naproti tomu byli tu i jedinci, jichž se celé to předmaturitní hemžení a nervování nijak převratně nedotklo. Tito si jednoduše někde opsali maturitní otázky, čas od času do nich nahlédli a skálopevně věřili, že budou mít u maturity štěstí. K dotyčným pochopitelně patřily samé rozkladné elementy čety jako třeba žáci Hotula, nebo Hezký. Oba výše jmenovaní dokonce o svaťáku vyrazili na vandr, kam si s sebou sice vzali všechny maturitní otázky, ale to spíš jenom jako určité alibi vůči sobě samým. Navíc když jim pak přes noc vítr papíry s otázkami rozfoukal po lese, jednoduše pustili maturitu z hlavy a

vyrazili di nejbližší hospody. Ovšem ani modlení, ani sebeusilovnější učení, či opice s následnou kocovinou maturitu oddálit nemohli a tak jednoho dne nastal ten - všemi tolik proklínaný den maturitního přezkušování. Toto probíhalo postupně, vždy po pěti žácích za den, přičemž ti si vždy odbyly všechny předměty najednou. V tuto pohnutou dobu si každý z nás prožíval svoje malé drama. Někteří ho zvládli lépe, jiní hůře, ale i přesto, že to byl nervák, se tu vyskytlo několik trapáren, jež myslím stojí za popis. Ta první se udála Žákovi Hotulovi při češtině. Dotyčný si vytáhnul otázku „meziválečná zahraniční próza“. Dlouho nad tím dumal, až si nakonec z hloubi paměti vybastil jména autorů jako Remarque, Hamingway atd. poté se rozpovídal o knize „Stařec a moře“ a vzpomněl si dokonce na knihu „Komu zvoní hrana“. Zkoušející byla poměrně spokojená, takže mohli po literární části otázky pokračovat mluvnici. A tady to přišlo. Sam - rozraddstněný tím, že už má češtinu de fakto v kapse začal u předepsané věty mluvnický rozbor takovým způsobem, že z toho celá zkušební komise v čele s předsedkyní zůstala pouze vykuleně zírat. Hotula tu totiž přeházel co mohl a například jako podnět zde označil spoju „Z“. Když se jej zkoušející opatrně zeptala, zdali to s tím podmínem myslí vážně a jestli by jí ho tedy nemohl vycasovat, Sam suverénně spustil: „Z, Bez Z, k Z, vidím koho, co, Z, atd.“ Vykulené češtinářce z toho už pomalu vylézaly oči z důlků a pak jednoduše Sama přerušila a poslala pryč. Odnesl to čtyřkou a nutno říct, že byl celkem spokojen. Totéž by se dalo říci i o žákovi Fidlínovi. Dotyčný na tom byl těsně před



maturitou co se psychiky týče opravdu bledě, pročez mu jeho rodiče poslali v balíku mimo jiné i tubu jakýchsi uklidňujících prášků s tím, že když prý mu bude nejhůř, má si jeden až dva vzít. Čarlosovi však bylo nejhůř de facto pořád a tak do sebe ládoval jeden až dva

prášky pomalu každou půlhodinu a když to nepomáhalo, shlítnul jich posléze celou hrst. To zafungovalo okamžitě a nebohy Žižkovec se rázem ocitl ve stavu dokonalého otupění, kdy takřka nereagoval na vnější podněty a jen tu seděl, vypadajíc jako těžkej narkoman po

šlehu. Bohužel tuto ptákovinu provedl zhruba dvě hodiny před samotnou maturitou, takže i když ho kluci z pokoje před odchodem na maturitu budili jak sprchou, tak třepáním a profackováním, probrali jej pouze částečně, takže

mohl jít a chvílemi i mluvit, ale i tak nebyl zdaleka při sobě.

To se bohužel naplno projevilo hned při první maturitní zkoušce z Vojenské techniky, kde si Fidlín po dlouhém vybírání vytáhl cosi z tipyzovaných názvů, nebo tak něco. Jindy by tuhle otázku skvěle okecal, ale teď tu pouze stál s přivřenýma očima a zkušební komise z něj doslova páčila každé slovo. Nakonec to vzdal a Fidlín se odporoučel v domněnku, že je to v prd... a že rupnul hned u první zkoušky. Zaplatpámbů to nebyla pravda a dotyčný byl nakonec ohodnocen za čtyři (V tu dobu už ale dozorčí se zатуčeně pravýma informacema doběhl na rotu s tím, že Fidlín rupnul z Vojenské techniky.) I následovala Čeština. Tady už byl Čarlos o něco probuzenější a uklidněnější, protože tento předmět považoval z celé maturity za nejlehčí - krom toho měl už slohovku za jedna, takže si tady docela věřil. Jenže to jej přešlo okamžitě poté, kdy si přečetl svoji otázku. Slovenští autoři meziválečného období. Chudákovi se chvíli zatmelo před očima a když se pak probral, dokázal ze sebe vysoukat pouze

Mňačka a Kňážka, a jinak nic. Naštěstí jej zachránila mluvnická část otázky, kde měl akorát přeložit slovenskou větu do češtiny, což bez problémů zvládl s bušícím srdcem nakonec vypadl z třídy. Tou dobou už opět rádobu dobře informovaný dozorčí doletěl zpět na rotu s tím, že Fidlín rupnul i z Češtiny! Opět to nebyla pravda, neboť Fiftýn zde dostal opět čtverku. Poté byla asi hodinová pauza a pak se opět pokračovalo. Během této doby Čarlos opět stihl z prášků trochu vystřízlivět, takže na následnou ruštinu už vyrazil s víceméně čistou hlavou. A jelikož se mu před tím dvakrát nevyplatilo dlouho přehrabovat v čepici s otázkami, tentokrát tam prostě jenom hmátnul a vytáhl tu první, co mu přišla pod ruku. Kupodivu to byla jedna z nejlehčích otázek, jakou si vůbec mohl přát - tj. abmundirovanie, neboli výstroj, výzbroj, atd. Celou otázku - tedy slovíčka a mluvnici Čarlos v pohodě zvládl, a nakonec přišel na řadu překlad nějakýho článku z 2. sv. války. Fiftýn jej v pohodě přečetl, a začal

jej překládat až do chvíle, kdy v jednolitém ruském textu narazil na německý výraz HENDE HOCH, nebo tak něco. (německy neumím a němčinu neuznávám za jazyk, ale pouze za krční chorobu!) Čarlos se tu zarazil zarazil a pak začal zkoušet překlady jako „Stuj!, vzdej se, odhoď zbraň“, a celá zkušební komise jako jeden muž pouze kroutila hlavami. Fidlín se tedy chvíli zamyslel, poté po očku kouknul po komisi a následně na ni překvapeně vykulil oči. V komisi totiž sedělo pět lidí a ti všichni mu nezávisle na sobě NAPOVÍDALI! Karel na to celé čuměl, jako tele na nový vrata a musel na něj být zřejmě v ten moment krajně komický pohled, protože to jeho velitel čtyř po chvíli už nevydržel a jednoduše udělal rukama jasné gesto - tj. je zvedl. „Ahá, ruce vzhůru“ vyhlíkl bezmála zkoušený a málem se tu před celou komisí začal smát při pomyšlení, že na takovou prkotinu nemohl přijít. Nakonec dostal dvojku a ulehčeně odešel.

Následnou fyziku už sfouknul levou zadní, protože si ke své nevýslovné radosti vytáhl dvojotáčku spalovací motory + interference a ohyb záření. Jako velký kápo a king největší si to potom přikráčel na pokoj, kde už ho všichni díky dozorčímu pomalu oplakávali. I následovalo bujaré veselí a pak obligátní návštěva nejbližší hospody za účelem zhulení se do mrtva. Inu co lze říci závěrem? Maturita dopadla takřka pro všechny dobře - pouze blb chlebiček rupnul z matiky, kterou si naprosto neuváženě zvolil - coby volitelný předmět, byť z ní nikdy neměl lepší známku než čtyřku, ale i ten nakonec udělal reparát, takže jsme vlastně měli jako četa stoprocentní úspěšnost. Dokonce i dement Kutilka ji nakonec udělal, ikdyž to bylo za účinné asistence našeho velitele čety, jenž se tímto snad poprvé v životě projevil jako člověk...

kaf

Takto asi vypadá noc maturanta :-)) chrrrrrrrr



AMIGA burza

Prodám

- PRODÁM :** turbokartu Blizzard 1220 procesor 020 na 28Mhz a 4MB RAM cena 1000Kč. Dále prodám monitor Commodore 1084S - video monitor v perfektním stavu, cena 2500Kč . radek_p@cdc.cz nebo volejte 0603815627.
- PRODÁM :** A1200 Micronik Infinitiv TOWER originální Micronik trafo, externí Amiga klávesnice ... 8 MB SIMM, výměnný rámeček na HD, RGB Monitor .. Cena dohodou ... levně scaterac (0468/23062 po 15 hodině)
- PRODÁM :** Genlock Roctec (cena 800,-Kč), videodigitizér v reálném čase Vidi Amiga 12RT (3000,-Kč) a Amigu 500 (1MB RAM, TV output - cena dohodou). informace tel 0653/623207 mail: mkanak@iol.cz
- PRODÁM :** TOWER pro přestavbu A500, A500+ včetně zdroje 240W, kabeláže, případně provedu přestavbu dle dohody, TOWER je 58cm vysoký, plastový, robustní (1000,-). Tel. Tel.: 0465 526585 Fax: 0465 526585 zdnsoft@uno.czn.cz
- PRODÁM :** Amiga 1200, myš, joy - 3.500,- Blizzard 030/50MHz + 16MB FAST RAM - 5.000,- Harddisk 2.1GB piny softu - 4.000,- Harddisk 1.6GB piny softu - 2.500,- Harddisk 260MB - 850,- Monitor C1084S - 3.000,- 0648-412163 - Radek Jahn, Zábřeh
- PRODÁM :** časopisy AMIGA REVIEW číslo 40 jeden kus, číslo 42 tři kusy, číslo 43 dva kusy ceny dohodou tel. 05/47215299 braun@iol.cz
- PRODÁM :** zcela nový Kickstart 3.1 pro A1200, cena 1500 Kč. E-mail miroslav.chvatil@crc.cz , tel.041 7/820140
- PRODÁM :** Amigu 1200 s PC zdrojem a kabelem na 2 IDE zařízení (vše je zapojeno) s příslušenstvím (diskety, joystick). Cena 4000Kc. E-mail jirka@mmp.plzen-city.cz, nebo tel. 019/7855733. Chtějte Pavla
- PRODÁM :** A perličku na konec. Amiga 4000 + 64MB FAST RAM + Blizzard MKII-60MHz + Cybervision 3D/4MB+Zorro sloty + SCSI fadec + 1.6GB HDD IDE WD + 1GB HDD SCSI + ScanDoubler + SVGA monitor a to vše za 25.000,-. Kontakt na DAC Oldřich Vosyka 0439/886165

Koupím

- KOUPÍM :** Koprocesor v použité PGA - 68882/50 Mhz do Blizzarda 1230/50 Tel. 05/46211807 JKMS
- KOUPÍM :** Krycí rámeček k TOWERu Infinitiv MI050 (dle značení Javosoftu) pro zařízení 5.25" dva kusy. Tel : 0465 526585 zdnsoft@uno.czn.cz
- 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 :** Do Blizzarda koprocesor 1230/50 PGA 68882/50 prosím nabídněte 05/47215299 braun@iol.cz
- SHÁNÍM :** program pro inicializaci světelného pera (pusky) - ovladač, knihovnu, cokoliv nebo někoho kdo by byl schopen napsat utilitku, prográmeček - 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

Nová párty APOCALYPSE / HLA

Vážení Amigisté,

Skupina Horizontal Lamerz si vás dovoluje všechny pozvat na novou Amiga party "Apocalypse", která se bude konat dne 4.-5. září 1999 v Brandýse nad Labem (asi 15 minut autobusem z Prahy, ze stanice metra "Černý most" z nástupiště č. 2) v restauraci "Na radosti" od soboty (od 10:00) do neděle (do 15:00). Party včetně soutěží (compos) proběhne v sále pro cca. 106 lidí, k dispozici bude projekce obrazu na plochu 3x2 metry, kvalitní ozvučení, možnost stravování v budově (prosíme účastníky party, aby si s sebou nebrali vlastní alkoholické nápoje).

Cena vstupného bude max. 100,- Kč, ale vzhledem k možnostem (videoprojekce, zvuk) to není zase tak mnoho.

Podrobnější informace budete moci brzy získat na Internetové adrese <http://members.xoom.com/horizontal> nebo na e-mailu <lahve@brandysnlab.cz>. Pokud nemáte přístup na služby Internetu, můžete nám zavolat na tel.: 0202/803950 (Radek Hrdlička) nebo 0202/806415 (Dan Sezima). Upřesňující informace, výši vstupného, pravidla a soutěžní kategorie včetně omezení (soutěžit se bude v kategoriích: 4ch hudba, mch hudba, 2D grafika, 3D grafika, 128k intro, demo a crazy compo) budou včas k dispozici v českých diskmagazínech, v Amiga-Review a na internetových stránkách. Pravidla soutěží na Apocalypse99 budou převzata z pravidel, sestavených účastníky setkání Connection v Ústí a omezení pro compos jsou sestaveny podle omezení z větších party Satellite a AstroSyn.

Pokud si budete jisti svou účastí, prosíme za rezervujte si místo pro počítač (vezmete-li si ho s sebou) na výše zmíněných telefonních číslech či e-mailu a nezapomeňte si s sebou vzít i prodlužovačky a rozdvojky. Těšíme se na Vás!



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



Nejlepší výběr od GREMLINS. 25 skvělých her na jednom CD, ale ta cena 25 liber! V ceníku Javosoftu jsem tento titul ještě nezaregistroval, škoda může to být opravdu skvělá kolekce gamesek. braun

