

PERIX

15

10/98

Recenze :
BATTLE ISLE
CANNON FODDER
VOYAGES OF DISCOVERY
THEME PARK
a další...

AMIGA

Časopis nejen pro Amiga Pařany
Cena 10,- Kč + 15 Kč náklady na poštovné



OBSAH



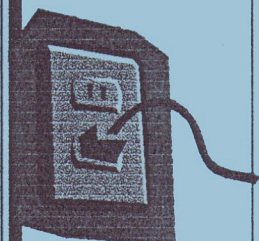
(1)
Slovo úvodem
(2,3)
Reportáž – INVEX + Informace pro Vás
(4)
Recenze – Battle Isle
(5)
Recenze – Cannon Fodder
(6,7)
Recenze – Voyages of Discovery
(8)
Recenze – Theme Park + Jednodisketovka – Die Hard II
(9)
Jednodisketovka – P.P.Hammer + Out Fall
(10)
Minirecenzička – Master Axe + Shuffle Puck
(11 – 13)
Návod – UFO druhá část
(14,15)
Návod – Dungeon Master druhá část
(16-18)
Please Help Me !!!
(19)
Software – ATV
(20)
Software – Madhouse
(21)
Software – Cataloger
(22)
Software – GfxConv
(23)
Software – F-base
(24)
Workbench – AmigaDOS
(25)
Workbench – FFS vs AFS
(26)
Hardware – Funkce pevných disků + Amiga Burza
(27,28)
Rozhovor – Red Rose vs Fénix

FÉNIX (5)

REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) text Recenze, Návod
KAREL LENC - (BRAUN) grafika, DTP
JIRKA MISSBACH - (JKMS) text Recenze, Software
OLDŘICH VOSYKA (DACAN) text Software
PETR CRHONEK - (PEC) text Manuál
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) text Recenze, software
LUDĚK ORAVA - (ORLU) text informace
ROBERT JANKU - (ROJAN) text recenze
e-mailová adresa JKMS – jkms@email.cz

Vychází 31.10.1998 - FÉNIX (6) vyjde opět koncem měsíce listopadu...



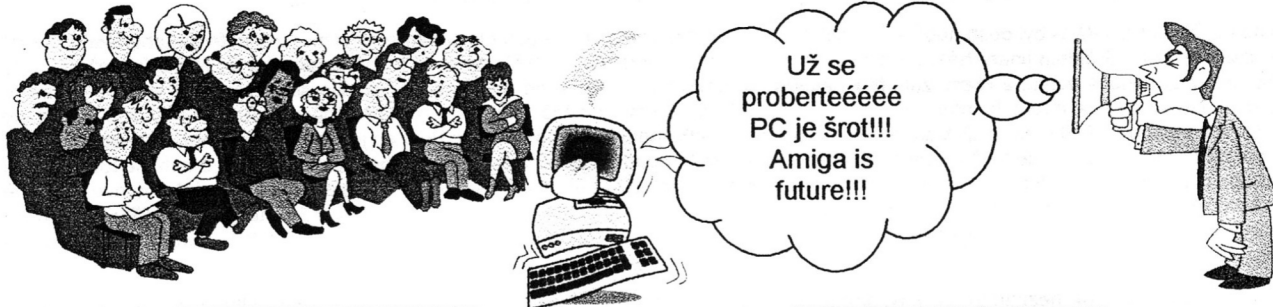


Slovo úvodem

Dvanáctá hodina odbyla a lampa ještě svítila, a lampa ještě žhvila, co nad klávesnicí visela. A pod tou lampou svítící, viděti prsty rejdicí, prsty rejdicí sem a tam, já píšu zde a ani nedutám. Neb ještě úkol veliký čeká mě, dopsat pár recenzí a hernajs nóóó a básnická múza je v prdeli!!! No nic. Dál to holt musím dopsat konvenčně. Takže vážení a milí. Máme tu další - tentokrát již v pořadí páté číslo vašeho oblíbeného měsíčníku. Předem bych vás rád pokáral za naprostý nezájem o mnou vyhlášené minireferendum ohledně povídek, protože toto prodlužuji ještě o další měsíc v bláhové víře, že se snad konečně někdo ozve.

Ale teď rychle k novinám. Tak předně FÉNIX už bude v dohledné době konečně vlastníkem kopírky. Sice to nebude žádná supervýkonná strojovna, ale jak jsme si již ověřili, šlape celkem spolehlivě a také náklady na jednu kopii jsou více než slušné. Teď už je to holt jenom otázka financí. (Čímž pochopitelně nechci říct, že čekáme, až si na tu kopírku vydáváním FÉNIXu našetříme. To bychom se věru načekali! Jen tak pro informaci - BRAUN - coby mimo jiné redakční pokladník si k těm našim financím onehdá sednul a vyšlo mu, že pokud nepočítáme nulté číslo, jež bylo zdarma a jehož výtisk a distribuce nás stály asi 1600,-, jsme momentálně zhruba 300 Kč v plusu. Ovšem to tvrdil zhruba před týdnem, takže to už dnes dozajista není pravda, protože mu předešlým došel toner v tiskárně, takže musel koupit nový! Jinak KAF už konečně zaplatí pámbu zapojil CD Romku, alespoň částečně vyřešil své problémy s trafem a dokonce kdesi naškudlil dvě stovky, takže si ihned od jednoho kolegy Amigisty - mimochodem také našeho čtenáře zakoupil 8MB simm. Dále se tu objevil jeden návrh ohledně distribuce FÉNIXu. Zní asi takto: Pokud existuje někde - kdekoli v naší republice komunita Amigistů, jež třeba čtou náš FÉNIX, ale připadá jim cena 22,- Kč za číslo příliš velká, je tu možnost domluvit se mezi sebou a vybrat tak jednoho člověka, jemuž bychom po dohodě zasílali potřebný počet výtisků, jež by si pak ostatní mohli rozebrat. Ušetřilo by se tak na poštovním a zároveň by se tak FÉNIX stal poněkud dostupnějším, než momentálně je. Přeci jen platit 10,- Kč a nebo 22,- Kč to je určitě rozdíl, nemyslíte?

Také bych se na tomto místě chtěl všem našim čtenářům omluvit za fakt, že v tomto čísle nenajdou mnou odlášený manuál na hru DETROIT. Bohužel se nám tu totiž najednou sešla taková spousta recenzí, softu, a jiných článků, že jsme museli tvrdě volit, co otisknout v pětce a co nechat na pozdější dobu. I tak má tohle číslo rekordní počet stran. (sice ještě nevím kolik jich bude, ale podle dnešního telefonátu s BRAUNem to vypadá minimálně na třicet) Tento nezvyklý rozsah zapříčinily dva faktory. Jednak to bylo už uvedené množství materiálu, kdy některé články nemohly počkat, z důvodu návaznosti na předchozí čísla FÉNIXu, a jiné zase musely být otištěny v zájmu jejich aktuálnosti. No a mimoto jsme se chtěli taky trochu vytáhnout před účastníky DACANem pořádané AMIGA párty, neboť máme v čerstvé paměti nedobré zkušenosti z minulých podobných akce, kdy nám pár jedinců těžce zkritizovalo naši dehdejší nultou demoverzi právě kvůli malému obsahu, malému počtu stran, atd. Tudíž doufám chápete, že tento počet stran není už napořád, ale v šestce to zas klesne doufám tak na pětadvacet. Víc bychom totiž v momentálním stavu, kdy ještě nevlastníme kopírku a tudíž musíme kopírování zadávat po známých, nezvládli. Doufám, že to chápete.



Předplatné

TOP TWENTY

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

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

Peníze nám zasílejte na jednu z uvedených adres a prosíme složenkou typu C. Chceme tak předcházet různým ztrátám na poště, protože v dopise se ani peníze zasílat nesmí. Pokud jste z Brna a okolí můžete mít FÉNIX za 10,-Kč což jsou náklady na kopírování...

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

BRAUN	JKMS	KAF
Karel LENC	Jirka MISSBACH	Karel FALTIN
Slunečná 4	Štouračova 19	Výšina 5
BRNO 634 00	BRNO 635 00	BRNO 637 00
05/47215299	05/46211807	05/43236568

1 UFO	39
2 SLAMTILT	36
3 DUNE II	33
4 THE SETTLERS	32
5 T.F.X.	28
6 F1 GRAND PRIX	26
7 AMIGA DOOM	20
8 SYNDICATE	18
9 4D SPORT DRIVING	13
10 SUPER FROG	12
11 FLASHBACK	11
12 GLOOM	10
13 SKI OR DIE	10
14 DUNGEON MASTER	10
15 VOYAGES OF DISCOVERY	10
16 F1 FROM DOMARK	9
17 CASTLE KINGDOMS	9
18 CYTADELA	9
19 GOALI	9
20 GALAGA DELUXE	9



Vážení čtenáři. Nesnažte se prosím ani zdaleka věřit všemu, co KAF v následujícím článku uvádí. Ten člověk si občas až nechutně vymejší !!! pozn.Redakce FÉNIXu

Ani nevím, či to byl vlastně nápad, ale při jednom z FÉNIXovských slezin prostě kdosi prohodil, že by nebylo na škodu podívat se na Vystec (pozn. Vystaviště), že prej je tam jakési INVEX. (ten kdosi byl tuším JKMS, protože je furt celej žhavel do internetu a tady měl příležitost si jej zadarmo pořádně užít!!!) KAF sice ihned začal hlasitě protestovat a argumentoval přitom faktem, že by to byl vlastně výsadek na nepřátelské - neboli pixloidní území, ale nakonec se dal přesvědčit s tím, že by tam mohly být i Amigy (dodnes nechápu myšlenkové pochody toho, kdo tuto fantasmagorii vyslovil...) a taky že by tu mohli dostat něco zadarmo. A tak se nakonec domluvili na středu na druhou hodinu před hlavní branou. KAF se na určené místo dostavil jako první, vybaven navíc půlkou kuřete, jež zakoupil za mrzký peníz v nedalekém grilstánku a v klidu se jal obědvati za čestné asistence okololétajících vos a jednoho značně již podnapilého bufeta, jenž jej přitom upřeně pozoroval. Nakonec dojedl, odhodil pár ožušlaných kústek do koše a jal se vyhlížet zbytek osazenstva FÉNIXu. (Boverák zatím společně s vosami vzali inkliminovaný koš útokem a vbrzku dotyčné zbytky i spolu s promaštěným balícím papírem zkonzumovali.) I netrvalo dlouho a v davu informacechtivých návštěvníků zřel druhého z party - JKMS. To bylo sledování! Vždyť už se neviděli dobrých... deset hodin. Naposledy večera večer... Ihned oba začali slídit po okolí, hledajíc toho třetího. KAF si během toho stihl ještě odskočit do fronty pro lístek, což se bohužel, jak už to u KAFA chodí, neobešlo bez zmatků a trapasů, jelikož si ten gumazín nevšimul, že stojí ve frontě u budky s nápisem „pouze pro zahraniční návštěvníky“, takže když pak přišel na řadu a důchodkyně za přepážkou na něj spustila cosi anglicky, pouze nasadil přiblížil ksicht, zahuhlal cosi jako „eheehe“, a zaplul na konec té správné řady. Mezitím JKMS uzel v davu BRAUNa a po následné nezbytné zdravici oba zamířili k pokladnám za KAFem. Právě včas, neboť dotyčný se tu právě začínal poněkud hlasitě přít s ženskou v kase o výši ceny lístku, argumentující při tom tím, že už jsou tři hodiny a že teď už má být pro všechny lidi poloviční cena. Kasbába se sice ošivala a bylo vidět, že jí KAF pěkně se... dí v žaludku, ale nakonec jí nezbylo než jeho oprávněný nárok uznat a vydat tiket za cenu poloviční. Nyní již tedy FÉNIXmanům nic a nikdo nebránil ve vstupu. Laxně prošli kolem tupě zírajícího lístkoškuba, jež už toho měl zřejmě za celý den plný brejle, protože to chvílema vypadalo, jako že každou chvíli umře, nebo co. No každopádně utrnutí kontrolních ústřížků ze vstupenek všech tří mu trvalo až nenormálně dlouho. KAF to sice ihned halasně okomentoval, ovšem znavený škulbal jen cosi žbleptnul a jal se dál tupě zírat do blba. A tak naše povedená trojice konečně vstoupila. BRAUNa ihned zaujaly pegasácký rikše a zjevně pojal nanejvýše zavržením hodný záměr s jednou se trochu povozit, ovšem nakonec to musel vzdát jednoduše proto, že tu ta los rikšos byla toliko jedna a vzhledem ke KAFovým tělesným proporcím by se na ni tudíž všichni jen sotva vešli. I pokračovali tedy dále pěškově, přičemž JKMS neustále rekognoskoval všechny poutače okolo ve snaze zjistit, kde se nachází Internet hall, tedy cíl jeho cesty. Zanedlouho ji také objevil a pln nedočkavosti vrazil dovnitř. Zde jej však čekalo překvapení nemilé Emile, neb všechny zde umístěné computery byly dávno již okupovány hordami neméně posedlých internetofilů, přičemž stav naprostě většiny z nich jasně svědčil o tom, že hned tak odejít nemíní.

Nutno říci, že to pro JKMS byl dosti nepřijemný šok, takže jen chvíli znechuceně jukal kecalům přes ramena a poté zakaboněně Internet Hall zase opustil. „Půjdem jinam! Někde přece musí být volnej připojený počítač!“ prohodil k oběma zbylým FÉNIXákům, jež celou tu dobu čekali způsobně venku a rázně zamířil k nejbližšímu pavilónu. A tu se na něj konečně usmálo štěstí. No teda vlastně jak se to vezme... No skrátka a dobře tu hned v prvním stánku objevil jeden počítač s internetem. Radostně prokřupal prsty a už bušil do klávesnice ve snaze dostat se na Drakův pokec. Zavolil cestu, odklepnul to a ono... .. nic. Počítač jednoduše zmrzl. Teda aspoň to tak v první chvíli vypadalo. Pak se totiž ukázalo, že tahle pixla zřejmě nebude opuštěná tak úplně náhodou. Nikomu před nimi se totiž nejspíš nechtělo čekat sto milionů let na to, až se dotyčná konečně díky svému super ultra bleskovému připojení dostane v internetové houštině tam, kam chtějí. Uplynuly totiž dobré tři čtyři minuty a milý computer byl stále tam, kde na začátku. JKMS to ještě chvíli sledoval v naději, že se to třeba zlomí, nebo se stane jiné zázrak, ale potom jen mávl rukou a vyrazil pátrat dál - a KAF s BRAUNem samosebou za ním.

Proletěli tak pár pro ně nezajímavých pavilónů, až zčistajasna stanuli před jakousi expozicí nadepsanou celkem jasným, ale sem se poměrně nehodícím titulem „Policie ČR“ „Co ti tady chtějí?“ zachrčel KAF a při pohledu na policajtskej znak nad nápisem se jen odpudivě zašklebil. Nebylo tomu totiž ani měsíc, co mu jednou takhle v deset hodin večer párek příliž aktivních příslušníků zabavil papíry od auta jenom kvůli tak nepodstatné prkotině, jakou bylo obrácené blikání bočních blinkrů.

„To bude asi něco o pirátech.“ prohodil BRAUN a mrknul na zbylý dva pařany, „co vy a to, omrknem to?“ JKMS jenom pokrčil rameny a šlo se. Jenom KAF zase něco bručel o nepřátelském území. Sotva vstoupili dovnitř, jejich pozornost upoutala skupinka lepých policistek za pultem, jež doslova přetékal všemožnými prospekty poučného to charakteru. KAF jich ihned několik uchmacnul a jal se zaujatě číst o hrdinném boji naší policie proti pirátskému moru, stěží přitom potlačující smích. Zbylí dva kolegové mezitím se zájmem pozorovali drtičku pirátských kazet, disket a cédéček, jež zde byla vystavena, stejně jako vedle stojící vitrínu, v níž byly vkusně umístěny dvě obstarožní pixly, pár pirátských videokazet a k tomu spousta ručně nadepsaných disket s evidentně pirátočným obsahem. Na skle vitríny si pak ještě oba přečetli pár výtažků z rozsudků jménem zákona nad několika exemplárními případy pirátů u nás. Krouťce nad tím hlavou raději oba zase zamířili k východu a cestou odchytili i KAFA, jež se právě pokoušel nechat skartovat v drtičce jeden z prospektů, co před chvílí dočetl. Raději tedy zamířili k dalšímu pavilónu o němž JKMS prohlásil, že by tam mohlo být něco zajímavého. (tím pochopitelně myslel nějaký ten computer s internetem!) Ještě než však úplně opustili předchozí policejní stánek, KAF se po něm ještě naposled ohlédl a jenom zahučel: „Pánové, já si nemůžu pomoci, ale pořád si připadám, jakobych odcházel z kostela, nebo co!“ Skoro polovina prohlídky už byla za nimi. Navštívili expozici Harddisků, kde KAF poprvé uzel jeho funkci uvnitř, zamířili též do Games Hall, v níž ale byl takovej hic a smrad, že odtud zase bleskově zmizeli. JKMS dokonce odhalil mezi vystavovateli i firmu, jež se v oblasti PC specializuje na chlazení. Všechny tři pak doslova dojal pohled na fotografii nějakého pixloidního servru, jež musel být krom svého normálního chlazení ještě z několika stran ofukován ventilátory. KAF s JKMS ihned popustili uzdu své fantazii a jali se fantazírovat na téma „užití kapalného dusíku při chlazení beznadějně přetaktovaných pixláčů“ a hlasitě diskutujíc na toto téma zamířili k dalšímu pavilónu, kde /jak doufali/ by snad již konečně mohl být cíl jejich cesty, tedy zapnutý, funkční, připojený a především neobsazený computer. A zde jim to konečně málem vyšlo. Narazili tu totiž hned na několik mašin, u nichž postávalo pouze pár o něčem diskutujících chlápů a jinak nikde ani noha.

JKMS opatrně prohlédl jeden z monitorů a jeho kecací duše zaplesala. Přesně tohle hledal! KAF s BRAUNem mu ihned začali dělat zeď a JKMSovy ruce se hladově rozeběhly po klávesnici.

Dostat se do „Drakáče“ tu trvalo pouze několik málo sekund. Sotva se v něm ocitl, pozdravil tu všechny přítomné a už už se chystal s někým zapříst hovor, když vtom si povšiml zvláštní blikající ikonky v levém dolním rohu obrazovky, na níž se evidentně odpočítával čas. 75..74..73..72.. Nejprve ho napadlo, že je to nějaká nová verze internetového prohlížeče, jež v této ikonce oznamuje za jak dlouho se computer na zvolený server připojí, ale hned si uvědomil, že to asi bude něco docela docela jiného. Jeho obavy se naplno potvrdily vzápětí, jakmile odpočítávání v ikoně dosáhlo nuly. V tom okamžiku počítač sám z Drakova pokecu zase vyskočil a vrátil se zpět do úvodního menu, kde zároveň zpustil jakousi reklamu. JKMSův obličej se rázem sešklebil do opovržlivé grymasy, vyjadřující zklamání a vstek. Bez jediného slova vyrazil z dotyčného pavilónu a nazdařbůch zamířil kupředu spolu s oběma zbylými FÉNIXáky. Za moment se ale zase uklidnil a pln nezdočné vůle opět zamířil ke vchodu do dalších expozicí. A zde došlo - ten den již naposledy - k celkem kvalitnímu trapásku. Naše trojice totiž při svém pátrání narazila na stánek firmy, jež renovovala pásky do tiskáren. Dalo by se říct, že tuto naši tři delikventi také hledali (ikdyž tak nějak až v druhém plánu), neboť o ní věděli z rádia, nebo odkudsi a JKMS proto sebou v nesl jednu pásku na renovování. Už samotné jednání s firmou nebylo právě nejšťastnější, neboť zde stojící a obsluhující děvucha poněkud zazmatkovala a vidouce JKMSovu obstarožní pásku, běžela dozadu do kanceláře - zřejmě za svým šéfem zjistit, zdali takové pásky lze ještě vůbec zrenovovat. Přitom ovšem nebohému JKMSovi vrazila svoji tlustou slohu s tiskovinami z roztržitosti do rukou a její následný pobyt vzadu byl natolik dlouhý, že JKMS za tu dobu stačilo málem oslovit několik dalších zájemců o renovaci pásky v domění, že je to právě on, kdo tuto službu v dotyčné firmě zprostředkuje. Bohužel tu totiž v té chvíli stál docela sám a navíc ty slohy s jasně viditelným logem firmy v rukou... Ovšem to ještě nebyl ten trapas, o němž jsem před tím mluvil. Ten přišel totiž vzápětí potom, kdy ona miss zase přicupitala spoza plenty, svoji slohu si zase s omluvou vzala a dojednala s JKMSem podmínky renovace. Poté totiž BRAUN uzřel, že hned vedle nějaká jiná firma vystavuje všemožné typy razítek. I napadlo jej, že by si jako FÉNIX mohl konečně nějaké to razítko taky pořídit a ihned v zájmu toho navázal rozhovor s další blondátou sexbombou, co tu u těch štemplátek postávala. Sice nebylo přesně rozumět, co jí říká, ale podle toho, co mu posléze zakotkala to vypadalo, že jí rovnou požádal o okamžitou výrobu dotyčného štemplu hned a na místě. Divče poté zahájilo panický ústup kamsi do útrobu stánku, odkud se vzápětí zase vynořilo, ovšem v doprovodu svého nadřízeného, který to zjevně se zákazníky uměl, neboť BRAUNovi víceméně vynadal a pak jej odkázal na adresu svojí provozovny, kde byl jedině ochten požadované razítko zhotovit. (jaký byl tedy účel jeho pobytu zde na INVEXu je mi dodnes záhadou!) Vykulený BRAUN se nezmohl ani na slůvko odporu, bezeslova drapnul vizitku, jež mu ten příjemný člověk před odchodem pohodil a s výrazem nejvyššího údivu tiše zacouval za roh, kde už jej čekal chechtající se JKMS s KAFem. Celá trojice se pak jednomyslně shodla na tom, že pro dnešek již toho bylo až dost a svorně všichni zamířili k východu. Po cestě ještě JKMS kdesi uzmul onoho známého panáčka v masce připomínající hasiče s logem jedné velmi známé firmy, zabývající se přetaktováváním starých procesorů, dovedně to maskující zkratkami jako pentium II, MMX a podobně. Tento odporný symbol byl pak později rituálně přišpendlen na kříž a spolu s cedulkou „Zhřešil jsem“, dnes vkusně dekoruje JKMSův lustr.

KAF

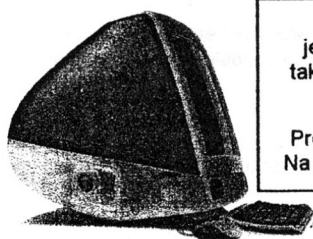


Informace pro Vás

A opět je tu pro vás pár informací o Amize a celkově o počítačích...

Takže titulní hrou pro **SEGA 128 BIT** konzoly DreamCast mají být hry tzv. Maskot SEGy SONIC ADVENTURE, ale i GODZILA.

Cena **PSX** klesla už na **259DM** což je asi 4560kč, joy na PSX z 29,95 DM na 10 DM (190kč)...



Dotkněte se budoucnosti,
jednoduchý a krásný iMAC, tak
takto zní reklamní slogan nového
MACa...

Procesor s PowerPC G3/233Mhz
Na Invexu to byla pěkná podívaná.

Koncem října by měly vyjít pro Amigu
1200 stříhové karty IOBLIX 1200P a
1200S IRDA.

A1200P - EPP/ECP paralelní port
A1200S - sériový port (HIGH SPEED)

Hitparáda AMIGA podle západního trhu nejprodávanějších CDsoftware a her...

CD : 1. AMINET CD26 je zde pěkný bonus XiPaint 4,0

2. AMIGA FORMAT CD30

3. AMINET SET 6

HRY : 1. FOUNDATION 2. GENETIC SPECIES 3. TRAPPED 1+2

Také u časopisu Amiga PLUS je CD 5/98 zaplněno 300MB

Najdete zde :

85MB : Animace-auta, morphing, dinosaury, kosmické lodě, vesmír

75MB : PD shareware

140MB : raytracing grafik

35MB : Hudebních modulů

Cena 19,80 DM

Pokud chcete E-mail zdarma tak se zaregistrujte u www.email.cz

E-mail na našeho kolegu JKMS je jkms@email.cz

Pozor Magazín AMIGA TIMES

vyšel s CD 600MB

her, dem, modulů, atd. cena 25DM

www.amigaworld.com/amigatimes

A ještě jedna informace vyšlo nové Amiga
Review 37 a dokonce už s Cover CD

A jedna smutná správa : na Invexu jsme se
dozvěděli, že Excalibur vyjde až v prosinci
98...

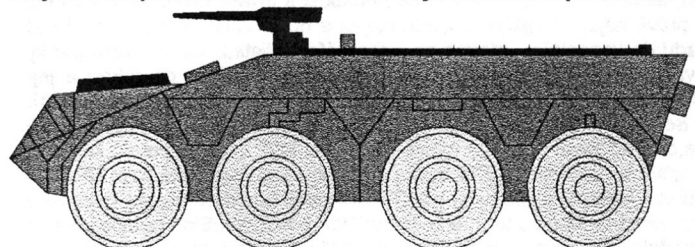
ORLI & JKMS

Pokud máte přístup k Internetu zkuste DRAKŮV POKEC na <http://WWW.kolej.mff.cuni.cz/~drak/pokec> kde
si můžete skvěle „pokecat“. Podle mých zkušeností je DRAKŮV POKEC jedním z nejlepších CHATŮ
hlavně díky jeho rychlosti a jednoduchosti (je celý v HTML).

Recenze

BATTLE ISLE

Když jsem byl menší, hrával jsem stolní hru zvanou Ovčinec. Princip byl jednoduchý a přesto geniální. Po šestiúhelníkové ploše jste se v roli vlka snažili chytit soupeřovy ovce. Jestli se Vám to nepovedlo, vlk chcipl hladem. Po x letech se mi do ruky dostala počítačová hra Battle Isle, a já si znovu vzpomněl na slavný ovčinec.



Ovšem zde nehoníte ovce, nýbrž v roli neohroženého vojevůdce svádíte bitvu o planetu Chromos. Battle Isle je ryzí turn based strategie s velkým S, takže na akce ala opilé sebevražedné komando můžete rovnou zapomenout. Místo šikovných prstů to zde chce myslet alespoň tah dopředu, protože jedna zbytečně ztracená jednotka „při obrovské přesile počítače, může ovlivnit výsledek celé bitvy. V této chvíli řada z Vás určitě protáhne zklamané obličej při představě že místo akce bude muset vařit mozkové závitky v hlavě a jde si radši plejnout

Dunu. Nic proti Duně, ale BI je trochu jiný druh strategie a ono mezi náma, provětrat mozek jednou za uherák neuškodí.

Dost nemístných keců a jdeme nato. Jak už víme BI se hraje na kola. V každém kole může jeden hráč přesouvat jednotky a druhý hráč po něm střilet. Po ukončení tahu se zobrazí v případě útoku boj, který je celkem slušně proveden. Výsledek boje ovlivní druh zučastněných jednotek a zejména jejich zkušenost. Zkušenost jednotek ve hře je to nejdůležitější vůbec. Každou misi začínáte vždy s určitým počtem nevycvičených jednotek. Zkušenosti jim stoupají úměrně se zničenými nepřáteli, takže to chce ničit, ničit a zase ničit. Jo a taky opravovat vylepšené jednotky. Například maximálně vycvičená jednotka lehkých tanků Scorpion, dokáže bez problémů zlikvidovat celou jednotku nevycvičených těžkých tanků Crusader (ovšem někdy zapracuje mrška náhoda a vy trefíte tak s bídou dva tanky). Mapa území je rozdělena šestiúhelníkovými obrazci, hexy, po kterých se pohybují bojové jednotky. Jednotek je ve hře celkem dostatek (přesně dvaadvacet) a jsou děleny na pozemní, vzdušné a námořní. Jedna nepoškozená jednotka obsahuje normálně šest vozidel (letadel), jenom některé větší lodě jsou osamocené (asi by se nevešly na obrazovku).

K dispozici máme celkem 34 misí, 17 pro dva hráče a 17 pro hru s počítačem. Každá mise má svůj kód který se objeví jen po úspěšně dokončené misi. Jednotlivé mise, jak už vyplývá z názvu, se odehrávají na ostrovech planety Chromos a jsou dobře vystupňovány, takže udrží Vaši pozornost až do konce, nebo do úplného vyčerpání hladem. V prvních akcích máte k dispozici pouze pozemní jednotky, postupně se přidají letecké a zhruba od půlky se objeví první lodě. V průběhu hry lze i celkem pohodlně ukládat pozici do devíti předem připravených bloků. Hru ovládáte veselou pákou za přispění klávesnice. To může být ze začátku trochu krkolomné, ale později Vám to snadno přejde do krve.

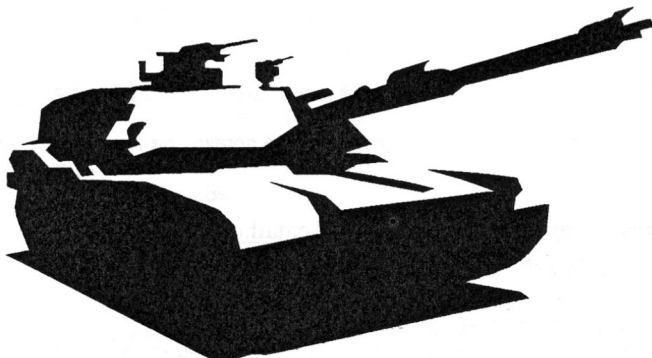
Po grafické stránce BI nemá chybu. Sice příliš neoplývá barvami, ale pro tento typ strategie to bohatě stačí. Rovněž pohled přímo shora se sem hodí víc jak pohled z boku nebo zdola. Při pohledu z ptáčí perspektivy máme dobrý přehled o celé mapě, na které vidíme budovy, silnice, planiny, lesy a lesíky, skály, řeky, moře, mosty, díry, opilé tankisty, ožralé psi.... (Prostě všechno kromě těch dvou posledních). Po skončení mise se objeví graf s vašimi a soupeřovými bojovými ztrátami. V případě že jste dosáhli dobrého bodového ohodnocení, budete vyzváni abyste laskavě sdělili své jméno k zápisu do tabulky nejlepších vojevůdců. Pokud jste vyhráli objeví se již zmiňovaný kód. Jestliže jste počítači vyvražдили veškeré jednotky, zjeví se obrázek se zničenými tanky, pokud jste dobili jeho hlavní budovu objeví se scéna s jejím dobitím.

Zvuků se dočkáme pouze při bojových scénách (nepočítám pípání při volbách v hlavním menu) a jsou omezeny na zvuky motoru a střelby. Hudby je zde o něco víc, hraje po celou dobu mise, ale zase chybí v úvodním menu. Jedná se o poslední hit chromovské heavy metalové kapely „Bohoušovy brzdicí destičky“.

A na závěr si dáme klady a zápory.

Začneme zápory, protože jich je míň: Nejpodstatnější je někdy až přehnaná přesila počítače, což vyvolává v některých jedincích flustrovanou náladu a chuť ohrožovat drobné domácí zvířectvo (že Richarde Tomšíčku?). A teď klady:

Ucházející počet jednotek, misí, možnost ukládat hru, kódy, dobrá bojová atmosféra a také nesmíme zapomenout na možnost nainstalovat si hru na hadr. Na závěr ještě než se rozloučím, Vám tuto hru musím vřele doporučit, určitě sni strávíte pěkné chvíle u vašeho počítače (jenom uklidte z dosahu vaše drobné domácí zvířectvo. V dalším čísle Fénixu (6) bude k dispozici i návod.



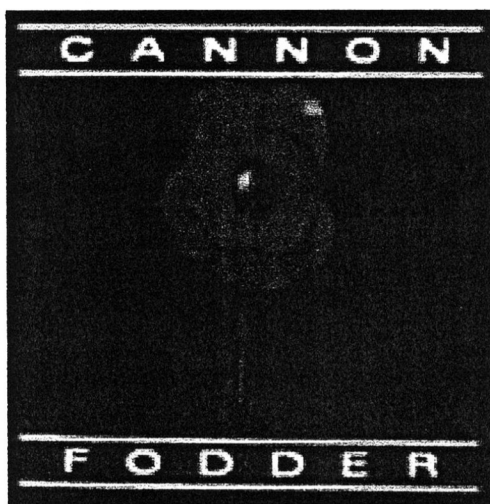
BLUE BYTE - 1991
Válečná strategie
DISKET (3)
PARANÚ 2
ŠLAPE NA A500 - A1200
P E C

Recenze

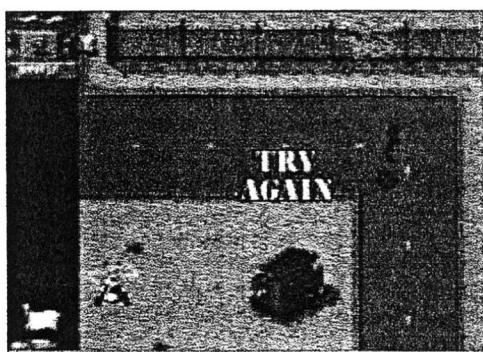
CANNON FODDER

Cannon Fodder - Sensible software 1994

To co dokážou programátoři ze Sensible software ve svých hrách, to opravdu nemá obdoby. Oni se prostě vyžívají v extrémně malinkých postavkách, aby se na obrazovku vešlo hodně detailů. Přitom každý jejich produkt má úžasnou hratelnost, kterou by sotva někdo od ovládání tak miniaturních postav čekal.



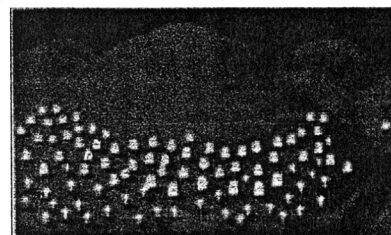
Cannon Fodder má tak malé postavičky, že menší už snad nemohou být a i přesto je výsledek vynikající z čeho vyplývá, že úspěch a kvalita vůbec nezávisí od velikosti postavy. Vůbec všechny hry od této firmy jsou miniaturní kromě postav i celkovou dobou hraní, protože vůbec nezáleží na době hraní, protože pro úspěšné dohrání je důležité v první řadě hodiny a hodiny trénování, zdokonalování a opravování předešlých chyb, protože jiná cesta z tohoto pekla nevede. Cannon Fodder sotva můžeme přiřadit k jiné hře. Je to sympatická vojenská střílečka s pohledem na bojiště z ptáčích perspektivy. Na zemi se dají zřetelně rozeznat vojáci, tanky, stromy a keře, budovy, řeky a jezera, munice atd. Máte za úlohu ovládat vojenskou četou, která je vyzbrojená puškami, granáty a bazukami s jejíž pomocí má dokončit tu danou misi, každá mise je trochu jiná pozabíjet nepřátele a vyhodit do vzduchu nějaké budovy atd. Takže čím je level vyšší, tímž jsou mise samozřejmě těžší, nebo protivník klade větší odpor. Četu můžete ovládat jako celek nebo jednotlivce, jestliže necháte četou jako celek všichni vojáci kráčí za velitelem, jestli je rozdělíte, můžete je dostat na různá místa. Pohyb vojáků od hráče nevyžaduje nic speciálního. Na obrazovce vidíme přesně to co by jste viděli ve skutečnosti, jak vojáci pochodují, jak se brodí vodou, jak nad krajinou poletují ptáci jako kdyby nebyla vůbec válka, ale přesto to vypadá skutečně. Skvělá grafika, skvělá hratelnost, velmi působivý zvuk co chtít víc?



Cannon Fodder je velmi chytlavá hra, od které má každý gamesník problém odejít. Většina absolutně zapomene vnímat čas a odchází od Amigy až brzo nad ránem. Mimochodem abych nezapoměl pozice se dají uložit na disketu (jenže to nejde po každé úrovni a až to budete nejvíc potřebovat tak to nepůjde) a můžete pokračovat až druhý den.....

SENSIBLE software - 94
Střílečka
DISKET (3)
SLAPE NA A500 - A1200

ROJAN

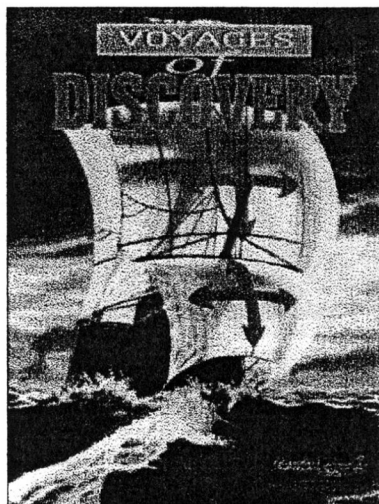


Starší číslo

OBSAH VŠECH ČÍSEL FÉNIXu 0 - 4

CELKEM : Stran 104 Recenzí 44 Návodů 5 Softwaru 12 CENA 55 + 15 poštovné
Nebo si můžete objednat číslo, které ještě nemáte cena je 10,- + 15,- poštovné





Je až s podivem, jak člověka čas od času chytanou hry, které už dříve hrál a dohrál. Mě už takhle znova chňaplo UFO, K 240, ještě před tím REUNION a poslední dobou zas nepařím nic jinýho, než VOYAGES OF DISCOVERY. Někdo by možná namítl: "no jo, nemá nic novýho, tak se furt vrací ke starším věcem", ale to si myslím vůbec není ten pravej důvod. Spíš je to potvrzení toho, jak jsou tyto mnou výše zmíněné gamesky suprézní. Takže dnes tu bude řeč o VOD. Sice jsem na to už kdysi v HELPu návod psal, ale to už je jednak dávno a taky co vím, tak dnešní čtenáři až na čestné výjimky s HELPem do styku nepřišli, takže pro ně to bude nejspíš poprvé...

Takže neboli a čiliž VOD je klasický typ takové té Civilizační strategie, kde máte za úkol osídlit barbarský svět a při tom ještě porazit konkurenci. Na výběr tu člověk dostane z několika státních příslušností (respektive může se stát Jamesem Cookem, Krystofem Columbem, nebo dalšími známými mořeplavci, jež jsou tu v zastoupení vždy té, či oné námořní velmoci), pak dostanete pár dublonů do začátku, jednu mrňavou Karavelu a zbytek už je jenom na vás. Takže vám nezbejvá, než tuto dotyčnou loď jednosuše naložit zásobama, najmout posádku, koupit kanóny a munici no a s výkřikem „z cestýýýý, jedúúúú ...“ vyrazit objevovat svět.

Pokud budete mít kliku, a nějaký ten svět i objevíte, založíte tam osadu, jejímž hlavním úkolem bude buď těžba zdejšího nerostného bohatství {ruda, stříbro, zlato}, nebo pěstování určitých dobře prodejných plodin {cukrová řepa, tabák, bavlna}. Jen tak mimochodem - osadu, nebo chcete-li kolonii můžete založit pouze tak, že dobudete nějakou domorodou vesnici./

Vytěžené, či vypěstované produkty

nejprve zkončí ve skladištích, jež si v každé osadě dozajista neopomenete vystavět, no a zde budou čekat na dopravní lodě, než je tyto přepraví do vašeho mateřského přístavu. Tam už se jenom přemístí z lodního podpalubí do skladu obchodníka, jež vám za ně vysází abych tak řek na dřevu patřičný obnos kulaťouchých dublonů. Za ty si pak budete moci koupit nějaký nověj škuner, popřípadě opravit a dovybavit svoje stávající kocábky, najmout bandu armyboys, otevřít nový důl, či plantáž, nebo třeba za pár grošů od špeha zjistit počet a tonáž soupeřových lodí. Postupem času budou vaši vědátoři vymejšlet novy a novy typy lodí a taky zbraní, takže pokud začnete s přívou Karavelou se sto tunama nosnosti a třeba osmi laufama, vězte že na konci už budete brázdit světová moře s bitevníma loďma o nosnosti 2000 tun, a s výzbrojí desetkrát větší {táť pozor matematika.. sinus na druhou... Rudolfovo, teda vlastně Ludolfovo číslo ...derivate sumace variace pod mocninou i odmocninou .. ááá už to jistě máte.. nóó správně - 80 kanónů}. To samý se pochopitelně týká i pozemních vojsk. Při svém budovatelském snažení se vám nepochopitelným nedopatřením čas od času do cesty připlete nějaká ta cizí loď s evidentně morbidní snahou vám co nejvíce uškodit, pročez dopo-ručuju nehledět na Ženevský, ani žádný jiný konvence a s gusem ji poslat ke dnu. Akorát bych vám radil si dotyčnou cizinku nejprve řádky prohlédnout a popřípadě porovnat její vzhled s vyzáží vlastních lodí, byste alespoň zhruba určili mohli její velikost, výzbroj a z toho plynoucí odolnost a celkovou nebezpečnost. Není totiž zrovna ideální útočit Karave-lou na Galeonu, nebo tak nějak podobně. Šance, že byste v takovém případě uspěli jsou totiž rovny nule a to i za předpokladu, že by váš protivník už před tím někde nějaký to pic bum bác prodělal a byl z něj třeba i dost pošramocenej. {Galeona může mít na palubě klidně i tisíc lidí a 70 kanónů, zatímco Karavela tak s bídou sto a k tomu sotva dvanáct děl} Takže tolik asi v kostce o obsahu hry. Ještě snad ke konci hry - hra končí buď kapitulací vaší{tj jako že to resnete, nebo tak něco}, nebo protivníkú. Přitom nemusíte podstoupit žádné líté boje. Stačí pouze získat dominantní množství kolonií, trochu víc lodí a soupeřům jich pár potopit. Občas jim to sice trvá dost dlouho, ale když je člověk řádně zmáčkne a některé z nich připraví o celou jejich flotilu, vždycky si nakonec dají říct... A teď pár slov ke hře samotné. Její zpracování nese jednoznačné stopy toho, že u ní její tvůrce opravdu přemýšlel. A to hned v několika rovinách. Tak předně grafika a s ní spoje-né ovládání. To je tu řešeno bez nějakých viditelně vymezených ikon, ale přitom účelně a maximálně přehledně. Například přístav. Objeví se vám tu řada budov a po najetí myši se vždy heslovitě zobrazí jaký účel která budova vlastně má, takže člověku stačí i těžce podprůměrná znalost Angličtiny a nebo slovník po ruce a po chvíli zkoumání je v obraze. Jinak ovládání mimo přístav je řešeno podobně jako u hry Civilization - tj. řadou takzvaných „roletových“ menu v horním titulním řádku, jež se ovládají normálně klasicky WWorbenchovsky.

Abych se ještě vrátil ke grafice. Ta je tu doslova prošípokována spoustou různých animací, jež ji celkově tak nějak oživují a vylepšují, neboť vypadají opravdu dobře. Se zvukem už je to horší, protože tu vlastně žádný není. Pouze k úvodnímu obrázku a pak ještě místy při biskupském požehnání, nebo při koupi regionálních práv tu člověk zaslechne hudbu, ale jinak počítač ani nepípne. Pro někoho je to možná na závadu, ale pro mě osobně to žádnou velkou tragédií nepředstavuje. Prostě si toho nevšímám a za pár minut mi to pak už ani nepřijde..

No a co říct závěrem? Hru jsem testoval na dvanáctce s turbokartou a nebyl s ní naprosto žádný problém. Ovšem podle data výroby soudím, že by mohla šlapat i na starších strojích. Instalace na hadr byla také v pohodě, snad pouze u sejevování doporučuju kontrolovat počet sejevnutí a později pár starších sejevů odmazat.

A teď pár postřehu:

ve hře brzy poznáte, že je nejlepší zřít si všude zlaté doly. Zlato je tu pochopi-telně nejdražší {hned po klenotech} a tak ikdyž náklady na stavbu jednoho dolu jsou trochu větší, vyplatí se vám je investovat. Jenže pozor! I tady byl pachatel téhle gamesy předvídavý a pojistil se pro případ, že byste si všude stavěli jenom zlaté doly malým figlem, jež zpočívá v tom, že ceny u obchodníka kolísají. Pokud mu budete ze svých kolo-nií cpát pouze a jenom zlato, jeho cena u něj postupně poklesne a to tak radikálně, že nakonec spadne i pod cenu

stříbra. Ovšem pořád bude značně zajímavější, než třeba cena bavlny, nebo cukru, protože pak člověk nemusí mít tolik volného prostoru v lodích a ty pak může i patřičně vyzbrojit!



Nerozlišujte svoje lodě na transportní a válečné. Nikdy se vám nepodaří zabránit cizím korzárům v překvapivých útocích a většinou to pak odnášejí právě vaše neozbrojené lodi, jež používáte na svážení surovin z kolonií. Minule mi takhle Angličani sejmuli Santa Mariu i s nákladem 500 tun stříbra a já pak vstěky málem překous klávesnici!!! {a to jsem v jádru klidás!} Domovské přístavy nepřátel nejdou dobýt, ale můžete před nimi zakotvit nějakou svoji těžce ozbrojenou loď, samosebou patřičně vybavenou proviantem, a ta pak znemožní soupeři ve vyplutí. Ovšem pokud tam tu loď necháte dlouho, chce to občas jí jinou loď dovézt zásoby, popřípadě i munici a čerstvé lidi!

Vybavujte své lodi krom potravin a zbraní též pár tunami dřeva a plátna. V boji mohou být mimo jiné poškozeny plachty, či trup a to tak moc, že to pak výrazně omezí rychlost lodi. U každé lodi máte minimální počet členů osádky. Toto je ovšem pouze orientační číslo, protože loď může nést pochopitelně mnohem více mužů a taky bych vám doporučoval jich sebou více brát! V boji o některé můžete přijít a taky by vaši loď mohly postihnout během plavby epidemie!

Snažte se kupovat lodi z druhé ruky. Jsou sice většinou dost poškozené, ale mají jednu velkou výhodu. Jsou totiž po zakoupení hned k dispozici a taky oprava - ať jakkoli rozsáhlá trvá vždy pouze jedno kolo, zatímco stavba pozdějších typů lodí trvá někdy i dvacet let!!! Ve hře máte mimo jiné možnost dotovat vývoj nových lodí a zbraní, ale zjistil jsem, že tento vývoj probíhá stejně, i když do něj nic neinvestujete. Ono financování jej totiž může pouze urychlit.

No snad bych ještě možná na něco kloudného přišel, ale nemůžu vám přece říct hned všechno z fleku. To by pak nebyla žádná pařba, kdyby člověk už nic neobjeoval. No ale možná se v příštím FÉNIXu dočkáte i návodu....



BLUE BYTE - 1991
Válečná strategie
DISKET (3)
PAŘANŮ 2
ŠLAPE NA A500 - A1200
KAF



Pařani pozor!!!

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

Toto dílko stvořil
DataAmigaClub

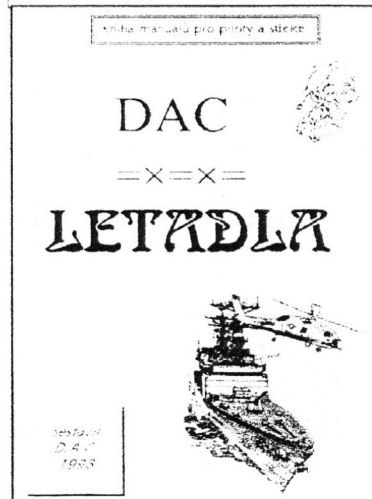
Pište si o něj na adresu :
Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34

OBSAH

24 stran A5

Manuály :

1000 Miglia
Roadkill
Vroom
Lotus III
F1 Grand Prix



Amigisté pozor!!!

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

Toto dílko stvořil
DataAmigaClub

Pište si o něj na adresu :
Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice

OBSAH

84 stran A5

Manuály :

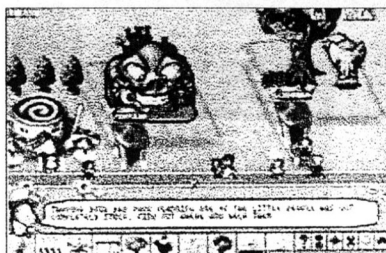
T.F.X.
Wings
Gunship 2000
F-19 Stealth Fighter
Zeewolf
Combat Air Patrol
B-17 Flying Fortress
Desert Strike
F/A 18 Interceptor
Knights of the Sky
Reach for the Skies

Recenze

THEME PARK

Tato Francouzská firma se hodně proslavila v oblasti takzvaných Good Games nebo spíše božských simulátorů ikdyž dnes už těžko zjistíme kdo tento styl her vymyslel ale jedno je jisté, že právě mladenci z Bullfrogu ho dovedli k úplné dokonalosti, ikdyž se jejich hry od sebe liší námětem jejich princip je v podstatě stejný. Ve všech z nich hráč vystupuje v roli boha, nebo minimálně nad člověka, který z náhledu své božské pozice řídí nějaký značně rozsáhlý děj. Jestli je to budování celé civilizace (Populous I, II) řízení výbojně politicky středověkých či novodobých vojevůdců (Powermonger, World War 1 data disk) a nebo pokus o ovládnutí světa v daleké budoucnosti pomocí nadnárodní zločinecké organizace (Syndicate) Všechny tyto hry mají kromě bohosti ještě jeden společný jmenovatel tímto jmenovatel je destrukce a násilí, které se nejvíc projevilo v Syndikátu. Možná že toto byl ten pravý důvod aby se programátoři z Bullfrogu rozhodli dát Theme Parku úplně mírumilovný děj.

Oco tedy vlastně v této hře půjde? Námět je úplně jednoduchý. Vaše bohatá teta zemře v polovině svého plánu vybudovat největší a nejprosperující zábavný park na světě. V poslední vůli Vám odkáže všechny svůj majetek pod podmínkou, že budete v jejím celoživotním díle pokračovat. Určitě si budete myslet proč to nevzít jenže celá věc má jeden malý háček. Existuje totiž 40 dalších boháčů vašich rivalů, kteří se pokoušejí o to samé. Proto musíte použít všechny svůj důvtip a inteligenci aby jste v roli manažera parku uspěli a vyřadili veškerou konkurenci.



Theme Park se v postatě odehrává ve dvou paralelních rovinách. To co vidí hráč na povrchu, je roztomilá kreslená krajina, v které si můžete postavit svůj vlast ní zábavný park s kolotočemi, housenkovými dráhami, obchodníky a cestami které jsou plné zosměsávaných a šťastných lidí. Pod povrchem je skrytý realistický a detailně propracovaný simulátor odehrávající se podle skutečné ekonomiky, obchodu a trhového hospodářství. Vytvoření dokonalého zábavního parku zahrnuje velké množství rozličných a navzájem zdánlivě nesouvisejících činností od povrchové úpravy pozemků, sadby stromů, výstavby přístupových cest, najmutí personálu a zaměstnanců až po vybudování jednotlivých atrakcí, míst na pikniky, stánků s občerstvením a samozřejmě toalety. To všechno je nutné proto, aby se návštěvníci parku cítili dobře a aby z něho neodešli hned prvním autobusem domů. Nejzajímavějším aspektem Theme Parku je však to, že každý jeho návštěvník má vlastní individuální osobnost a může předat svoje

dojem z parku dalším návštěvníkům. Takto se totiž lidé velmi rychle dovědí o nových zajímavých atrakcích, ale také o dlouhých řadách u pokladen, nebo o nedostatku stánků s občerstvením či toaletách a protože lidé na všechny tyto změny citlivě reagují a podle toho bude stoupat nebo klesat návštěvnost vašeho parku. Další důležitou věcí je neustále udržovat rovnováhu mezi vzrušením z jednotlivých atrakcí a jejich bezpečností. Jestli postavíte příliš rychlé a nebezpečné atrakce, park se vám zaplní chuligány, kteří budou demolovat vaše zařízení. Naopak, jestli postavíte park příliš bezpečný, budou ho navštěvovat především starší lidé a důchodci, kteří budou posedávat na lavičkách a velkou tržbu vám neudělají. Jinak Vám tuto hru vřele doporučuji je skvělá.

BULLFROG - 1994
Strategie zábavního parku
DISKET AGA (4)
DISKET EGS (2)
SLAPE NA A500 - A1200
ROJAN

Jedno disketovka

DIE HARD II

.....asi před rokem jsem mněl možnost zahrát si hru DIE HARD II na konzoli PLAYSTATION a proto jsem si opatřil hru se stejným názvem i na AMIGU.....

Neinstalovatelnou jednu disketu s názvem DIE HARD II, kterou jsem vložil do DFO: spustil a čekal. Upřímně si přiznejme, že jsem nemohl očekávat takové propracování jako na zmiňované konzole a taky jsem nečekal. V hlavním menu se dá navolit něco jako trénink, kdy se ukáže ulice s několika domy a sestřelujete padouchy oběhující se v oknech a na ulici. Volbu myš/joystick jsem klasicky zvolil joy a po 10 minutách jsem zjistil, že joy je mírně řečené k ničemu a navolil jsem myš. A v čem to celé spočívá? Kdo viděl film Smrtonosná past II musí uznat, že se tvůrci opravdu snažili, aby to tento film připomínalo. Na obrazovce se pohybuje bílý terč (zaměřovač) který myškou ovládáte a sestřelujete vše co se pohne, kromě několika civilistů, ale ti jdou sejmout taky a vůbec to hře nevaadí. Po některých parchantech zůstane na zemi pistole, po některých granát (požívají se stisknutím obou mouse butonů současně), nebo lékárníčka, samopal, uzi atd. Detaily jako střílení do oken a obrazovek v letištní hale jsou skvělé. Zkrátka tato hra se mi hodně zalíbila, i když ke své jmenovkyni na PLAYSTATIONU má hodně daleko. Graficky je nic moc, za to zvukově se mi líbí. Co se hrátelnosti týče, při poctivé hře (tzn. bez cheatů a kódů) jsem vždy skončil na konci druhého levelu, ale díky nesmrtnosti jsem se podíval i dál, a je to level od levelu pěkně udělaná hra. Pokud rádi střílíte se zaměřovačem na obrazovce, vzhůru ke shánění. Hra je na jedné disketě a šlape na všech Amčách i když s mojí turbokartou se moc nesnáší, tak ji vypínám a hraju bez turba.

CHEATS: V průběhu hry napište KAREN. V horním levém rohu se objeví svítící ikona, což znamená, že cheat je aktivní. Teď můžete používat tyto klávesy:

F1 - skok do první části levelu	1-5 - skákání po levelech	G - přidá granáty
F2 - skok do druhé části levelu	U - převrácení obrazu	
F3 - skok do třetí části levelu	R - nový začátek daného levelu	
W - přepínání všech zbraní	D - informace o programu	M - přidá zásobníky do zbraní

ENTER - zabije všechny na obrazovce

777 - 1990
Chodička
SLAPE NA A500 - A1200
RED ROSE

Jedno 
disketovka

P.P. HAMMER

.....připravit sbiječku, ciga do kapsy (později pochopíte) a vzhůru za zábavou.....

Tak jsem se chytil další hry na jednu disketu, která sice není NDOS, ale nainstalovat se mi ji nepodařilo, takže ji hraju (a to dost často) z DFO. O co, že to vlastně kráčí??? P.P. HAMER s pneumatickou sbiječkou. Asi najdu mezi vámi malé procento těch, kteří by tuto hru neznali, ale kdyby přece jen tak tady je moje recenze. Celé dílo má dohromady 68 levelů, s narůstající obtížností, která narůstá opravdu plynule. Co se grafiky týče, nemám výhrady a samotný Hammer se sbiječkou díky které se skvěle probíjí všemožnými labyrinty samotných levelů, je skvěle nakreslený. V každém levelu musíte vysbírat spoustu předmětů z nichž některé se dají i používat. Ty se vám ukládají do pěti schránek, označených F1-F5. Těmito klávesami se taky sesbírané předměty používají. K použití jsou tady například žluté, červené a modré lahvičky, tři barvy klíčů atd. atp. K čemu jsou klíče asi nemusím vysvětlovat a po vypití modré lahvičky (skvělý zvuk) bude Hammer na krátkou dobu vyskakovat asi dvakrát více než normálně. Ovšem není mi jasné, kde má při pobíhání a skákání schovanou onu sbiječku, se kterou se tak zručně ohání a vůbec jak tato sbiječka může fungovat, když za sebou netáhá žádné hadice ani kabely - no asi tvůrci této hry vymysleli Perpetum-mobile, ale to je jedno. Hlavně že funguje, ne? Jaký má hra zvuk? Vynikající. Zvuky sbiječky, otevírání zámků a dveří, pití lahviček a nebo odlétání andělíčka při ztrátě života jsou naprosto skvělé a díky tomu hra budí celkový dobrý dojem. Ale na co nesmím zapomenout, je to jak dokonale odchází do dveří vedoucích do dalšího levelu: s geniálně kroutícím zadkem a vzdalující se do temné chodby.

Taky se mi hrozně líbí jak nervózně podupává nožkou a kouří cigárko, když na chvíli přestanete hrát, to je zkrátka super. Já osobně se v této hře dostal bez kódů, někde za 23 level, ale s kódy je se možno podívat do všech. Asi po desátém levelu začíná postupně přibývat pronásledovatelů v různých podobách. Někteří nijak zvlášť neobtěžují, ale jiní jsou dost otravní. Hammer žádnou zbraň nemá a tak vám nezbývá nic než utíkat a vždy nějakou fintou nepřítelům znemožnit přístup k vám.

P.P. HAMMER and... je na jedné disketě a může si ji zahrát každý hrdý majitel Amigy, ať už A500 nebo A4000. Více už ke hře neprozradím, abych nezkazil moment překvapení pro případné nové hráče. Pokud hrajete rádi běhací, skákalí hry u kterých je třeba i trochu přemýšlet určitě si tuto hru „kupte“?!? a nebo spíše sežeňte. Je to sice proti autorským právům, ale pokud se hra nedá nikde koupit, musíte si pomoci jinak.

DEMONWARE - 1990
Chodička
ŠLAPE NA A500 - A1200
RED ROSE

Jedno 
disketovka

OUT FALL

A jsem tady s další mini recenzíčkou : Out Fall

Poprvé jsem tuto hru spatřil 17.8.98 po naší mini párty v Bohumíně a musím uznat, že se jedná o další skvělý klon tetrisu. Přiznám se, že tetris je pro mě už ohrané téma a vlastně jsem ho nikdy moc nehrával, ale tohle se mi skutečně líbí. Možná se někteří z vás chytají za hlavu, že o tomhle už se snad nedá nic nového napsat, ale opak jest pravdou. Pokud ji někdo má doma, musí uznat, že to zas tak úplně tetris není, ale je skvělý. Tak už se vymáčkni jak to vlastně vypadá! Na obrazovce se objeví dvě svislá pole, tak jak jsme u tetrisů zvyklí (no tak sorry - Mega Block Tetris má jenom jedno pole.), při čemž vpravo je CPU a vlevo jste vy. Místo klasických kostiček však padají shora (odkud taky jinud) vždy dvě barevné kuličky, které jsou spojené a vy je můžete otáčet, podle toho, jak potřebujete, aby dopadly dolů. Další rozdíl proti tetrisům je, že není důležité vyplnit jeden řádek, aby zmizel, ale musíte spojit čtyři kuličky stejné barvy, které nemusí být jen vodorovně, svisle, nebo do úhlopříčky, ale je to úplně jedno jak. Zkrátka se musí navzájem dotýkat v jakékoliv poloze, aby zmizely, nebo vlastně efektně popraskaly.

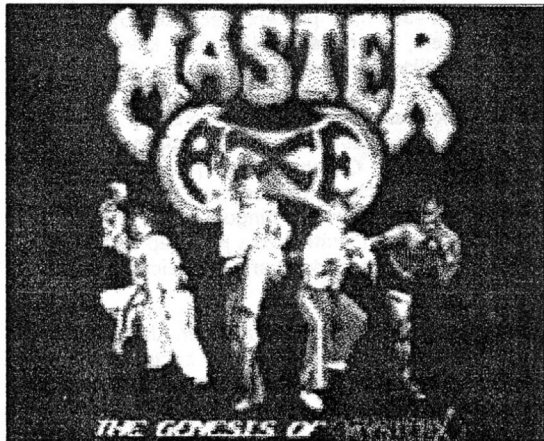
Cílem každého kola je zvítězit nad CPUčkem, aby vás hra pustila do dalšího kola. Nejdříve jsem opět s nedůvěřivostí mně vlastní myslel, že počítač porazit nepůjde, ale po několika hrách jsem se ujistil, že je možné dostat se do třetího kola celkem normálně a s větší trochou taktiky i dále. Já sám jsem se dostal jen do toho třetího kola, ale má přítelkyně Martina (code name: „Macek“) se běžně dostává podstatně dále než já. Takže co to vlastně je? Další odpočinková blbůstka, která ale vůbec blbá není a pokud zrovna nemáte rozehranou nějakou velkou paňbu tak si ji zahrajte.

D. PAPWORTH - 1995
Tetris
ŠLAPE NA A500 - A1200
RED ROSE

Minirecenzička

MASTER AXE

Tato krátká recenze by měla sloužit jako varování před hrou tak špatnou, že když jsem ji poprvé spatřil hned mě napadlo uspořádat vedle Top Twenty Games něco ve smyslu Worst Twenty (špatných 20), kam bych tuto hru bez váhání zařadil na jedno z prvních míst společně s Wheels on Fire.



Cože to ten Master Axe vlastně je?

Odpověď je jednoduchá-příšerně udělaná mlátička (aspoň na mě to tak působí).

Hned po spuštění na vás civí čtyři rádobi bojovníci pod logem hry Master Axe. První věc, které si všimnete je celkem ochuzená paleta barev. Dál tu objevíte dva „čudle“ Start a Options, které nemá asi cenu popisovat. Po kliknutí na start se zjeví další pro změnu graficky taky ne moc povedená obrazovka na které si můžete vybrat z několika módů hry-trénink, turnaj pro jednoho, nebo dva hráče a klasickou probíjovačku přes ty „zlý“ bojovníky až na vrchol... Co se týče hry samotné grafika není nic moc-zase onen klasický nedostatek barev. Postavy bojovníků se drží taky na „úrovni“ a dodržují nepsané pravidlo čím méně barev tím líp. Jejich animace taky nepatří mezi ty nejplnější a navíc můžete bojovat pouze za jednu ze čtyřech postav.

Co říct závěrem? Snad jen to že Master Axe nemá ani cenu pouštět. Prostě když máte chuť někomu namlátit hubu tak si radši pusťte starší dobrou Mortal Kombat.

JKMS

Minirecenzička

SHUFFLE PUCK

Kolikrát si tak říkám - Kam se nám to ten počítačovej herní svět řítí. Co dalšího nám ještě Softwarové firmy na poli her mohou nabídnout? Vždyť už tu všechno bylo! Všechny Strategie, Střilečky, Doomovky, Adventure, Dungeony, Letecké a jiné simulátory, Závodní hry, Logické hry, hry se sportovní tematikou, atd. To všechno se tu v podstatě pořád jenom opakuje tu v lepším, tu v horším zpracování.

Ovšem stane se, že čas od času vznikne něco, co se tak trochu vymyká. Něco, co je sice poměrně jednoduché, ale přitom tak nějak neobehrané. Nevím sice, jestli tahle charakteristika na mnou nyní popisovanou hru přesně a beze zbytku sedne, ale fakt je ten, že její námět považuji za celkem neotřelý a ve svém provedení i docela zábavný, byť jak si právě teď uvědomuju, něco podobného už jsem nejspíš někdy někde viděl - tuším to bylo na Atáru u hry Rebound co, nebo jak se to vlastně jmenovalo.

Tedy abych vám objasnil o jaké že to hře zde vlastně mluvím. Jde o takovou pitominku s názvem SHUFFLEPUCK CAFFÉ. Její princip je naprosto jednoduchý. Jsou zde dva hráči, z nichž jeden jste vy a druhý počítač, respektive předem zvolený počítačový hráč. Tento stojí naproti vám za hracím stolem a snaží se jakousi pálkou a pukem rozbit sklo na vašem konci stolu. Vy máte samosebou také pátku a snažíte se s ní jednak svoje sklo chránit a za druhé také rozbit sklo na soupeřově konci stolu, čemuž zase naopak brání on. Inu jak říkám - jednoduché jak facka - ale přitom pořádně složité. Tedy aspoň to naučit se ovládat svoji pátku tak, abyste dokázali držet krok alespoň s některými z počítačových protivníků. Pamatuji si, že když jsem to hrál poprvé, Připadalo mi cosi jako strašidýlko, divoce šermující pálkou za nepřekonatelného soupeře, ovšem dnes bych jej sejmul rozdilem několika tříd, stejně jako všechny ostatní, vyjma chechtouna, jehož se mi zatím podařilo porazit pouze jednou. Vtip je totiž v tom pochopit systém, jenž se zkrývá ve hře každého z nich. No a když ho pak odhalíte a pochopíte, není to potom už tak složité. Samosebou ale vždy potřebujete pevnou ruku, funkční myš a pokud to všechno máte, ani ten zmetek uchechtanej na vás nemá!!! Vyrobita firma BRODERBURN v roce 89.

KAF

Minirecenzička

DAC - letadla

Kolega DACAN poslal BRAUNovi jakožto koordinátorovi veškerého FÉNIXáckého snažení knihu manuálů pro piloty a střelce a já, protože simulátory patří k mým oblíbeným hrám, jsem neváhal a hned si ji půjčil.

Jedná se o knížku formátu A5 o více než 80 stránkách plnou návodů a recenzí na hry s leteckou tematikou. Můžete si zde počíst o dvanácti hrách z nichž většina se nám AMIGISTUM vryla hluboko do paměti jako třeba T.F.X. o jehož AMIGAverzi se tak dlouho mluvilo, než byla konečně na světě. Dále se tu píše o simulátorech WINGS, Gunship 2000, F-19 Stealth Fighter, Combat Air Patrol (super games), B-17 FLYING FORTRES, F/A 18 Interceptor, Knights of the Sky, Reach for the Skies, Red Baron a o hrách s leteckou tematikou Zeewolf, Desert Strike.

Co mi zde chybí je Dogfight, nebo sice nepodařený (engine), ale nový Jet Pilot, snad příště.

Pokud máte rádi simulátory mohu vám tuto knihu doporučit, protože zde máte popisy her,

jejich ovládání a nějakou tu radu, nebo informaci navíc. DAC vydal i knihu pro automobilisty a nejspíš se chystá i na další. Je dobré vědět, že je nás víc kteří to s AMIGOU myslíme vážně a hodláme pro ni něco dělat.

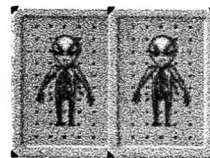
DAC-LETADLA stojí 69,- Kč.

JKMS



UFO

Druhá část návodu



Ted' bych rád pohovořil trochu o zbraních a vůbec všem, co můžete v UFO stavět a objevovat

Takže nejprve zbraně :

dělí se na zbraně pro výsadek (ať už jde o ruční, nebo tančíky) a letecké. Také je lze dělit na konvenční, laserové a plasmové. Zpočátku bych se rád zaměřil na zbraně ruční.

Pak si něco povíme o tančících a nakonec o zbraních do letadel. Takže :

A) Konvenční zbraně

Sem patří všechny typy, jež můžete normálně kupovat hned od začátku hry. Jsou však málo účinné, takže je raději používejte pouze do doby, než vynaleznete laserové, nebo později ještě plasmové zbraně!

PISTOLE - právě plivátko, jež má snad jen tu výhodu, že s ním lze střílet v AUTO FIRE konfiguraci a také snad to, že jeho střelba velmi málo ubírá čas. Je proto alespoň zpočátku vhodné používat ji jako druhou zbraň. Mohla by se vám hodit v situacích, kdy se třeba váš voják ocitne tváří v tvář nepříteli a už nemá tolik času na to, aby mohl použít svoji primární zbraň. Ale jinak - jak říkám - účinek slabší. Jako hlavní zbraň bych ji rozhodně nedoporučoval.

KULOMET (rifle) - je o trochu účinnější než pistole, ale pořád je to slabota. Navíc má o něco větší „spotřebu“ času a vzhledem k tomu že jak už jsem řekl nepředstavuje vůči pistoli žádné převratné zlepšení, taky jeho užívání moc nedoporučuju.

TĚŽKÝ KANÓN (heavy cannon) - Neohrabaná, těžká, ale poměrně účinná zbraň. Lze v ní používat několik druhů munice - průbojnou, tříštivou a zápalnou. Bohužel však pro svoji hmotnost (už jen vahou snižuje množství času, jež má každý ji vyzbrojený voják k dispozici) není moc vhodná pro vojáky - začátečníky. Navíc nemá AUTO FIRE, takže z ní lze střílet pouze jednotlivé rány, což je značný handicap!

ROTAČNÍ KANÓN (auto cannon) - asi nejlepší těžká zbraň této kategorie. Její munice a účinek je obdobný jako u těžkého kanónu, ovšem oproti němu má AUTO FIRE. Zpočátku doporučuji používat ji jako hlavní zbraň, ale opravdu jenom zpočátku!

RUČNÍ GRANÁT (grenade) - poměrně neužitečná a neúčinná zbraň. Nikdy jsem ji moc nepoužíval a ani mi nikdy nijak nescházela. Účinek tříštivé munice u „rotačáku“ se ji totiž takřka plně vyrovná.

KOUŘOVÝ GRANÁT (smoke grenade) - Další zbytečnost. Údajně se dá používat k položení ochranné kouřové clony při útoku, ale já ho v životě nepoužíval. Osobně si myslím, že je lepší mít na bojišti přehled. Dotyčný kouř totiž skryje jak vaše jednotky, tak i úfáky!

MINA (proximity grenade) - Také ji příliš nepoužívám, ale fakt je, že by se dala poměrně dobře využít k zaminování vchodů do domů, či různých přístupových cest.

SVĚTLICE (electro flare) - A do třetice ptákovina! Kdesi jsem četl, že je důležitá při nočních misích, ale byť už UFO hraju nějaký ten pátek, nikdy jsem na žádnou noční misi nenarazil!!!

RAKETOMET (rocket launcher) - Opět těžká a vzhledem k zátěži, již představuje pro toho, kdo je ji vyzbrojen i neúčinná zbraň. Též zde lze užívat několik druhů raket. Celkově ji moc nedoporučuju. Opět si myslím, že se dá docela dobře nahradit „rotačákem“ s tříštivou municí.

SILNÁ VÝBUŠNINA (high explosive) - Dá se používat k demolování domů, kde předpokládáte výskyt úfáků. Jinak pro ni moc uplatnění nevidím.

ELEKTRICKÝ OBUZEK (stun rod) - umožňuje ochromit nepřítele el. proudem a díky tomu jej potom živého zkoumat vědci na základně.

B) Laserové zbraně

Tyto už si musíte vyvinout. Jsou účinnější, než klasická konvenční technika a mají navíc tu velkou výhodu, že nepotřebují žádné zásobníky, ale přece jen - plasma je plasma!

LASEROVÁ PISTOLE - Malá, kompaktní a velmi šikovná zbraň. Kolikrát jsem poslal do boje své jednotky, vyzbrojené pouze ji a nikdy se mi nestalo, že by nějak zklamala. Má totiž jednu úžasnou výhodu a tou je přímo nepatrná „spotřeba času“ při střelbě. Za dobu, kterou by jinak třeba laser potřeboval ke dvěma samostatným výstřelům může laserová pistole vypálit i deset - dvanáct ran, neboť je vybavena AUTO FIRE módem. Pravda je sice méně účinná, ale poskytuje daleko větší možnost zásahu, čímž tento svůj účinkový handicap do značné míry kompenzuje. Je to ideální tzv. sekundární zbraň, jež najde uplatnění především ve chvílích, kdy už vám nezbyvá čas na užití vaší primární zbraně.

LASEROVÝ KULOMET (laser rifle) - Je už robustnější a poněkud účinnější, než pistole, ovšem jeho spotřeba „času“ je již znatelně větší, proto jej nedoporučuji příliš užívat, a když tak jenom přechodně.

TĚŽKÝ LASER (heavy laser) - Těžkopádná a nešikovná zbraň. Jakási laserová obdoba těžkého konvenčního kanónu. Stejně jako u něj mu chybí AUTO FIRE, takže střelba z něj je značně neefektivní. Jako zbraň vůbec nedoporučuju!

C) PLASMOVÉ ZBRANĚ

Jen co vybojujete první vítěznou bitvu s úfáky, dostane se vám do rukou jednak jejich technologie, a především také zbraně. Jakmile je vaši vědci prozkoumají a připraví pro výrobu, můžete je začít vyrábět. Oproti předcházejícím kategoriím jsou mnohem účinnější, a proto vřele doporučuju začít je používat hned, jakmile je to možné a to i přes to, že do nich potřebujete zásobníky s ELETRIEM 115, jež je v celé hře dosti vzácnou surovinou a v podstatě jej můžete získat pouze z motorů ufonských lodí. Zásobníky do zbraní však můžete získávat i přímo od zastřelených ufonů, takže pokud se jejich aktivita zvýší, může se vám snadno stát, že přísun zásobníků z bojiště mnohonásobně převyší množství, jež jste vůbec schopni spotřebovat.

PLASMOVÁ PISTOLE - Platí pro ni zhruba to samé, co pro její laserovou předchůdkyni, až na spotřebu „času“. Ta je tu totiž mnohem větší a příliš se neliší od plasmového kulometu, nebo dokonce těžké plasmu. Tuším, že jsem někde v předchozích částech manuálu napsal, že je tato zbraň vhodná jako sekundární. Tak tímto to tedy беру zpět (pro tento úkol bude asi přece jen nejvhodnější pistole laserová! - tady aspoň člověk vidí, jak se jeho názory pořád utvářejí a mění...). Plasmovou pistolí můžete využívat kladně i jako hlavní zbraň, ikdyž kulásek, nebo především těžká plasma jsou přece jen vhodnější. Jinak si pochopitelně plasmová pistole zachovává stejně jako její předchůdkyně AUTO FIRE.

PLASMOVÝ KULOMET (plasma rifle) - Solidní, silná a poměrně účinná zbraň. Lze ji bez problémů užívat jako hlavní zbraň vašich vojáků. Bohužel ale ještě nedokáže prorazit vnitřní stěny v UFOlodi. Má pochopitelně také AUTO FIRE.

TĚŽKÁ PLASMA - (heavy plasma) Bez diskuze nejlepší ruční zbraň, jakou mohou vaše jednotky dostat. Je sice těžší, než kulomet, ale má skvělou účinnost, může střeliet AUTO FIRE módem a především v pozdější době ji též používají všichni ufáci, takže o její zásobníky nikdy není nouze! Také je to nejvhodnější artikl k vyrábění a prodávání. Přitom nikde není napsáno, že musíte vyrábět a prodávat vždy zbraně i zásobníky. Já osobně jsem vždy rozjel výrobu těžké plasmu na prodej a tak jsem pak celou hru řešil svoji finanční situaci. Těžká plasma má také oproti všem ostatním zbraním (výjma blaster launcheru) schopnost prorazit vnitřní stěny v UFO lodích, což vám umožňuje chodit zde i jinudy, než jenom dveřmi!

MALÝ RAKETOMET (small launcher) - Zbraň vhodná k ochromování UFáků. Pokud byste nechtěli riskovat přiblížení vašich vojáků do míst, kde je předpokládána pozice nepřítele, můžete tam vystřelit z malého plasmového raketometu. Ten totiž většinou nezabíjí, ale pouze ochromuje. Do této zbraně užíváme speciální plasmové ochromující střely (stun bomb).

VELKÝ RAKETOMET (občas zvaný též dábelický odpalovač - blaster launcher) Jednoznačně nejúčinnější ruční zbraň tohoto typu. Vystřeluje inteligentní střely - dábelické bomby (blaster bomb), jímž můžete před samotným výstřelem zadat traektorii letu. Tyto zbraně se výborně hodí k vyčišťování např. lesních prostorů, ale i opuštěných domů (jeden zásah dokáže s přehledem zlikvidovat celé patro) a jsou dokonce tak účinné, že občas prorazí i vnější trup UFOlodi. Doporučuji používat v otevřeném terénu a střeliet na vzdálené cíle, neboť při bližším výbuchu by mohl být ohrožen samotný střelce. Zbraň není naprosto vhodná pro střelbu uvnitř UFOnských lodí. Radím vám ji před vstupem vždy odložit!!! (ale to už jsem myslel říkat, ne?)

PLASMOVÝ GRANÁT (cizácký granát - alien grenade) - Jeho účinek může být co do ničivosti srovnáván s malým raketometem. Užitečný pro demolice, či vyčišťování nepřehledného terénu.

A nyní přišla řada na tančíky. Jsou to neodmyslitelní pomocníci při průzkumu terénu. Mají kvalitní pancéřování, takže vydrží i nějaký ten zásah a navíc jsou imunní vůči jakýmkoli psychickým útokům ze strany UFáků. Je jich samosebou vícero typů

1) **KLASICKÝ TANK** (tank/cannon) - Normální tančík s kanónem. Dá se běžně rovnou koupit. Jakostřelivo užívá speciálních tankových střel, jež se dobíjejí ihned po ukončení mise (pokud je ovšem máte na skladě)

2) **KLASICKÝ TANK s RAKETOMETEM** (tank/rocket launcher) - Také konvenční zbraň. Na rozdíl od předchůdce odpaluje rakety.

3) **LASEROVÝ TANK** (tank/laser cannon) - Už poněkud účinnější a taky odolnější vozítko. Nepotřebuje žádné zásobníky.

4) **PLASMOVÝ TANK** (hovertank/plasma) - Skvělé pancéřování, silnější výzbroj a větší dosah, než předchozí typy, proti nimž má navíc ještě jednu podstatnou výhodu - může létat!!!

5) **PLASMOVÝ RAKETOVÝ TANK** (hovertank/launcher) - Kombinace schopností a možností plasmového tanku s Blaster launcherem.

A nakonec pokecu o zbraních mi tu zbyly ještě zbraně letecké.

a) **LETECKÝ KANÓN** - Zbraň doslova a do písmene nanič!!! Mizernej dosah a ještě mizernější účinnost. Nutí vás přiblížit se k UFákově natolik, že tento může odpovédět palbou! Jako zbraň vašich stíhaček bych jej rozhodně nedoporučoval

b) **ŽIHADLO** (stingray) - Raketa středního dosahu. Letoun jich může nést až dvanáct, ale jejich účinnost je nízká a ani dostřel příliš neoslní. Tyto rakety raději na svých stíhačkách nepoužívejte!

c) **LAVINA** (avalanche) - Raketa dalekého dosahu. Asi to nejlepší, čímž můžete své stíhačky zpočátku vyzbrojovat. Má veliký dostřel (dokonce větší, než pozdější plasmové kanóny) a také poměrně slušný účinek.

d) **LASEROVÝ KANÓN** - Účinnější zbraň, než klasický kanón. Má sice také větší dosah, ale ten není ani na úrovni raket středního dosahu. Moc jej proto nedoporučuju!

e) **PLASMOVÝ KANÓN** - Slušný dostřel, velký účinek na cíl. Tak by se dal asi nejlíp charakterizovat tento typ výzbroje. Jen co jej vyvinete, věre vám radím vyzbrojit jím všechny svoje stíhačky.

f) **FÚZNÍ STŘELA** (fusion ball) - asi nejúčinnější letecká zbraň, jakou v této hře můžete

získat. Má však zásobník pouze na tři rány, takže i když je umístíte na stíhačku dvě, není to dost na to, abyste sejmuli největší typy UFáků, ale dost na to, abyste jedním zásahem zničili malé UFO (ne sestřelili - zničili). Jako munice se tu používají fúzní koule, jež musíte samosebou speciálně vyrábět. Celkově bych řekl, že je to zbraň sice účinná, ale nákladná především na elerium 115. Plasmový kanón sice není tak silný, ale zase má 100 nábojů a po každé misi se jenom doplní elerium, takže je určitě výhodnější.

Tož to byly zbraně a něčké hodíme voko na zbylé vybavení vašich jednotek.

AJOCHRANNÉ OBLEKY

Osobní zbroj (personal amour) - jakmile objevíte UFonské slítiny, budete moci vyrábět tento nejjednodušší druh ochranného obleku. Není to sice bůhvíco, ale postačí do doby, než budete moci svým vojákům nabídnout něco lepšího.

Energó skafandr (power suit) - standardní zbroj každého vojáka po většinu hry. Je mnohem odolnější, než předchozí typ. Mnohdy vydrží i přímý zásah těžkou plasmou. Jeho používání se rozhodně vyplatí a proto není na škodu jím svoje vojáky vybavovat.

Létající skafandr (flying suit) - Nejlepší skafandr, jaký můžete vymyslet a vyrábět. Je to v podstatě létající energó skafandr. Oproti svému předchůdci je opět o něco odolnější, ale bohužel k jeho výrobě spotřebujete několiknásobně víc eleria, takže na vybavení klasické jednotky o počtu 15-20 lidí byste asi spotřebovali neúnosné množství této životně důležité suroviny. Proto je rozumné vybavovat těmito nákladnými oděvy pouze velitele, nebo průzkumníky.

B) OSTATNÍ VYBAVENÍ JEDNOTEK

Scanner pohybu (motion scanner) - zařízení zjišťující pohyb v okolí. Nepříliš důležitá a rozhodně ne příliš efektivní věc. Dokáže zachytit pouze malý okruh okolo uživatele - a to ještě pouze to, co se během kola pohnulo. Jinými slovy jste-li v rohu např. budovy a chcete-li zjistit, zdali se za ním neskrývá UFOun, scanner pohybu vám jej ukáže pouze tehdy, pokud se před tím pohnul.

Medikit - Poměrně důležitá věcicka. S její pomocí můžete někdy oživit vojáky, kteří byli před tím v boji zraněni, či omráčeni. Dá se použít i v případě, že na některého vašeho vojáka psychicky zaútočil UFÁk. Má tři typy použití:

1) Léčba - vyléčí vámi určenou část těla od smrtelných zranění (smrtelně zraněné části těla bývají označeny červeně)

2) Stimulant - obnovuje energii a oživuje před tím ochromeného vojáka (přítom je nutno stát

s medikem přímo nad postiženým)

3) Utišování - Obnovuje ztracenou morálku

Čtečka mysli (mind probe) - toto zařízení vám umožní zjistit u zaměřeného UFOa jeho hodnot, schopnosti, zásobu času, atd.

Psi-amp - díky tomuto zařízení budou moci někteří vaši vojáci, jež před tím prošli psionickým výcvikem, ovládat, nebo panikařit UFÁky. Pokud se vám podaří vytrénovat, za několik měsíců své vojáky tak, že se jejich psychické schopnosti budou blížit 100, nepřítel proti vám v podstatě nemá žádnou šanci!!!

Veškeré vybavení a výzbroj vašich jednotek jsme tedy tímto probrali, takže teď už nám zbývá pouze pohovořit o typech jednotlivých letounů, jež budete moci během hry používat a nakonec ještě rozeberem jednotlivé budovy na základě jejich význam, atd.

Takže nejdříve ty letadla:

Interceptor - neboli záchranná stíhačka. Konvenční typ útočného letounu, jež máte ve výzbroji od prvopočátku hry. Nese dva závěsníky, na než je možno zavěsit jakoukoli výzbroj. Jeho rychlost je nízká, odolnost a dolet jakbysmet. Doporučuji se jej zbavit jakmile budete moci vyrábět něco lepšího.

Záškodník (skyranger). Neozbrojený transportní letoun konvenčního typu. Je velmi pomalý a unese jenom poměrně málo vojáků, techniky a vybavení. Také zde se velmi přimlouvám za jeho brzkou náhradu modernějšími typy. Tyto oba typy konvenčních letadel mají totiž krom svých slabých výkonů ještě jeden poměrně závažný nedostatek. Platíte z nich totiž daň (a nebo jsou to možná měsíční náklady na provoz a údržbu - co já vím) a ta rozhodně není zanedbatelná!

Bouře (firestorm) - Lehká a rychlá stíhačka, zkonstruovaná na základě prozkoumaných UFOnských komponentů. Má bezmála dvojnásobnou rychlost oproti interceptoru, ale její dolet je poněkud omezený. Přesto je to poměrně vhodný typ pro boj s valnou většinou UFOnských lodí. Pouze proti největším typům bych ji moc nevyužíval, byť i zde může uspět.

Blesk (lightning) - poměrně nešikovný mix transportéru a stíhačky. Tento stroj nese pouze jeden závěsník na útočnou výzbroj a co se transportu týče, nemůže přepravovat těžkou bojovou techniku (tanky). Navíc je poměrně pomalý, takže ho moc vyrábět nedoporučuju!

Mstítel (avenger) - Nejdokonalejší stroj jaký v této hře vymyslíte. Spojuje též možnost transportu i stíhání, ovšem v tomto případě je to symbióza vpravdě kvalitní. Rychlost větší, než cokoliv pocházející od UFOů, pořádný dolet i odolnost, dva závěsníky na zbraně, velká transportní kapacita, schopnost létat v kosmu (a tudíž doletět na Mars k závěrečnému útoku na UFOskou centrálu). Jeho výroba sice trvá dlouho a je i poměrně nákladná jak finančně, tak i co se surovin týče, ovšem toto vše mstítel bohatě vyvažuje svými výkony.

A nyní jednotlivé budovy základny:

Centrální objekt (access lift) - něco jako vchodový objekt do základny. Staví se vždy jako první. Nemá žádnou oficiální funkci, pouze je jakýmsi spojovacím uzlem. UFOni jej rádi využívají při útoku do nitra vašich základen (tyto jsou totiž situovány pod zemí a tento objekt ještě spolu s hangáry jako jediné ústí na povrch)

Obytný blok (living quarters) - Zde žijí vaši vojáci, vědci a inženýři. Jeden takový komplex pojme až 50 lidí.

Laboratoř - Zde vaši vědci prozkoumávají ukořistěné artefakty UFÁků. V jedné takové laboratoři může pracovat až 50 vědců.

- Dílna (workshop) - zde může pracovat až 50 inženýrů.

Malý radar (small radar system) - Doporučuji postavit si následující typ radaru a tento následně zbourat. Má totiž malý dosah!

Velký radar (large radar system) - Výkonější varianta předchozí stavby. Dokáže monitorovat okruh tuším až 500 mil okolo základny.

- Sklady (general store) - myslím netřeba příliš rozvádět. Sklad je sklad!

UFOnská místnost (alien containment) - Pokud v boji nějakého UFÁka zajmete, budete jej moci v této budově držet a zkoumat. (pokud byste ji neměli, UFOun by zemřel. Některé důležité objevy se musí provést u živých UFÁků - např. umístění Marťanské základny, psychické zbraně, atd.)

Raketová obrana (missile defences) - nejslabší způsob obrany základny proti přistávajícím UFOlodím. Doporučuji vůbec nestavět.

Laserová obrana (laser defences) - sice trochu účinnější, ale jínka pro ni platí to samé co u předchozí stavby.

Plasmová obrana (plasma defences) - První opravdu účinný druh obrany. Pokud jsou na základně dvě - tři tyto stavby, máte reálnou šanci, že se vaši protivzdušné obraně podaří přistávající UFO zničit.

Fúzní obrana (fusion defences) - nejsilnější typ protivzdušné obrany. Jedna - dvě takové na základně a můžete být takřka bez obav, že by mohl případný útok ze vzduchu vůbec uspět.

- Gravitační štít (grav. shield) - Toto zařízení vytváří nad vaší základnou silové pole.

Případné útočící UFOlodě jsou tímto polem bržděny, takže každý z obranných systémů má čas vypálit hned dvakrát! (tři fúzní obrany plus jeden podobný štít rovná se dokonalá jistota, že u vaší základny žádná UFOlod nepřistane!!!)

Myšlenkový štít (mind shield) - UFOni zaměřují vaše základny především podle mozkových vln všech jejich obyvatel. Myšlenkový štít tyto vlny tlumí a UFÁci tak mají hledání podstatně ztížené!

Psionická laboratoř - zde vaši vojáci procházejí psionickým výcvikem, po němž mohou používat psi-amp!

Dekodér hypervln (hyper - wave decoder) - Pokud váš radar zachytí UFOlod, máte -li dekodér hypervln, objeví se vám kromě základních údajů též informace o cíli letu lodí, její příslušnost k té, či oné UFOnské rase, atd.

- Hangár - Sakra k čemu vono by to asi tak mohlo...

UUUUUUUUUFF, už mě bolejí pacičky, prstíčky, zádička a vůbec všechno všecičko, takže tenhle hrůzomanuál konečně zakončím! Pac a pusťte milí Amigisti a kdybyste náhodou ještě něčemu z UFA nerozuměli, klidně napiště. Od toho jsme konečkonců tady ne!!!

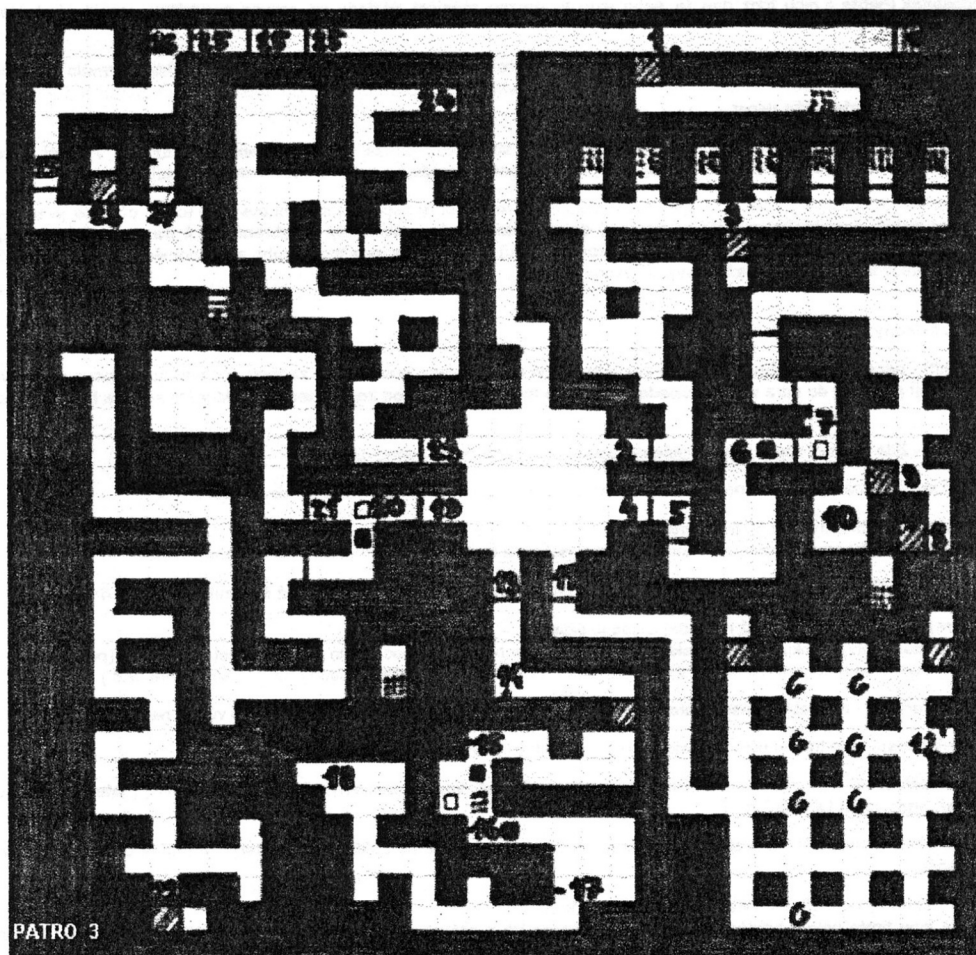
K A F

Návod

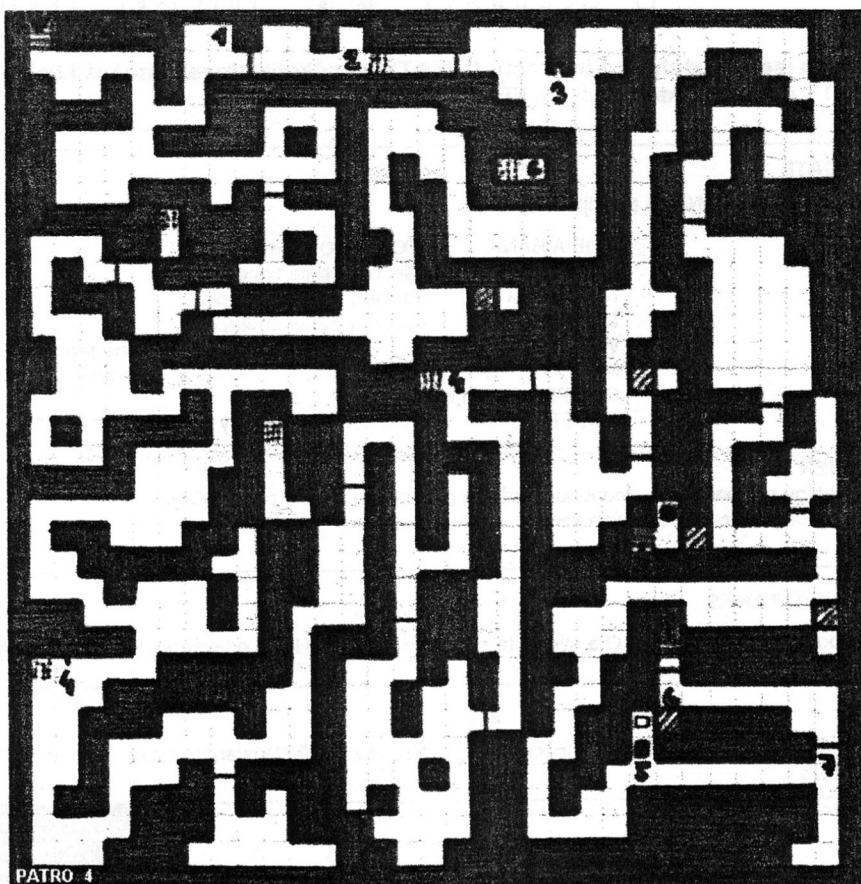
Dungeon Master

Druhá část návodu

Patro 3: Na levé zdi se nachází tlačítko (1) které otevře tajnou stěnu s teleportem, kterým se musí projít ve správný okamžik (když tam není). Otevřete dveře (2), kde nemačkejte tlačítka u mříží a to tak, že vždy zmáčknete tlačítko za kterým se v kleci nachází bedna, která na konci sama vypadne ven. V ní je zrcátko, které použijete na oko na zdi (3). Za dveřmi (4) vhoďte dvě mince do otvoru (5). Dojděte k propadlišti (6) a zakouzlete kouzlo na otvírání dveří a vhoďte něco do otevřených dveří. Propadliště se zavře. Z výklenku (7) seberte minci a vložte do něj něco jiného a minci použijte k otevření dveří. Seberte bednu (8) a jednu minci z ní použijte do otvoru ve zdi. Otevře se tajná stěna (9) za ní je klíč (10). Dveřmi (11) dojděte k tlačítku (12) (pozor na otočné teleparty, které Vás otáčí v pravém úhlu) vedle se otevře tajná stěna s klíčem. Za dveřmi (13) stiskněte tlačítko (14) a co nejrychleji proběhněte chodbou. Zmáčknete tlačítko (15) a rychle hoďte cokoliv do vzniklého teleportu. Zmáčknete tlačítko (16) a aniž byste se otočili rychle dvakrát couvněte. Pak zmáčknete tlačítko (17) a dojděte si pro klíč (18). Za dveřmi (19) položte cokoliv na plošinku (20) a probijte se až ke tlačítku (22). Zde seberte modrý diamant, kterým otevřete dveře (21). Za nimi opět vezměte klíč a věci. Za dveřmi (23) vezměte klíč (24). Teď můžete otevřít všechny dveře (25). Ve výklenku (26) se nachází první RA klíč. Na konec si otevřete mříže (27) za nimi zmáčknete tlačítko otevře se stěna (28), vezměte věci a zmizte do 4 patra.



Patro 4: V bodě (1) se nachází sekera. Dojděte do bodu (2), šlápněte na plošinku a otočte se doleva ke zdi ,kde je tlačítko. Zmáčkněte ho a co nejrychleji projděte dveřmi. Sáhněte do kanálku (3) a vytáhněte z něj klíč. Klíč využijete v bodě (4) kde si můžete otevřít teleport, který Vám pomůže zkrátit patro. Na mumii (5) něco hodte, zabije jí to a tím se otevře tajná stěna(6). Rozbijte dveře (7),vyvražděte osazenstvo a hurá do dalšího patra.

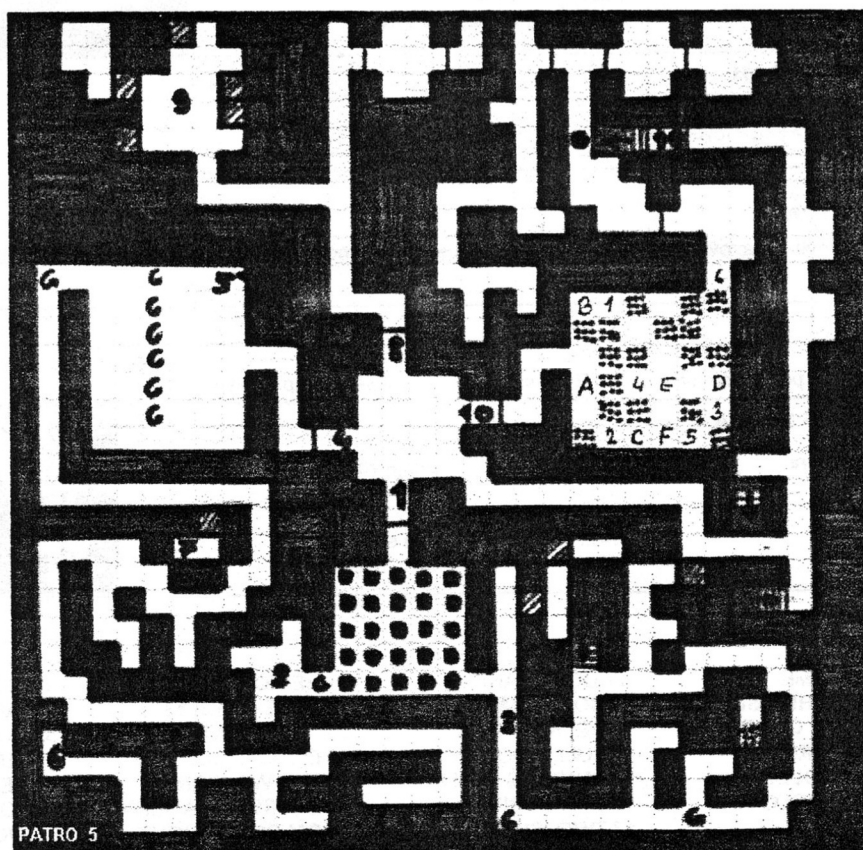


PATRO 4

Patro 5: Úkolem tohoto patra je najít čtyři předměty (luk, zrcátko, zlatou minci a modrý diamant. Projděte až k místnosti (1) ,kde je řada propadlišť, které po každém vašem pohybu, změni svou polohu. Nejdříve se dostaňte do místnosti (2). Dále do chodeb (3),kde se nachází podstatná část výzbroje. V místnosti za dveřmi (4) zmáčkněte tlačítko (5) a projděte kolem otočných teleportů. Dojděte si pro kouzelnou hůl (6), která přidává kouzelníkům manu. Při cestě zpátky se otevře tajná místnost s nahrdelníkem ILLUMINET. Za dveřmi (8) dojděte do místností (9), kde musíte přepnout všechny přepínače tak, aby se otevřela západní stěna. Za dveřmi (10) se nachází teleportovací bludiště (procházejte podle písmen, tzn. A1-B2-C3-D4-E5-F6, přičemž písmena značí vstup a číslice výstup). Až najdete všechny věci, sestupte po schodech (11) do dalšího patra.

PEC

Dokračování příště...



PATRO 5

PLEASE HELP ME!!!

Nedávno jsem si ztáhnul z Internetu CHEATY na několik stovek (možná i tisíců) her a napadlo mě z nich vypsát CHEATY na ty hry, které byly ve FÉNIXu recenzovány.

SYNDICATE

Jako vaše Company Name použijte:

ROB A BANK	100000000 Kreditů
OWN THEM	Všechny země tvoje
NUK THEM	Všechny země přístupné
DO IT AGAIN	Všechny země přístupné
WATCH THE CLOCK	Zrychlení času, užitečné pro vynalézání
MARKS TEAM	Nejlepší tým, 18 kiborků, všechno vymyšleno
COOPER TEAM, nebo	
COPER TEAM	Přidá peníze, všechny zbraně

FRONTIER

Kupte kabinu pro pasažéra. Jednoho naložte a pokuste se kabinu prodat. Objeví se zpráva, že loď prodat nejde, ale peníze vám přibudou. Funguje jen u některých verzí.

SCORCHED TANKS

Při hře podržte pravé MYŠÍTKO a stiskněte <Z>. Budete mít 99 kusů odevšeho. Funguje jen u některých verzí.

DUNE II

Když nemáte peníze a ani co těžit nechte si zničit HARVESTR. Dostanete nový +7 kreditů (??). Klikajte na těžící HARVESTR-bude rychleji těžit.

RUFF'N'TUMBLE

6581	level 2
3178	level 3
8392	level 4
7339	konec hry
6717	neomezeně životů



RESOLUTION 101

<SHIFT>+<A> level 2
<SHIFT>+ level 3 atd.

TRANSPLANT

Ve výběrové obrazovce stiskni <F10>. Aktivuje se cheat mode. V TEAM WORK napiš MJAMFCAB a budeš mít 15 lodí a 201000 kreditů.

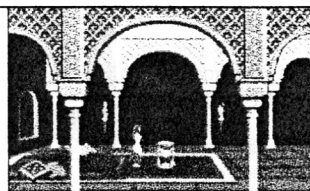
T.F.X.

Po každém podepsání stiskni <CTRL>+<ENTER> a získáš přístup ke všem misím.

PRINCE OF PERSIA

Při hře stiskni

<SHIFT>+<K>	zabije vojáka
<SHIFT>+<+>	přidá čas
<SHIFT>+<W>	????
<SHIFT>+<T>	plná síla
<SHIFT>+<L>	další level



LOGICAL

Level kódy:

01 WELCOME	11 DONT PANIC	21 BE HONEST	31 BLUE VELVET
02 THE OTHER SIDE	12 COLORMANIA	22 BLUE N VIOLET	32 PARADISE I
03 QUADRI QUADRA	13 REFRESHMENT	23 THREE PATH	33 CLASSIC ART
04 STONE ROAD	14 FULL MOON	24 DANGEROUS	34 VENI VIDI VICI
05 NICE COLORS	15 RUNNING BALLS	25 THE WANDERER	35 WE LIKE IT
06 MORE COLORS	16 GREEN RIVER	26 SECRET CHAMBER	36 FOREVER HERE
07 REAL FUN	17 TWO ISLANDS	27 FALCONS FLIGHT	37 WONDERLAND

08 PINK AND PINK
09 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION

18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS

28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER
30 A SIMPLE ONE

38 THE SNARE
39 CURE IT
40 SUN IS SHINING

41 A RAINBOW
42 ARROW ROAD
43 TURNING WHEELS
44 ACCELERATION
45 THE PRESIDENT
46 HE IS MISSING
47 PICKNICK TIME
48 WHO IS CALLING
49 ANCIENT ART
50 SHE IS GONE

51 LOGISTIC
52 TURNING COLORS
53 PARAMOUNT
54 THE LADDER
55 BACK N RED
56 TREASURE ROOM
57 DONT WANT THAT
58 THE FREE FALL
59 CORRADO BEACH
60 MORE POPCORN

61 WILD AT HEART
62 THE DARK AGE
63 DIMLIGHTS
64 THE FIFTIES
65 PICTURE OF HER
66 GORDIAN KNOT
67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA
69 RUNNING TEAR
70 HER RAINBOW

71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER
73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG
75 VITAMIN C
76 STUNT BALL
77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST
79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA

81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS
83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO
85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD
87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON
89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL

91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS
93 TOMOTOW
94 TELEPORTER JAM
95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS
97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE
99 WHITE MIAMI



MIDNIGHT RESISTANCE

„IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW“ (možná bez apostrofu), nebo „ITSEASYWHENYOUKNOWHOW“ neomezené pokračování a energie

„SIAMESE“ Neomezeně životů a následující zkratky

<F1> Normální zbraň
<F2> Plně automatická
<F3> „TŘÍCESTNÁ“
<F4> BROKOVNICE

„BLUEDAY“ Všechno bude modrý
„IAMAFREINDOFIANS“ Zpráva
„VERSION“ Verze
„CREDITS“ Titulky
„HELLOS“ Pořekování

THE SHADOW OF THE BEAST III

Na titulní obrazovce napiš „DADDY DRAW THIS FOR ME <ENTER>“.

Při hře použij <KURZOR DOPRAVA> NEVIDITELNOST <KURZOR DOLEVA> ZPĚT K NORMÁLU

UFO

Pokud nemáte peníze uložte hru a vyskočte z ní do Workbenche. Zálohujte si soubor base.dat z adresáře s vaší uloženou hrou (GAME_1, GAME_2, atd.). Spusťte hru, nahrajte svoji pozici a všechno prodejte (kromě lidí a lodí). Znovu hru uložte a skočte do Workbenche. Zálohovaný soubor base.dat vraťte zpět na místo. Zůstanou vám všechny věci a taky peníze z jejich prodeje.



LAST ACTION HERO

Na titulní obrazovce napište „HAVE A BAD DAY“, obrazovka blikne.

Můžete použít:

	NORMAL BOSS	
LEVEL 1	<F1>	<F2>
LEVEL 2	<F3>	<F4>
LEVEL 3	<F5>	<F6>
LEVEL 4	<F7>	<F8>
LEVEL 5	<F9>	<F10>
<D>	Zabije všechny protivníky na obrazovce.	



DOOFUS

Pauzněte hru a napište: „WARPLEVEL“ Přeskočí level „SPHINX“ ???

Levelkódy:

02 DZ15YS	05 ZR6189	08 XH37ZT	11 LV18PV
03 PH16TB	06 HK94DV	09 PK49FD	12 BY87PY
04 PJ69JP	07 RR13RV	10 KB15HL	

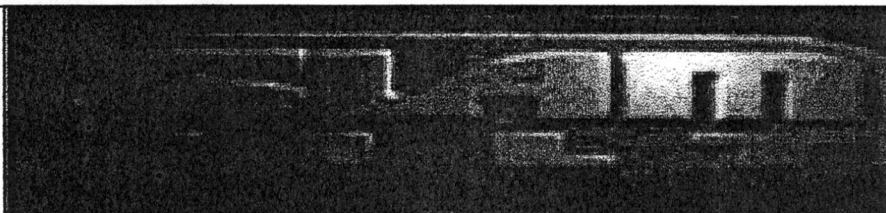


CLIFFHANGER

Napište „ULTIMATE LIVES“ a všeho bude neomezeně. Napište znovu pro vypnutí. Můžete použít <F1>-<F6> pro skok do levelu (1-6), nebo <F10> pro skok do dalšího podlevelu.

SLAMTILT

SMILE	Zubící se kulička
STONED	????
RADIOACTIVE	Změní paletu barev
ARCADE ACTION	Spustí arcade hru
LONGPLAY	Pět kuliček (balónků)



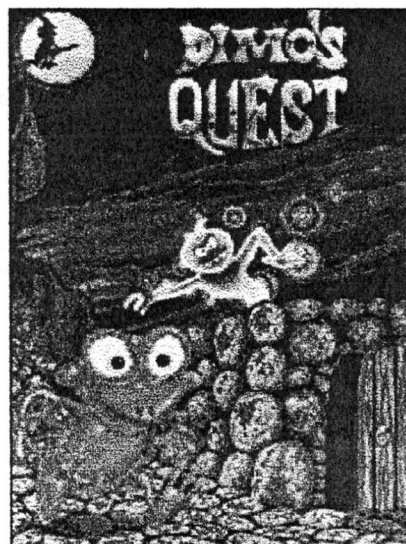
DIMO's QUEST

Zkuste použít následující passwordy:

„DATADISK“	?
„OVERVIEW“	stiskni <O>-zobrazí se mapa
„SKIPTHIS“	<F10> pro skok do dalšího levelu
„RUNTHROU“	Neviditelnost
„MUCHTIME“	Čas
„MUCHKEYS“	Klíče

Kódy do levelů:

CGIBVESN	HKLBBTDO	RFOAIDQL	PFOGCDLV	MBGFJCEI
XINSEAPC	HVFSAOLD	NOQHBKDP	ULBOGCEN	GRBLIDJH
NBEXCOIR	MVBEHCXO	XKRBLECP	MCNDLOBS	BDKGQBUH
NXSBHEAJ	MXBCJAOM	TFCRBOPH	MDEQBCLR	HRCNEIBJ
XAPEIBDK	MBAREDXO	TDODIENH	SBBJCOAK	CGRBBFDH
FAJMCPTU	QXBGNCHP	UJMAICRR	RALBTKCC	BCHSDXEQ
ULBGXCKK	IXBECJMG	JMAHSDIK	HVKEPCFM	OICPELAA
KAFLGPCS	DQINDFGT	JKUAAGEX	FRAIETCV	LAIEPCTO
PIDEFCLI	VEQGILDR	UJPALBVG	KSFGAMHO	TDGLPAEF
DHCLBNQG	JFKCHSBT	ILMDDFHP	NTDMICEQ	KEHOCEPI
		BGKCDJEJ		



BANG BOO

Jako password použij:

„MAGENTAS PONG“
„LEUCHTTURM“

tajný level

pomocí joyu můžeš zvolit level v option obrazovce.

JAGUAR XJ 220

Na rádiu nalaďte 065.4. Bude jednobužší udělat rekord kola.

Když vám hlas říká {Start your engine} stiskněte <FIRE>. Když se ozve {GO} stiskni pauzu <P> a znovu <P> pro návrat do hry.

příště se můžete těšit na další hromadu...

JKMS



ATV - výuka psaní na stroji



Slibil jsem si, že nebudu psát recenze jenom na gamesky, ale že sem tam popíšu i nějaký ten program, a proto se teď o to pokouším. Vybral jsem si jeden ryze český kousek.

Právě držím v ruce disketu s programem ATV od AMIGA TEAM SOFTWARE (ATSOFT), určený pro naše Amigy. Díky tomuto programu je možno naučit se psát na klávesnici všemi deseti prsty a naslepo. Proč? Kdo už někdy zkoušel psát sáhodlouhé texty do počítače, ať už se jedná o nějaké seznamy (u mně MC, LP, CD, VHS), dopisy nebo články pro Fénix a podobně, už se určitě setkal tím, že umět psát na stroji je opravdu výhodou. Tedy hlavně v rychlosti a kvalitě naší psané práce. A právě tento problém nastal i u mně, když jsem si koupil Amigu a chtěl jsem mít všechny kazety MC, desky LP a SP, CDčka a VHS kazety pěkně sepsané a srovnané na harddisku. Psal jsem tehdy jako datel, jedním prstem a druhým jsem si přidržoval SHIFT v případě velkých písmen (jsem přesvědčený, že všichni víte o čem píšu).

Po nějaké nutné návštěvě v Havířovském Javosoftu jsem tam oběvil tento program, který jsem si za 200Kč odnesl domů.

V manuálu se píše, že v průběhu 106-ti lekcí, které tento program obsahuje, se naučíme psát všemi deseti, naslepo a rychlostí 140 úhozů za minutu. Ohledně tohoto mám sice pochybnosti, ale to já vždycky, že jo! Program samotný se dá pohodlně používat z diskety, aniž by to ubralo na jeho pružnosti, a nebo si jej můžete nainstalovat na HD. Přítomny jsou dva installery. Jeden pro OS1.3 a druhý pro OS2.0 a vyšší. Oba fungují spolehlivě, přesto (nebo možná díky tomu) že to nejsou standardní Commodorovské Installery, ale spouští se z SHELLU příkazem např.:

ATV:INSTALACE WORK:PROGRAMY/

Po zadání tohoto příkazu se v adresáři PROGRAMY automaticky vytvoří adr. ATV a do něj se celý program nakopíruje. Tím je instalace zkončena a program z HD funguje výborně.

Po spuštění programu se objeví titulní obrazovka s pěti volbami:

- F1 - úvod - v tomto se nalézají informace o správném umístění monitoru, klávesnice atd. po odmačknutí skočí program hned do první lekce
- F2 - výuka od první lekce - pomocí této volby se program okamžitě nastaví na první lekci
- F3 - výuka od n-té lekce - použitím F3 se program ptá na číslo 1 - 106 podle toho od které lekce chcete začít
- F4 - zadání známky - program vás za každou lekci oznámkuje jako ve škole 1-5 a pod F4 si můžete nastavit známku při které vás program pustí do další lekce (doporučuju 1, abyste to neměli moc jednoduché a dobře se to naučili)
- F10 - ukončení programu - to je snad jasné - vrátí se zpět do Workbenche

Vlastní výuka

Po odstartování výuky program otevře novou obrazovku, do které se načte výukový text. Přes ní se ihned zobrazí okno s instrukcemi k dané lekci, které po přečtení zavřete jakoukoliv klávesou. Nyní program čeká na zahájení výuky. Jakmile začnete opisovat text v horním okně, zaktivují se všechna „počítadla“. Klávesnice v horní části obrazovky slouží pouze k orientaci o rozmístění kláves. Toto rozmístění se vám časem zapíše do paměti. Jestliže nevíte, kde se požadovaná klávesa nachází, můžete se maximálně podívat na klávesnici na obrazovce a uvědomit si, která pozice této klávese náleží. Blikající kurzor určuje vaši momentální pozici v opisovaném textu. Pokud uděláte chybu, zobrazí se tato červeně. Po napsání posledního znaku vám program zobrazí kvalifikační tabulku, podle které vás také oznámkuje. Jestliže jste splnili známkový limit, postupujete do další lekce. V opačném případě budete lekci opakovat.

(odstavec „Vlastní výuka“ převzat z manuálu) Rozložení kláves na klávesnici je provedeno podle psacích strojů v české verzi, takže pokud používáte jinou klávesnici než českou, můžou nastat potíže, hlavně s vaším matením, protože program si sám nastavuje svou klávesnici, bez ohledu na to jakou používáte v systému. Lekce 1-100 slouží pro samotnou výuku a v lekcích 101-106 už jsou jen souvislé texty k procvičování toho co jste se naučili.

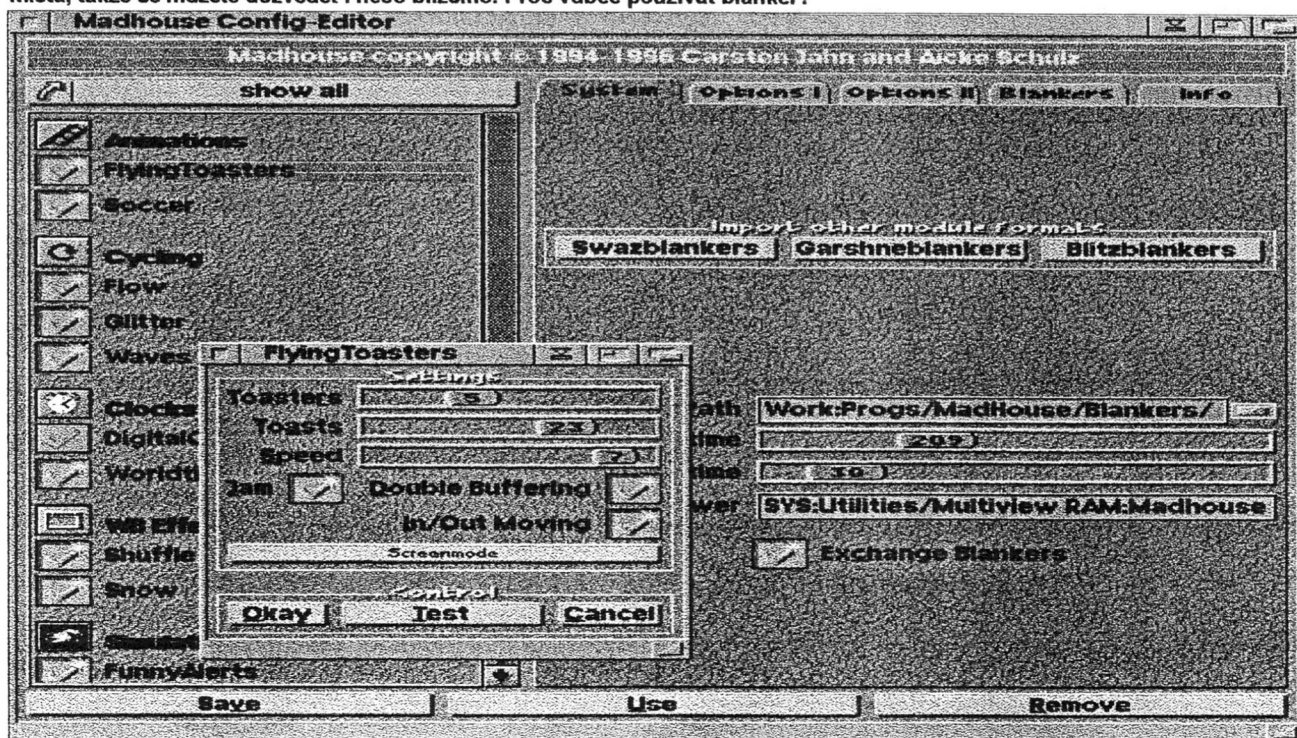
Co napsat na závěr? Je to skvělý program pro ty, kteří ještě neumí psát na klávesnici všemi deseti a přesto píšou často dlouhé texty. Celková náročnost výuky není až tak vysoká, pokud se nebudete snažit naučit se všechny lekce za měsíc. Já jsem zatím došel k lekci 43 za rok, ale myslím, že to je způsobeno mou přílišnou lenivostí a určitě by to mnělo trvat méně času než mně. Takže výborný program, ale jak pro koho. To už je jako se vším. Co se líbí jednomu, nemusí se líbit ostatním. Jediné co se mi na tomto programu moc nelíbí, je jeho barevné zpracování. Cele je to takové moc tmavé, ale možná to na monitorech bude lepší. Pokud by se někdo našel a chtěl si ho koupit, tak v Janáčkovo firmě se dá koupit za 200Kč, ale pokud byste našli jiný obchod, nic vám nebrání koupit si ho tam.

ATV - Výuka psaní
ROK 1994
Tvůrce : R. Dušek J. Bosák
Velikost : 1 DISKETA
Použití : Výuka psaní
RED ROSE



MadHouse

Stručná charakteristika by zněla: Nejlepší blanker (šetrník) pro AMIGU, nebo snad NE?My však máme k dispozici trochu více místa, takže se můžete dozvědět i něco bližšího. Proč vůbec používat blanker?



Tak třeba proto, že máte rádi svůj monitor případně televizi a sem tam se vám stane, že si na pár minut od AMIGY odskočíte. Občas se z těch pár minut stane hodina... A tady nastupují šetrníky. Jejich funkce spočívá v tom, že po nastaveném čase vaší nečinnosti spustí „šetrnění“ monitoru tj. na obrazovce se začnou objevovat různé pohyblivé obrázky (většina obrazovky je tmavá). Tím pádem není až několik minut, nebo hodin na obrazovce světlý Workbench (dost zjednodušený popis, ale tak nějak to je). Teď něco k MADHOUSU samotnému.

Při instalaci na harddisk (bez něho to už zkrátka nejde) se program nakopíruje do adresáře WBStartup (pokud ho chcete automaticky spouštět) a konfigurační program (vyžadující MUI) s dokumentací a moduly blankeru (viz. níže) někam na harddisk, kde máte dostatek volného místa (asi 1.2 MB).

S programem dostanete 17 modulů rozdělených do 9 skupin (moduly jsou asi nejdůležitější součástí MADHOUSE-je v nich uložena grafika a samotný program. V jednom létající toust s marmeládou, jinde mozaika...). Asi nejlepší je modul FUNNY ALERTS, který umí dokonale nasimulovat GURU včetně blikání LED.

Pokud by Vás čirou náhodou začalo oněch 17 dodávaných modulů nudit, máte možnost importovat moduly programů Swazblankers, Garshneblankers, nebo Blitzblankers, kterých jsou doslova desítky, ale nejsou už tak kvalitní.

Většina modulů má i svá specifická nastavení, jako je rozlišení obrazovky, jestli má být na toustech marmeláda...). Další možnosti konfigurace jsou nastavení doby za jakou se má blanker zpustit, jestli a po jaké době se mají moduly vystřídat, můžete si zde nastavit heslo pro zkončení doby „zatemnění“ (jako v deBILlových Woknech) a hromadu dalších více či méně důležitých věcí.

Teď něco k záporům. Jak sem napsal už výše konfigurační program využívá MUI, které má už vyšší nároky na paměť a procesor, takže majitelé pomalejších strojů jako je klasická A500 (s harddiskem) mají smůlu.

Madhouse je SHAREWARE s poplatkem 15\$, nebo 20 DM (???trošku moc za blanker!!). V neregistrované verzi se občas objeví černá obrazovka s nápisem říkajícím, že si máte Madhouse registrovat a s časem, kdy se ukáže znovu (25-45 min). PS: Pokud máte kvalitnější monitor (digitální), který disponuje Power managementem, nemusíte používat klasických „obrázkových“ blankerů, ale můžete svůj monitor „uspát“ (třeba za pomoci MCP)-ztmavne obrazovka (nebude se opotřebovávat) a monitor bude mít menší zpotřebu el. energie.

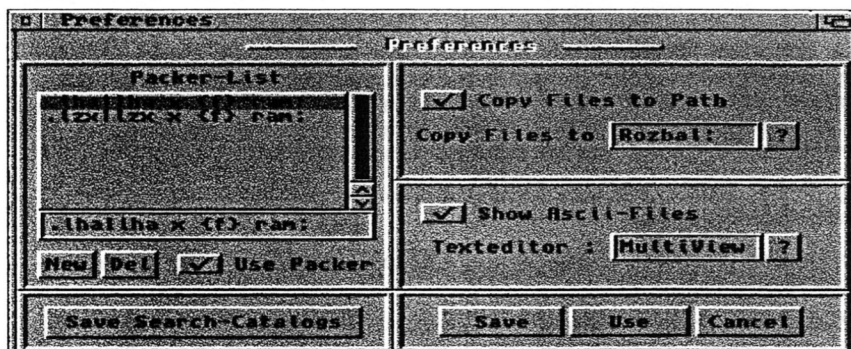
MADHOUSE
ROK: 1994-96
Tvůrce: C. Jahn &
A. Schutz
Velikost: 1.2 MB
Použití: Spočít obrazovky
JKMS



CATALOGER V2.71

Toho je! Těch máme! Nepotřebujeme! Ale víte vůbec jak to používat?

Víte vůbec, co to vlastně umí? Ne, že ne? Tak bacha.

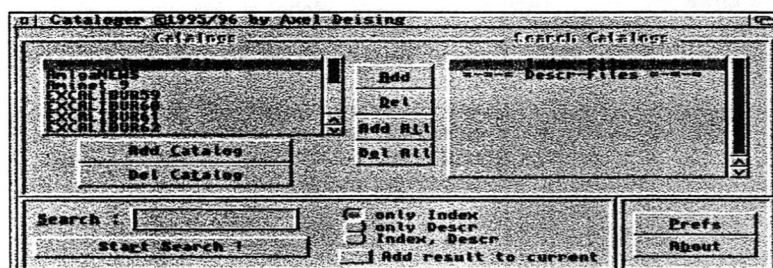


pochoпил, používám pouze praxi a každému velmi rád do detailu dodám informace.

Stejně jako cataloger dopadlo HFM, Iconian, SnoopDos a další a další, které já velmi často a úspěšně používám, ale reagoval jsem na recenze v AR, protože nikomu nic neřekli a jsou tam někdy i pěkný bludy. Takže dosti pomluv a neomylnosti a přejdeme k programu Cataloger.

Samozřejmě, že se jedná o katalogizátor CD a to datových, jako je třeba Aminet, Excalibur a podobně. Podle jiných recenzí si zadáte název CD, pod kterým jej chcete mít a program si již uloží obsah CD podle sebe do svého katalogu.

A co se nedočtete, že Vám program umožňuje? Hledáte něco, nějakou knihovnu, font, hru, program? Museli byste prohledat všechny CD než byste to našli nebo si udělejte výpisky rukou, co kde je, ale to se upíšete jen u jednoho CD a co teprve když jich máte třeba třicet? No nic.



k Amigaguide.library, ale to ještě není všechno. Pokud kliknete na kteroukoliv řádku v tomto seznamu, tak se otevře malé okénko, kde máte volby, jako třeba COPY, hledaný a nalezený objekt se překopíruje do vybraného adresáře v preferencích nebo Extrack, spousta programů či utilit je zpkovaná v LHA, tudíž se rozbalí automaticky opět do vybraného adresáře. Můžete si ale jen prohlédnout hledaný objekt, zda je to ten, který jste hledali volbou view, prostě cokoliv sháníte a hledáte, touto cestou to najdete. Pokud to na CD není, máte smůlu, prostě to asi nenajdete.

Preference jsou celkem jednoduché. Hlavně si musíte zadat cestu, kam chcete hledané programy ukládat či kopírovat nebo-li také rozbalovat. Residentně při koupi je nastavena RAM. Poté máte také možnost si zvolit cestu k pakovacím programům jako je LZX ARJ a podobně, protože k programu je jen cesta pro LHA archivy. No a až si všechno zadáte a uložíte, ještě si můžete při kopírování CD vybrat hustotu uložení, ale je zde také ještě jedna velmi zajímavá funkce, kterou ovšem asi uvítají nebo využijí jen opravdu skalní machři, kteří to potřebují mít skutečně všechno jako na dlani.

Jistě víte, že například Aminet je složen skoro téměř celý z LHA archivů. Pokud je Vámi hledaný objekt uložen třeba jako AMIGUI.LHA, tak jej program nenalezne. K tomuto slouží volba, kdy cataloger postupně rozbaluje všechny adresáře, všechny archivy a rozbalené je přečte, zapamatuje a uloží. Potom skutečně najdete vše. Je zde jen velký rozdíl v rychlosti čtení CD, ale hlavně ve velikosti uloženého katalogu ke každému CD Normálně je to několik KB, ale pokud si zadáte tuto funkci, tak například Amite je zhruba 16MB obsáhlý. Sice je v něm všechno, všechno najdete, ale pokud máte harddisk asi 40MB, po dvou CD nemáte nic kam co dát. Takže rozmyšlejte dobře a uvažujte, co je pro Vás důležité. Program eviduje i odkazy, zkratky, můžete hledat je například podle Amig a program již najde všechna slova, která toto obsahují.

Výhoda je jednoznačná. Pokud hledáte na 10ti Aminetech jeden program a nevíte přesně kde je, skutečně je to na dlouhou dobu a nervy, ale pokud použijete pro stejnou funkci cataloger, prohlédnete všechny najednou a pokud se rozhodnete kopírovat či rozbalovat archiv, program si sám přesně řekne, jaké CD máte dát do Vaší mechaniky.

Je to skutečně inteligentní stroj a nástroj, který při velkém obsahu CDček je skoro až nutný, abyste se trochu nezbláznili

Co mě v Amiga Review mrzí nejvíce, je jejich profesionalita, která hraničí až s nedokonalostí jím vlastní. Nebojím se to napsat, ani kdyby to četli, protože stejně nereagují na nic. Velmi mne mrzí a několikrát jsem poukázal na to, že napíší recenzi, popíší, co potřebujete za hardware a samozřejmě přiloží tabulky alespoň z pěti testovacích programů, kterým možná rozumějí jen oni, ale nikomu jinému nic neřeknou, protože nikdo neví na co to vlastně je a k čemu to je, protože to je již zatěžko recenzistům AR, aby vysvětlili, co to vlastně vysvětlují, na co a pro koho. Náš záměr je pravý opak. Chci, aby to každý

Udělejte si 30 katalogů CD, které budete mít na levé polovině programu. Pokud budete hledat například Amigaguide.library a nevíte kde to je, tak asi takto. Stisknete ADD ALL, či-li všechny CD prohlédnout a ony se Vám přesunou úplně stejně na pravou stranu. Co je vpravo to se prohlédává. Nyní so do okénka Search zadejte zmiňované Amigaguide.library a potvrďte Enter. Chvilí jede, hledá, pátrá a najednou se otevře stejně velké okno, jako je program a na něm máte všechna CD, všechny cesty, všechny podrobnosti

CATALOGER V2.17
ROK 1995 / 96
Tvůrce Alex Deising
Velikost 79860B
Použití : Katalogizátor CD

DACAN



GfxConv V1.8c

V současné době, kdy se na našem trhu objevují spousty CD, kde máte možnost získat spousty a spousty grafiky, obrázků, fotek, clipartů, prostě všeho co souvisí s grafikou, je zde možnost si toto pořídit do svého stroje a pobavit, poučit či jen tak ukázat všem, jak to krásně tiskne a jak je to hezké. Ale jak to tak již bývá ve všech oblastech, nikdy není nic ve stejném formátu, ve stejném zařízení.

ILBM	LBM
RGB8	RGBN
PCX	IMG
BMP	RLE4
RLE8	GIF
TIFF	JPEG
Targa	RGB-Raw

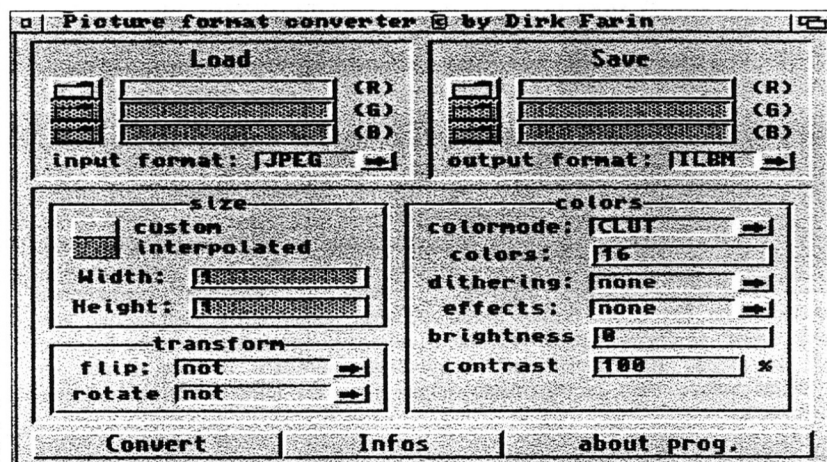
Jako vždy, pro Amigu asi jen těžko přímo seženete CD, kde by bylo spousty grafiky ve formátu ilbm či IFF, aby nebyl problém u Amigy. Existují samozřejmě spousty programů na prohlížení, diskových managerů, které to zvládají také, ale jakmile budete chtít použít či rychle prohlédnout obrázky, které si stáhnete na harddisk nebo na disketu, potřebovali byste tak nějak mít všechno stejné. Nejlépe v jednom formátu, ve stejných barvách, ve stejné velikosti.

Tak a je tady pomoc. Staršího data sice, ale naprosto spolehlivá a velmi rychlá a účinná navíc poskytující spousty a spousty možností.

Touto pomocí je program GFXCONV. Existuje ve dvou verzích, pro 68000 a pro 68020. Programek je na svou velikost skutečně velmi dobrý.

O co vlastně jde. Seženete PCX formát obrázky, či JPG formát, nebo GIF a také TIFF a možná i BMP a nevíte si s nimi rady, protože Vaše jednoduché vybavení nedokáže toto zobrazit. Může samozřejmě skvěle posloužit prohlížeč Visage nebo VT či FastView, ale co když to nejde nebo je nemáte? Nebo co když si obrázky krásně prohlédnete a co dál? Potřebujete je třeba černobíle či šedě a ještě k tomu Váš textový či grafický editor umí jen ilbm formát.

V tomto programu si najdete obrázek, jaký chcete, automaticky se nastaví jeho formát, kterých tento program umožňuje celkem dost, a program si automaticky formát vybere. Poté si vyberete počet barev, jaký chcete mít a to, že je to nakonec v ilbm formátu je snad jasné, ale samozřejmě to jde i obráceně, ale to se zas tak často nepoužívá. Takže tedy dále. Po vybrání obrázku a jeho formátu si vyberete, kam a pod jakým názvem si chcete konvertovaný program uložit. Zda chcete 100% velikosti či jen třeba 49.53%, máte možnost nastavit i tuto volbu, dále pokud byste třeba chtěli šikmou věž v Pizze narovnat, máte možnost si nastavit rotaci objektu, v neposlední řadě si můžete nastavit kvalitu zpravování, zda chcete HAM, HAM8 a podobně, způsob úpravy, například Floyd-Stenberg a další a celkem potěší volba poslední, kde si vyberete barevně, černobíle, odstíny šedi, do oranžova, červen, zelená, modrá, žlutá, prostě nastavení filtrů, které se jak komu líbí.



A po výběru všeho si klikneme na start a jede to. Pokud máme změnit několik, chvíli to trvá a také v závislosti na Vaší paměti RAM, na procesoru, kterým disponuje Váš stroj a počtu barev a zpracování. Po ukončení práce si můžete výsledný produkt, obrázek ve formátu ilbm, prohlédnout a natáhnout kdekoliv, kamkoliv a čímkoliv.

Jedinou nevýhodou, i když to jako nevýhoda není, ale pokud spouštíte vše bez harddisku, je to napínavé a bez dvou disketovek nedoporučuji ani začínat. Takže ten nedostatek je v tom, že musíte mít samozřejmě v adresáři DEVS všechny datatypy pro použité formáty, či-li musíte mít například PBX.datatype, JPEG.datatype a tak dále. Jinak ani tento, ale ani jiný program v tomto nepracuje a nefunguje.

Datatypy dnes naleznete skoro na každém CD, dají se sehnat na mnoha místech a na mnoha platformách, či-li toto není žádný problém.

Skutečnou nevýhodou, kterou trochu postrádám, je nemožnost zadat více obrázků najednou a musí se postupovat po jednom. Například PicConvert toto dělá trochu jinak, zadá se mu místo, kde je grafika a načte a převede vše co najde. Zde je ovšem problém zase druhý, že převede skutečně všechno, i to co třeba nechcete.

Popravdě takovýchto programků mnoho není, a nezbyvá než jej vřele doporučit. Kdo jej upotřebí, je to velmi silný a vítaný pomocník.

GfxConv 68020 v 1.8c
ROK 1994
Tvůrce Dirk Farin
Velikost 185600B
Použití: Převodník grafiky

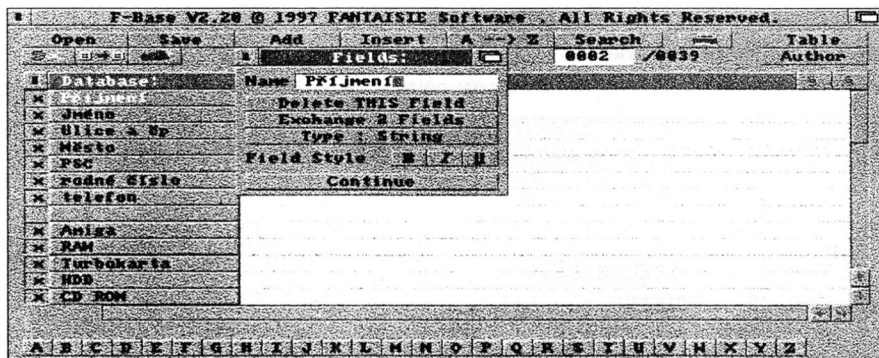
DACAN



F - BASE V2.20

Cože, oni o mě vědí, že mě tak rychle našli? Podle čeho mne našli a jak? To není možný! Ale jo, je! A jak? Jednoduše.

F-BASE!?! To je, co?



No ale pojďme se na ní podívat, na tuto skutečně dokonalou věcičku. Několik let jsem se snažil vymyslet databázi, která by mi vyhovovala, byla přehledná, rychlá a hlavně s možností ukládat a hledat podle toho, co mne zrovna napadne a co zrovna potřebuji. No a je to ona, která to dokáže naprosto bez chyby.

Nejprve si samozřejmě vyberete v preferencích vše dle libosti, či-li fonty, rozlišení a tak podobně. Potom si sami nakonfigurujete databáze podle potřeby a co tam všechno chcete mít. Nemusíte samozřejmě zůstat jen u adresář, můžete si udělat databáze CD, videokazet podle

čehokoliv, seznam her, prostě vše co si potřebuje jen tak pro přehlednost nějak sesumírovat, abyste to měli pořádek při ruce.

Po otevření hlavního okna si prostě kliknete na kteroukoliv řádku vlevo pravým tlačítkem myši a otevře se okno, ve kterém si zadáte název položky, například jméno a příjmení. Stejně tak do další položek. Délka stránky je neomezená. Můžete mít kolik chcete řádků a budete si to jednoduše posouvat gadgety. Můžete si vybrat tučné písmo, skloněné či normální, dle libosti. Po nastavení zadávajících evidenčních dat si již zadáváte postupně například všechny adresy. Po skončení zadávání si kliknete na A-Z a vše se okamžitě srovná dle abecedy nebo kliknete na A-Z pravým tlačítkem myši a vše se seřadí podle abecedy obráceně Z-A. Nezapomeňte si data uložit a můžete nyní laborovat.

Každá položka, podle které hledáte, musí být označena jako aktivní. Na začátku je to první řádka, ale pokud kliknete například na Město, je to bílé, a vše se hledá a seřazuje podle města. Při zadávání máte také možnost si kliknutím na řádku pravým tlačítkem myši zvolit druh a vzhled písma na jednotlivých řádcích. Tedy si označíte například datum narození a kliknete na Search. Do otevřeného řádku napíšete co hledáte a kliknete na start. Ihned se Vám objeví kolik jich, těch hledaných položek v seznamu je a postupně kliknete a postupně se Vám všechny zobrazí a kdykoliv si můžete kteroukoliv zobrazit kompletní.

Pokud hledáte jen například podle abecedy, pro usnadnění máte v dolní polovině obrazovky písmena abecedy a program si sám poskočí vždy na začáteční písmeno, na které jste klikli.

Tisk máte možnost provádět třemi způsoby, velmi škňý je condensed, kdy se toho vejde nejvíce a je to správně malinkatý, ale každému se líbí něco jiného. Můžete si vybrat i čísla stránek, které chcete tisknout odkud až kam či jen jednu.

Pokud máte raději tabulovou posloupnost seznamu, stačí kliknout na Table a máte celý seznam kompletně pod sebou. položky se zobrazí jen ty, které v normálním seznamu máte úplně vlevo zatržené.

Tak toto všechno jste mohli v některých již recenzích nalézt i někde jinde, ale to, co napíšete nyní, jste asi ještě nikde nezjistili nebo neměli možnost si přečíst. A to je inteligence této databáze.

V preferencích si nastavíte, jaký textový editor chcete použít, dále jaký grafický editor chcete používat ve spojení s F-BASE. Ale, že byste nevěděli proč? To je totiž ta bombička, která udělal tu pravou třešničku na dortu. Takže co a na co.

Máte seznam vytvořen. Máte data zadána. Máte data uložena. Nyní třeba chcete u pana XY zjistit, co jste mu to posledně psali. Vpravo nad datovým oknem máte dvě malá okénka. Na jednou je TXT a na druhém GFX. To jsou ty editory, které jste si zadali. Dejme tomu CED a VieWtek. Takže máte XY chlapa, kliknete na TXT a objeví se veškerá korespondence s tímto chlapem a aby to nebylo ještě všechno kliknete si na GFX a objeví se jeho fotka. Paráda, co? Tak toto mi mnoho databází nenabídlo. Přitom je to tak přehledné, zadám si tam vše podle své potřeby, třeba i podle velikosti bot, při narozeninách máte například zadáno rodné číslo 652312/6589 a chcete vědět, zda má někdo dneska narozeniny, tak si označíte rodné číslo jako aktivní a kliknete na Search. Do řádku zadáte 0814, cože 8.srpna, nic víc nepotřebujete, a pokud je v databázi někdo s tímto datem narození, ihned se objeví, kolik jich je a kdo to je. Paráda, že? Stačí když budete při vyhledávání zadávat jen náznaky, písmenka, čísla, nemusíte si to ani moc pamatovat, program je mnohem inteligentnější než-li Vy, tedy abych neurazil redakci Amiga Review, těch se to samozřejmě netýká.

A nyní jedna plus a minus. Program je bomba. Pokud si jej seženete, uvidíte, že lze zadat až 9999 adres, dat tedy stránek, které jsou libovolně velké. Tak si sednete a budete zadávat. Máte jich tam dvacet a kliknete na ADD, tedy další a další a další, ale ouha, máte smůlu. Pouze pro registrované. Prostě dále se bez registrace nedostanete. To mne přimělo k registraci programu a dnes jich tam je již několik set dat, či-li stran. A je to paráda. Pokud evidujete, sestavujete seznam, CD, video či třeba je recepty na bábovky, je to všechno velmi jednoduché. Zadáte si bábovka babičky a píšete a píšete a píšete, program si to již přebere. Píše česky a tiskne hezky česky. Samozřejmě pokud máte český systém a koiš zadáno jako aktivní font.

No, záporů jsem moc nenašel, program reaguje svižně, přehledně a ještě mi nespádl ani ze stolu ani z monitoru. Spolehlivost a rychlost je to, co jsem hledal.

F - BASE V2.20
ROK 1997
Tvůrce: Frederic Labourer
Velikost: 167104B
Použití: Databanka
DACAN



Amiga DOS

Dlouho jsem přemýšlel jaký že to příkaz AmigaDOSu bych zde mohl popisovat (to víte KAF v úvodníku slíbí vy píšete). Nakonec jsem se rozhodl pro pár fint, které vám mohou ulehčit práci.

Pokud máte A1200 s harddiskem (nebo jinou Amigu s harddiskem) a nejde vám spustit nějaká hra (z HDD s nainstalovaným systémem) kvůli

```
AmigaShell
New Shell process 9
Ram Disk:
9 Ram Disk:> cd 'requestfile'
9 Work:DemoGames/DynaBlaster> assign hry: 'requestfile'
9 Work:DemoGames/DynaBlaster> s:startup-sequence
s:startup-sequence: file is not executable
9 Work:DemoGames/DynaBlaster> execute s:startup-sequence
```

nedostatků volné CHIP RAM zkuste nabootovat bez Startup-Sequence a napsat cestu (path) k souboru, kterým se hra popřípadě program spouští. Pokud se objeví hláška „File is not executable“ zkuste napsat Execute <cesta k souboru>. AmigaDOS nerozlišuje velká a malá písmena. Pokud je v cestě mezera musí se použít uvozovky: Execute „DH1:Games/Combat Air Patrol/GO“.

Pokud si cestu nepamatujete, nebo se vám ji nechce vypisovat zkuste nabootovat bez Startup-Sequence. Napište LoadWB <ENTER> (nahraje se Workbench), ENDCLI <ENTER> (zavře se okno).

Tohle bylo jen tak na úvod (většina Amigistů to asi zná).

„Nabootovat“ bez Startup-Sequence můžete i pomocí skriptu (po sobě jdoucí příkazy AmigaDOSu uložené do souboru). Budete k tomu potřebovat příkaz Memrun, který není na originálních disketách Workbenche, ale můžete ho nalézt u některých her.

Spusťte si CED, nebo podobný textový editor a napište:

```
C:Memrun ChangeWB Reset
C:LoadWB
C:EndCLI
```

Soubor uložte někde na harddisk pod jménem ChangeWB (pokud chcete jiné jméno, musíte ho změnit i v prvním řádku). Do informací o ikoně napište C:IconX (řádek Default Tool). Mezi první a druhý řádek můžete vložit některé příkazy jako Setpatch, Assign atd. Vždy když takto vytvořený soubor spustíte (ať už ikonou, nebo z CLI) Amiga se resetuje a systém najede znovu tentokrát s minimálními nároky na paměť a v základní konfiguraci. Rozdíl se projeví hlavně pokud máte v pozadí (na tom na monitoru) nějaký obrázek, nebo pokud máte nastaveno více barev, vyšší rozlišení, nainstalovaný MagicWB,.... Příkaz memrun můžete využít i přímo pro spouštění her a programů s vyššími nároky na paměť (příkazy LoadWB a EndCLI nahradíme cestou k těmto hrám/programům). Další příkaz, který vám může podstatně ulehčit práci je příkaz Requestfile (standardně na disketách Workbenche od verze 2.1), vyvolávající systémový filerequester vhodný pro výběr souboru, nebo adresáře.

Představte si situaci, kdy utilita, program, nebo hra jde spustit jenom z CLI. Musíte CLI spustit (příkazem NewCLI/NewShell) a napsat kompletní cestu až k programu, což může být dost zdlouhavý, nehledě na to že si ji nemusíte pamatovat.

Pokud použijete Requestfile stačí: cd 'Requestfile' pro „skok“ do zvoleného adresáře, Execute 'Requestfile' (nemusíte vypisovat cestu)

„“ - Klávesa nad Tabulátorem (TAB) při Americké mapě klávesnice. I zde můžete použít skriptu, který si uložíte do adresáře C na systémovém disku (disketě) a po zatrhnutí argumentu Script v informacích o ikoně (pokud neexistuje musíte ji vytvořit) můžete tento soubor spouštět jako ostatní příkazy.

Příkaz Requestfile se dá použít i ve spojení s příkazem Assign např.: Assign HRY: 'Requestfile'.

Protože FÉNIX je časopis i pro vás začínající AMIGISTY, nebo pro ty co mají nějaký problém, či otázku ať už z oblasti Software, nebo Hardware stačí nám napsat popřípadě zavolat a mi se na vaše otázky pokusíme odpovědět.

JKMS



FFS versus AFS (PFS)

Nazdar všichni Fénixové.

Tímto článkem chci reagovat na článek ReOrg ve Fénixu4. Možná, že právě díky tomuto už program ReOrg potřebovat nebudete. Zkratky v názvu tohoto článku by mně znát každý Amigista, i když přiznám, že já sám jsem až donedávna o nich nic moc nevěděl.

FFS - Fast File Systém

AFS - Ami-File Fase System

PFS - Pro File System - Novější verze AFS, plně kompatibilní s AFS

File systémy slouží k tomu, aby váš systém věděl jakým způsobem číst, mazat a ukládat soubory na disk. Pokud máte nainstalovaný FFS (jako většina Amigistů) určitě víte, že pokud systém spadne, tak po resetu váš počítač nejdříve celý harddisk zvaliduje a poté teprve najede Workbench. Validace zjednodušeně zkontroluje váš disk jestli na něm díky spadnutí systému nezůstaly vadné soubory (přesné vysvětlení validace sám neznám, ale to bude za chvíli jedno), aby vám při najetí systému nenadělaly v systému paseku. Co se ale může stát v praxi, málokdo ví. Pokud validace narazí na skutečně vadný soubor, který se jí nepodaří přejet, zastaví se s hlášením o vadném bloku(???) a dál se už nedostane ani při sebevětším přemlouvání a několika resetech. Možná se vám podaří najet systém, ale nebudete moci nic mazat, ani ukládat na ten disk, kde validace nebyla dokončená. A přesně to se mi stalo asi před měsícem a já byl takřka jic v koncích. Po dvou dnech zkoušení a skutečného přemlouvání svého harddisku, jsem zavolaal příteli MarioFunBeatovi, který ochotně přijel a pomohl mi tento problém odstranit. Sice trochu destruktivním způsobem, ale jinak to skutečně nejde (kromě kompletního zformátování onoho disku). Tak tedy jak to udělal:

Zformátoval celý můj Work „Quick Formátováním“ a potom spustil program na obnovování smazaných souborů QuarterBackTools. Určitě si dovedete představit ty nervy, o kolik her, nebo programů přijdete a co všechno se obnoví a co ne. Naštěstí je program QuarterBackTools velmi dobrý a přišel jsem pouze o čtyři hry a několik hudebních modulů. Ty hry byly navíc pirátské kopie takže se skoro nic nestalo. Celá tato akce trvala něco okolo osmi hodin (můj Work má 1150MB). Teď ale nastala základní otázka, jak předejít tomu aby se to už nikdy neopakovalo. Řešením je zrušit FFS a nainstalovat AFS popřípadě PFS.

AFS, nebo PFS čte, ukládá a maže soubory takovým způsobem, že i když vám spadne systém při ukládání souborů, normálně se najede systém bez validace (schválně jsem to několikrát vyzkoušel a vše bylo v pořádku). Navíc se vám urychlí práce s diskem. Není to urychlení velké, ale poznáte ho. Taký už nebudete nikdy potřebovat programy QuarterBackTools, ABTools, ReOrg či DiskSalv a to z jednoho prostého důvodu: Na AFS, ani PFS zkrátka nefungují. Pro tyto dva file systémy existují nové programy AFSOptimizer a AFSUnDelete, které nahrazují všechny (!) výše popsané „opraváře“.

AFSOptimizer - opraví případné chybné soubory (tip: pokud jich najde více,

a všechny neopraví, proces opakujte i několikrát po sobě, dokud neopraví všechny-mně opravil všechny ze 165 vadných a opakoval jsem čtyřikrát).

AFSUnDelete - Obnoví posledních 30 smazaných souborů.

To je asi všechno co jsem k tomuto tématu chtěl dodat. Rozhodnutí, který file systém používat už nechám na vás, ale s přihlédnutím na to, že AFS a PFS urychlí práci s diskem a nikdy nevaliduje je snad všem jasné který je ten nejlepší, i když je pravdou, že pokud máte FFS a omylem smažete nějaký ten soubor, můžete ho díky výše zmíněným „opravářům“ znovu najít a uložit. AFS na rozdíl od FFS dokáže udržet pouze posledních 30 smazaných souborů, které můžete vyvolat zpět výše zmíněným AFSUnDelete. To je právě o tom co psal DACAN o malých vizitkách, které po sobě nechávají smazané soubory (fragmenty) a časem se jich nahromadí taková spousta, že vám pomaleji bootuje systém. AFS udrží pouze 30 posledních fragmentů a všechny ostatní jsou nenávratně pryč (jak je to možné je zřejmě nad mé chápání a pokud to někomu vadí, tak ať si to zjistí sám). Díky tomuto už nemusíte nikdy používat programy pro reorganizaci HD (ReOrg).

Na konec jen informace, že AFS i PFS fungují spolehlivě na všech Amiga strojích (vyzkoušeno na mé A620/25 9MB RAM a na Mariově A1230/50 18MB RAM). Doufám, že tento článek někomu opravdu pomůže předejít nepříjemnostem, které mně málem stály zdraví.

RED ROSE

Hardware



Jak fungují Harddisky



Ceny harddisků neustále klesají a proto si myslím že už není takový problém si nějaký pořídit (samozřejmě 3.5" ty jsou o hodně levnější a většinou taky rychlejší). V tomto článku bych se chtěl pokusit trochu nastínit jak takový harddisk funguje.

Harddisk (HDD) je tvořen několika disky (talíři disku) ve vzduchotěsné a prachotěsné schránce. Talíře mají průměr od 5 do 13 cm, většinou 9 cm. Podle typu disku se otáčejí rychlostí od asi 5200 do 10000 otáček za minutu.

Všechny talíře HDD jsou dvoustrané (mají horní a dolní plochu). Každá plocha má vlastní čtecí/zapisovací hlavičku na pohyblivém raménku. To znamená jestliže má HDD 8 talířů potřebuje 16 hlaviček (pro každou plochu jednu). Já osobně jsem se setkal jen s disky, které měly maximálně 3-4 talíře. Povrch talíře HDD je rozdělen do soustředných stop (kružnic) očíslovaných od vnější kružnice k vnitřní. První stopa má číslo 0. Poslední (nejblíže středu) se používá jako parkovací protože je zde nejnižší relativní rychlost povrchu disku vůči čtecí/zapisovací hlavičce a není tak ohrožen magnetický povlak v místech disku na která se ukládají data (hlavička se při vypnutí napájení HDD položí zpět na povrch talíře).

Čím více stop se na HDD může naformátovat, tím je jeho hustota větší. Kapacita disku pro uskladnění dat je přímo úměrná hustotě stop.

Možná jste si všimli, že moderní disky i přes jejich několikanásobně větší kapacitu jsou stejně velké, nebo dokonce i menší než jejich starší předchůdci.

Například Western Digital Caviar 1.2 GB má přibližně stejnou tloušťku jako 80 MB CONNER (oba rozměru 3.5"). Důvod proč moderní HDD mohou pojmout mnohem více informací na menší ploše je ten, že výrobci disků dnes dokáží vyrábět hustší magnetické povlaky povrchů talířů.

Vzhledem k tomu že všechny čtecí/zapisovací hlavičky se pohybují současně (jsou upevněny na stejné ose) je rychlejší zapisovat do stejné stopy na různých talířích, než zaplňovat postupně jeden talíř po druhém.

Skupina stop, které jsou pod sebou (mají stejné pořadové číslo na různých talířích) se jmenuje cylinder (válec). HDD má tolik cylinderů, kolik má jedna plocha talíře stop. Stopy jsou rozděleny do sektorů. Počet sektorů kolísá přibližně od 17 do více než 50. Sektory mají různou velikost. Ty které jsou blíže středu talíře jsou menší, než ty blíže venkovního okraje. Všechny však obsahují stejné množství dat, ale jejich hustota je vyšší blíže ke středu talíře. Jeden sektor obvykle obsahuje 512 b (0.5 Kb). Čtecí/zapisovací hlavička se vznášá nad povrchem rotujícího talíře na tzv. vzduchovém polštáři (aerodynamický jev), který zvedá hlavičku asi 0.5 mikronu nad povrch talíře. 0.5 mikronu je mezera odpovídající zhruba velikosti prachové částice. To znamená, že pokud se na povrch talíře dostane něco podobného, nebo snad ještě větší velikost hrozí zničení čtecí/zapisovací hlavičky, magnetického povlaku disku, nebo celého disku. Pokud chceme zapisovat data na disk, musí počítač (řadič) vyslat elektrický impuls do čtecí/zapisovací hlavičky (elektromagnet). Proud vyvolá elektromagnetické pole, které zorientuje magnetické částice na povrchu talíře.

Čtení dat probíhá opačným způsobem. Změny hodnot magnetického pole v okolí magnetu ve čtecí/zapisovací hlavičce způsobuje vznik el. proudu v magnetu čtecí/zapisovací hlavičky. Tyto impulsy jdou do počítače.

Data se na disk zapisují ve formě jedniček a nul (bitů) kdy 1-proudový impuls (zmagnetovaný povrch), 0-bezproudový impuls. Doufám, že vám tento článek pomohl aspoň trochu osvětlit to co se v harddisku děje a jak se Vaše drahocenná data uchovávají.

JKMS



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

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

PRODÁM : AMIGU 500 s 1MB za 200,- na náhradní díly KAF 05/43236568

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

PRODÁM : Originální CD - AMINET 8,15 (á 150,-) AMINET SET 4CD za (350) WORLD OF MPEG za (200) obsahuje mimo jiné i 140 FLI animací, ANIMATIC za (150), MAGIC ILLISION za (150) a 4000 kvalitních erotických GIF obrázků na CD ADULT za (150) Volejte 05/47215299 Braun

PRODÁM : Harddisk Seagate 2,5 IDE 170MB OS 3,1 + software... cena dohodou 05/47215299 Braun

PS: Cena pro RED ROSEho 512,- Kč včetně poštovného...

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



ROZHOVOR

Red Rose

FÉNIX VS RED ROSE



Takže další pán na holení je zde náš kolega, který si nechává říkat RED ROSE. Doufáme, že rozhovory budou pokračovat a hlavně, že bude sranda. Příště se zde budete moci dočíst buď o PECovi nebo o DACANovi, to ještě záleží kdo dříve zareaguje a hlavně mi na párty budeme chtít udělat rozhovor s kýmkoliv kdo bude mít zájem...

Fénix : Tož teda, jak se vlastně jmenuješ.

Red : Jmenuji se Tomasz Przybyla, ale je to moc dlouhé na podepisování, tak jsem se začal jmenovat Tom Przybyla a taky se mi to více líbí.

Fénix : Odkud jsi

Red : Na svět jsem přišel v Havířově, kde s kratšíma přestávkama bydlím dodnes.

Fénix : A kolik pak nám je

Red : Světlo světa jsem poprvé spatřil 9. května 1974 (pro neznalé matematiky: je mi 24 let)

Fénix : Jak dlouho se pohybuješ mezi computery

Red : Od sedmé třídy základní školy, kde nám poprvé ukázali počítače IQ 151 a později ještě Didaktik Gama. Na střední škole v „základech automatizace“ se nám už snažili natlouct do hlavy základy PC (tehdy 286 a 386). Musím přiznat, že mně počítače tehdy vůbec nebraly a zmiňovaný předmět jsem vysloveně nesnášel. S první Amigou (A500+) jsem se setkal taky na střední škole a to na výstavě „Výpočetní technika dnes a zítra“, na které jsem byl taky více méně proto, že jsme to mněli povinný. Já bral tehdy počítače jen a pouze jako herní stroje nic víc a nic míň. Zásadní zlom nastal, když jsem nastoupil do prvního zaměstnání, kde bylo PC 486 se Švandousem 3,1. Tehdy jsem se začal o počítače více zajímat, abych věděl co si k němu můžu dovolit. Po přechodu do svého současného zaměstnání jsem mně k dispozici znovu PC 486, ale s nainstalovaným DOSem. Od té doby došlo k několika renovacím, asi v tomto pořadí:

HW: Plentium 75 - 150 - 200MMX - PlentiumII 200MMX SW: Švandous 95 - Švandous NT Přiznám se, že jsem byl zvědavý na to až přivezou PII a upřímně jsem byl zklamán. Všude o tom píšou jako o zázraku, ale žádný zázrak to není (doufám, že mně za toto tvrzení nějaký PiČičkář neukamenuje (Braune ?!?!)).

Fénix : Jaké všechny computery jsi vlastnil

Red : Na už zmíněné střední škole jsem krátce vlastnil Sinclair ZX Spectrum, ale asi pouze dva nebo tři měsíce. Později jsem si koupil Atari 800XL s turbem 2000, které jsem mně dost dlouho, tedy než nevydechlo naposledy a v opravě mi řekli, že to už nemá cenu opravovat. Smířil jsem se s tím a prodal ho té opravě na náhradní díly. Když jsem se před třemi roky rozhodoval jestli koupit el. psací stroj, nebo počítač, slýchal jsem i o Amigách a z některých zdrojů i to, že jsou lepší než PC. To rozhodlo a pořídil jsem si Amigu 600. Stačily tři měsíce a stal se ze mě naprostý odpůrce PC a zastáncem Amigy. A když jsem po čase viděl Amiga1200 tak se můj názor jen potvrdil a já začal shánět peníze (snad už brzy). Moje současná konfigurace je:

Amiga 600 1MB ChipRAM + ApoloTurbo 620/25 + 8MB FastRAM + HD 1200 MB Western Digital Caviar + CD-ROM Mitsumi Quad Speed + Workbench 2,04. Zkrátka mám nadupanou šestistovku, ale A1200 to není.

Fénix : Tvé nejoblíbenější typy her a hry:

Red : Jsem klasický, průměrný hráč, který hraje všechno co je dobré a hratelné. Pro každého je to „dobré“ trochu jiné a pokud mám tady některé typy her pozvednout a jiné potopit, tak mně stavíte do pěkné hnusné situace v níž určitě od někoho dostanu po držce, ať odpovím jakkoliv. Nemám rád Strategie a Manažery (sorry KAF a JKMS), ale spíše proto, že jim moc nerozumím a s tou Anglinou to taky není zrovna nejslavnější. Díky tý jazykové bariéře vlastně nehraju ani Adventure. A co mám rád? Rád hraju Auta, nebo motorky (All Terrain Racing, F1 From Domark, Lotus II, Super Hang On), Střílečky (Project-X, Galaga De Luxe), Plošinovky (Ruff N'Tumble, P.P. Hammer, Super Frog), Logické (All Lemmings, Push Over, Bang Boo, Bubba N'Stix), Sportovní (Goal!, Speed Ball 2, Friday Night Pool), a další, jako třeba Mortal Kombat II, Master Blaster, Flash Back atd. atp.

Fénix : Tvé plány v oblasti Amigy

Red : Žádný konkrétní cíl zatím stanovený nemám, ale trochu z jiné strany. Mám dva velmi dobré kámoše (AGASlayer a MarioFunBeat) a mimo nich jsem se začal na Bohumínské párty dost dobře bavit s klukama ze skupiny DREAM TEK, k níž mi dva kámoši už teoreticky patří. AGAs je navíc členem ATO (doufám, že nemusím Amigistům vysvětlovat co to je a jak je to pro nás všechny důležité). Já se trochu zajímám o grafiku a animace, na kterou je dobřej AGAs a snad až bude víc času, zasvěti mně do tajů Multimedialní SCALY. Taky se začínám zajímat o počítačovou hudbu na kterou je odborníkem zase MarioFB a taky mi už leccos ukázal. Taky se tyto dva spojili s největším polským Amiga časákem „Amiga Magazin“ a plánuje se jeho spojení s nechvalně známým Javosoftem a pokud to všechno půjde, tak by mně začít zmíněný časopis vycházet u nás v české verzi. Co je ale nejlepší, je že AM je ze 70% barevný a jeho cena by neměla nijak převyšovat cenu Amiga Review (ovšem to počítám bez CD, které s AM vychází). Pokud se něco pohne kupředu, samozřejmě budu informovat i čtenáře Fénixu. Taky budu nadále vši silou podporovat Fénix.

Fénix : Tvé názory na PC

Red : Tak tady už zacházíte do extrémů!!! Chcete abych ho chválil (?!?! to by netrvalo ani minutu), nebo abych ho zadupal (tohle by zase mohlo trvat hodně dlouho). Ale něco řeknu ať to stojí za to. Ani trochu mi nevyhovuje coby kamarád a pomocník. Nečekané resety, nebo

zamrznutí ve chvíli, kdy s ním nikdo nic nedělá, a co mně nejvíc štve, je ten podivný chod několika programů najednou. V zaměstnání mi běží trvale jeden základní program a pokud bych chtěl dělat ještě pár věcí najednou, tak jediné neustále doufat, že nezačne jako obvykle stávkovat a v lepším případě čekat nekonečně dlouho až se něco dodělá. V tomto porovnání je Amiga naprostou špičkou. Vlastně celý Windows je taková příšera, že kdybych ho mněl doma, tak nevím, jestli by mně už neodvezli (možná se to může někomu zdát přehnané, ale mně už PC několikrát tak dožralo, že jsem už na něj zanevřel úplně). Ale abych napsal alespoň něco pozitivního, tak závidím PCčkářům tři věci: Need For Speed II, NHL 98 a ve Švandousu možnost používat dvě velikosti ikon.

Fénix : Proč jsi se rozhodl podílet se na tvorbě Fénixu

Red : To, o čem tady pořád dokola mluvím, je podpora Amigy a Fénix přišel ve správnou dobu, kdy já věřím, že musíme vydržet tak ještě dva roky, než nás začnou brát PláCačkáři opět vážně. A s tou podporou jsem to myslel vážně už i dříve a posílal jsem i příspěvky do AR, ale nikdy mi nic neotiskli, ani do listárny. Snad se pánům z AR nezdály moje články dost dobré a tak jsem toho nechal. Možná je škoda, že jsem nevěděl o HELPu. Mohli jsme se znát už dříve.

Fénix : Co očekáváš od Fénixu do budoucna

Red : Celobarevný osmdesátistránkový časák s mou značkou uvnitř. Ne, ale teď vážně: Pořád lépe a lépe. Až bude mít Fénix takových 32 stránek, barevný přebal a bude vycházet v nákladu 1000 kusů, budu nesmírně spokojený. Toho se snad dožijeme. Vždyť to neděláme pro prachy, ale pro Amigu a ta za to skutečně stojí!!!!

Fénix : Mimo platformní zájmy

Red : Jako bývalý zpěvák, hudebník a dee jay, je snad jasné, že to není botanika, ale hudba, hudba a znovu hudba. Potom mám rád filmy se Sylvesterem Stallonem a filmy vůbec, především akční, sci-fi a komedie. Co se té hudby týká, tak tam poslouchám vše co se dá, od popu až po metal. Což znamená, že mimo své přítelkyně (tady mám na mysli tu živou co umí chodit) mám tři záliby:

Computery + Hudba + Film.

Fénix : Jak vznikla má přezdívka RedRose

Red : V dobách, kdy jsem zpíval a hrál se dvěma skupinama, nebo, když jsem dělal DeeJaye jsem mněl různé přezdívky. Postupně šly asi takto: DJ Fany - Dee Jay Funny - Dee Jay Tom - Red Rose. A jak vzniklo RedRose? Mými největšími oblíbenými v rokové muzice jsou už řadu let Guns N Roses a růže se mi líbí jako symbol. Původně mněl být RedRose název hudebního projektu a má přezdívka pro tento projekt, ale z toho nakonec sešlo a zbylo mi pouze tetování na levém rameni (viz přiložený obrázek) a samozřejmě i přezdívka, kterou jsem začal používat ve světě počítačů (E-Mail: RedRose@post.cz).

Otázky pro KAF-BRAUN-JKMS od RED ROSEho

Red : Vaše mimoplatformní zájmy?

Braun : mé zájmy jsou hudba a filmy...

KAF : Tramping, vše o letectví, UFO problematika, sci fi literatura, hudba, film (sci fi a komedie), atd.

JKMS : Hudba (ne Kelly Family a podobné zvrátky), kolo, internet, všechny dobré knížky (sci-fi a 2.sv.válka)...

Red : Která hudební skupina či interpret je vaším favoritem?

Braun : především taneční hudba a rap, techno, rave... skupa? ...jejich dost. „Metallicu také neznám“

KAF : Především Mike Oldfield, ale jinak se nebráním žádné kvalitní hudbě (kromě LUNETIKu, KELLY DEBILu, aj. podobných)

JKMS : Musím souhlasit s KAFem ohledně té závorcky, jinak mám rád Metallicu a vůbec tento typ hudby.

Red : Kdo z vás tří je nejvíc ukecanej?

Braun : pokud to mám brát z mého pohledu ta jednoznačně KAF a nejméně ukecanej jsem já.

KAF : Mlčím a nic neříkám... (výjimečně)

JKMS : Nejvíc ukecanej je pochopitelně náš tiskovej mluvčí... kdo to asi tak může být...?

Red : Jakou budoucnost Fénixu předpovídáte?

Braun : samozřejmě budoucnost je ve hvězdách, ale je možné, že budeme vycházet i v roce 2000.

KAF : Jsem ukecanej ... a optimista! My tu budem ještě v roce 2000! ... teda vlastně 2001!!!

JKMS : Víc stránek, víc předplatitelů, víc barev, víc ohlasů (např. top twenty, nebo Amiga burza)

Red : Kdyby Amiga nikdy nespátřila světlo světa, co byste mněli asi doma?

Braun : tož to je dobrá otázka, ale myslím si, že bych měl třeba počítač Amstrad a nebo Maca...

KAF : No myslím si nebudeme lhát. Po Atárku bych možná skončil u ST čka, nebo bych rovnou „zpixlovatěl“

JKMS : Myslím, že bych navěky věků zkejsnul u Atárka 800XL. / KAF : „Kecáš!“ /

Red : Jaká doba asi bude potřeba, aby nás opět brali vážně i PláCačkáři?

Braun : Myslím si, že tato doba už brzy přijde, ale budeme si muset ještě počkat. A hlavně myslíte si, že Amigisti to chtějí?

KAF : Podle mě nejde o dobu, ale o přístup lidí. Dokud zde budou Amigisti vůči sobě tak lhostejní a nevšimaví, bude Amiga pořád tam, kde je teď. Přesto ale věřím, že minimálně do dvou let se to určitělepší!!!

JKMS : Na to mám svůj specifický názor. Všechny předpovědi o konci světa v roce 2000 lžou. Bude to pouze konec PC a nový nástup Amigy

Red : Kterou hru byste jako první předělali z PC na Amigu?

Braun : asi českou logickou hru FILETS nebo BOOVIE, jinak bych uvítal lepší F1...

KAF : Jejda těch by bylo! No určitě X WING, The Settlers II, DUNE 2000, a kvantum dalších strategií. Už aby tu byl NAPALM!!!

JKMS : Možná nějakou tu real timovou strategii, nebo volaaky ten simulátořek. Např. The Need for Speed.

Red : Co vám na Amigách nejvíce schází?

Braun : mám stejný názor jako JKMS hlavně levný a všem dostupný hardware a software může být třeba drahý.

KAF : Více strategií, lepší síť, prodej a opraven po republice (především tady v Brně) Obnovení tradice resetování, atd.

JKMS : Především nový A LEVNÝ hardware (grafické karty, atd.)

Na tomto posledním místěčku FÉNIXU (5) bychom chtěli poděkovat dvěma lidem bez kterých by asi časopis nevyšel v tak velkém nákladu a počtu stran.

DĚKUJEME Mamince KAFa paní Faltinové a našemu kolegovi z Brna panu Petru Králi **DĚKUJEME**