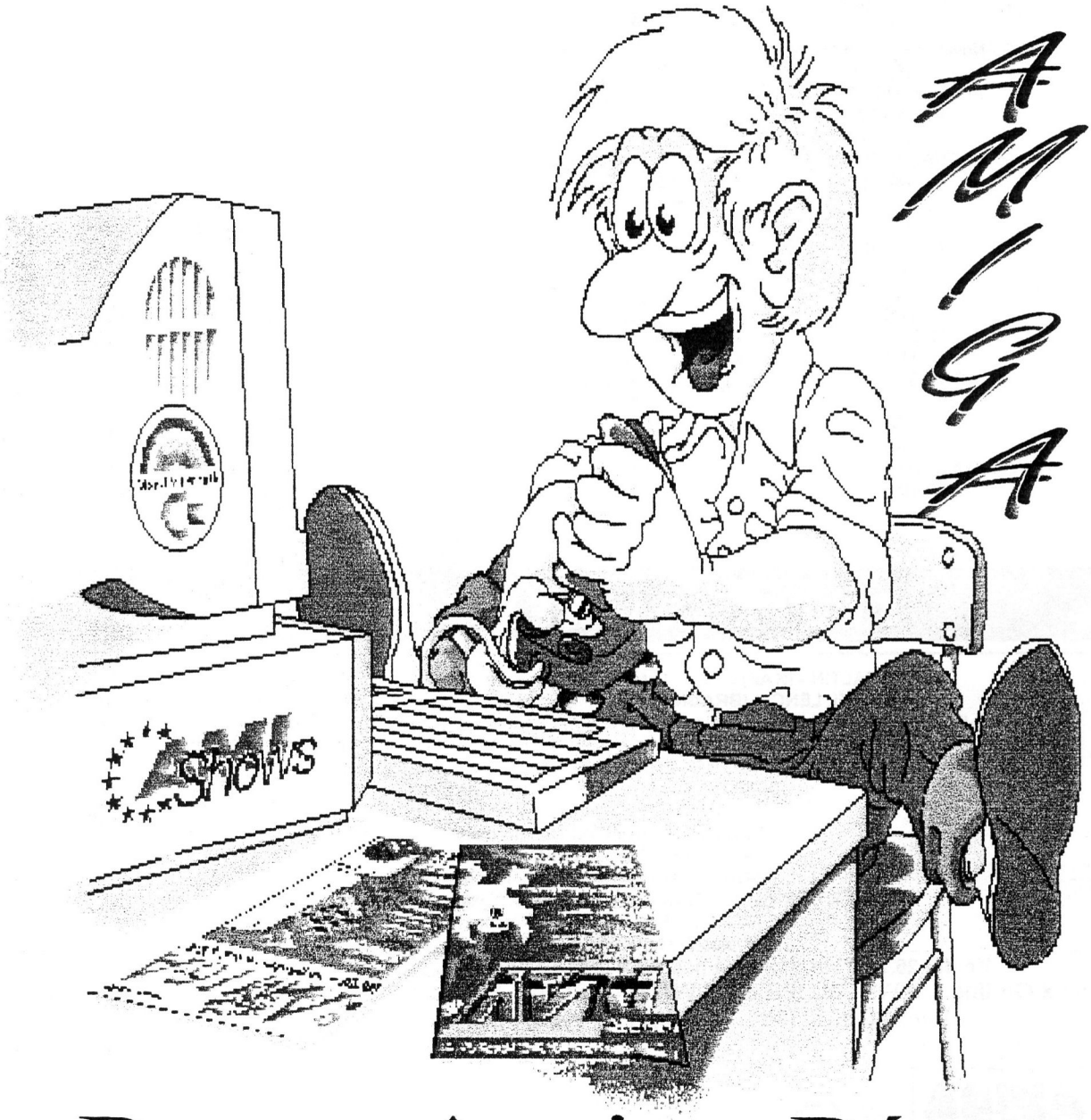
FÉNIX

2/99

Cena 10,-kč + 16,-kč poštovné

Časopis nejen pro Amiga pařany

9



Pozor Amiga Párty

Votice III hOriZoNtaL LaMErZ 3/99

MaléS99 D.A.C. 15.5.-16.5.99

OBSAH

9

AMIGA

(3)
Slovo úvodem
(4,5)
NEWS / Novinky + Informace pro Vás
(6)
Preview - HERETIC
RECENZE
(7)
VIRTUAL KARTING II
(8)
LOTUS TRILOGY
(9)
JET STRIKE
(10)
TIME KEEPERS
(11)
SIM CITY 2000
(12)
BODY BLOWS CZ
(13)
MOONSTONE
(14)
Recenzička STUNT CAR RACER + Soft Magic TV
(15)
Software - Miami + Pic Conv
(16)
Software - QB tools + BJC
(17)
Software Upcat + CDcat
(18)
Workbench - A zase ty viry
(19,20)
Návod - DUNGEON MASTER II
(21)
Please Help Me
(22)
Rozhovor s Mufem
(23)
Historie - Excalibur - Joystick
(24)
Povídka - Na hodině Matematiky
(25)
Listárna
(26)
AMIGA BURZA
(27,28)
Pozvánka na Male S 99 Amiga Párty

FÉNIX (9)-REDAKCE

KAREL FALTIN - **(KAF)** e-mail : **kaf.@post.cz** recenze, návody, povídky, mluvčí
KAREL LENC – **(BRAUN)** e-mail : **braun@iol.cz** DTP, GFX, news
JIRKA MISSBACH – **(JKMS)** e-mail : **jkms@post.cz** recenze, software, gfx, web, news
OLDŘICH VOSYKA **(DACAN)** e-mail : **dac@hrk.pvtnet.cz** software
TOM PRZYBYLA **(RED ROSE)** e-mail : **redrose@post.cz** recenze, software
ROBERT JANKU - **(ROJAN)** recenze, software
PETR CRHONEK – **(PEC)** recenze
LUDĚK ORAVA - **(ORLU)** informace
ALEŠ JANEČEK – **(MUF)** recenze
MICHAL KAŠPÁREK - **(MIKI)** recenze
ZDENĚK ČERNOCH **(ZDNSoft)** e-mail : **zdnsoft@uno.czn.cz** software
MICHAL KRÁL **(KULICKA)** recenze
Spolupráce s GURU TOP SECRET

Ke dni 26.2.99 vstoupilo na náš WEB 139 Amigistů, během (1) měsíce ☺

Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz

Vychází 28.2.1999 - FÉNIX (10) vyjde opět koncem března...

AMIGA CS

PARENTAL ADVISORY HORIZONTAL LAMERZ

DÁČ

powered by AMIGA

CZECH AMIGA NEWS

OLD GURU TEAM

AMIGA REVIEW

javosoft

Slovo úvodem

Zdravíme čtenáře,

Po úmorném měsíci je zde další už deváté číslo našeho časopisu. Proč úmorného? Protože několik z nás tento měsíc postihla zlá churava, pročež jsme byli na delší čas upoutání na lůžko. Však ni břichobol, ani mámení všeliké nás nezlomily v našem hlubokém odhodlání pokračovat v nastoupené tradici doděláním dalšího čísla... (ty Kafe drž už radši h...ústní dutinu!!!)

Takže teď jako obvykle k novinkám. Kontaktoval nás mailem spolutvůrce diskmagu Top Secret - Láhve/HLA s žádostí o poskytnutí ukázkového čísla Fénixu. Toto jsme mu zaslali a jeho hodnocení si můžete přečíst v TS 16, který vyjde počátkem března. Stejně tak i on nám zaslal poslední číslo TS 15, jež mu na oplátku v dalším čísle Fénixu také rádi zrecenzujeme.

Také nám na mail dorazila zpráva od kolegy Vosyky, v níž nás dotyčný informoval o zájmu ze strany šéfredaktora známého herního časopisu Excalibur, který opět vyjde v březnu.

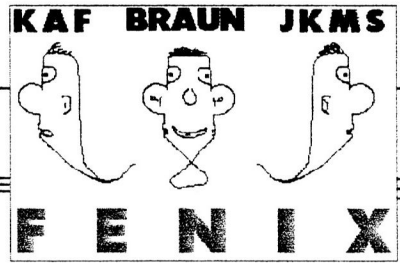
Ač je to k nevíře, kontaktoval nás díky Internetu zájemce o Fénix dokonce až z Košic, což nás dost překvapilo vzhledem k ceně poštovného, ale jsme neskonale rádi, že už se o nás ví i v cizině (i když na Slovensku už o nás vlastně vědí i kolegové z bývalého GURU TEAMu).

A nyní malá prosba pro naše přispěvovatelé prosíme Vás pište v textu mezery za čárkou a tečkou. Daleko lépe to pak vypadá a také se to lépe čte. Děkujeme za pochopení.

Co nás dále těší je, že na Internetu se pomalu na naše počítadlo "namotalo" na 139 za pouhý měsíc, což nás těší a motivuje do další práce a hlavně na další tvorbě a zkvalitnění našeho Webu. Když už mluvíme o Internetu, byla by tu myšlenka vydávat Fénix i na Internetu v HTML. Vše samozřejmě záleží na tom, zda seženeme na některém serveru dostatek místa.

A to je asi tak všechno. Na poslední dvou straně bychom vás ještě rádi upozornili na připravovanou Amiga Párty v Malých Svatonňovicích pod názvem MaleS 99.

REDAKCE



TOP TWENTY

Do této hitparády hlasovalo neuvěřitelných 13 Amigistů a celkem je v bodované evidenci už přes 150 her, tento měsíc jste nás mile překvapily a tak trochu i ukázali, že všichni pasivní nejsou ☺

SLAMTILT	**147**
DUNE II	**139**
NAPALM DEMO	**95**
THE SETTLERS	89
UFO	87
F1 GRAND PRIX	80
T.F.X.	75
AMIGA DOOM	66
FLASHBACK	55
SUPERFROG	51
SYNDICATE	46
TOWER ASSAULT	34
BREATHLESS	33
DUNGEON MASTER II	31
GENETIC SPECIES	30
AB3DII	29
AMIGA DOOM II	29
CANNON FODDER	29
ANOTHER WORLD	28
CAP	25

Předplatné

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

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

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

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

NEWS/Novinky

Co je nového kokem Amiga Scény u nás : konečně jsme se dozvěděli termín další Párty v Malých Svatoňovicích organizováno kolegou Dacanem, datum je stanoven na 15.5.-16.5.99 s názvem Malé S 99. Vyšlo nové číslo Top Secret (15) úplně nový design, který konkuruje AmigaCS. Chystá se další Párty ve Voticích (už III v pořadí). A jedna smutnější zpráva - ECHO ending...

AmigaReview 41

Nové číslo nám přináší další informace okolo Amigy. Největší změnou je, že všechny NEWS dodávají Czech Amiga News , které můžete najít na Internetu.
Z obsahu rozhovor od tvůrců Olofightu, grafický program FantasticDreams, další díl Imagine, a další věcičky...
CoverDisk obsahuje logickou hru Marblelous 2. S číslem 42 vyjde už třetí ARCD☺ Už se nemohu dočkat....
☺br@un☺ www.amiga.cz

PROČ ECHO ENDING

No proč asi ? Prostě nikdo o tento magazín neprojevuje velký zájem a údajně je to proto, že není freeware, ale bohužel autor chtěl peníze na podporu rozvoje a samozřejmě na pokrytí nákladů.
Jak každý ví Echo se od čísla 0-9 graficky moc (asi vůbec☹) nezměnilo svou tvář, možná i tato zkutečnost napomohla k ukončení. Možná výjde ještě desáte číslo a tím se asi s námi rozloučí. Děkujeme za několika letou práci, kterou pro Amigu udělali.
Pavel Štěpán nyní pracuje na tvorbě encyklopedie v HTML.☺ www .omegaplus .cz / stepan1/ deiinv umeni/ index.html

TOP SECRET 15

Nový design přinesl tomuto diskmagu ještě větší konkurenčnost proti AmigaCS, protože tvůrci AmigaPositive se spojili s Top Secret a vytvořili TOP SECRET NEW GENERATION prostě diskmag plný informací a také se oči pokochají grafikou.
Myslím, že hoši z Horizontal Lamerz si zaslouží velkou poklonu a hlavně aby jim to do budoucna vydrželo. Bude to zajímavý střed dvou nejlepších magazínů u nás.TOP SECRET vs AMIGA CS..☺☺☺☺☺
A pozor HORIZONTAL LAMERZ pořádají párty VOTICE III, ale bohužel ještě přesný termín konání nevím, ale bude to někdy v březnu. Br@un http://members.xoom.com/horizontal

NAPALM je tady!!!☺☺☺
CENA 1890,-kč
U JAVOSOFTU

CZECH AMIGA NEWS

WWW.realdreams.cz/amiga/Index.CZ.html

MaléS-99 pozvánku najdete na konci toho to čísla.

Informace pro Vás

SGI

Díky mojí kamarádce, která pracuje ve firmě Silicon Graphics jsem se mohl zúčastnit semináře, který se konal 24.2. v Brně v Boby centru, zabýval se grafickými stanicemi, představili se zde AutoCAD a Microsoft, hlavním důvodem mé návštěvy bylo hlavně SGI, které vydala nové stroje na trh v lednu. A jsou to modely Silicon Graphics 320 a 540. Pod operačním systémem NT nebo Unix. SGI 320 má v sobě 2x Intel Pentium II a SGI 540 má dokonce 4xXeon. Celou akci provázelo grafické doprovodné ukázky, které mě až zvedaly za sedadel. Hlavní věc proč to vlastně všechno píši je, že SGI se zmiňovali i o Amize, že je její Multitasking nepřekonatelný a kdyby PC nemělo tak silný marketing tak by třeba dnes SGI podporovalo i Amigy, ale to jak sami řekli nebylo možné z důvodů problémů s Commodore. Ještě malé info - v listopadu 99 budou Windows 2000 ☹. Takže pokud někdo zvás má zbytečných 120.000,-kč a chtěl by vytvářet kvalitní grafiku, tak si tento SGI 320 může zakoupit : SGI 320 - Intel Pentium II / 350 MHz, 512kB cache, 128 MB RAM, 6,4 GB disk, CDROM (32x), floppy, USB, Windows NT 4.0...toto je základní verze. Srdcem těchto nadupaných strojů je grafický chipset COBALT.
Silicon Graphics 540 Pentium II 450 MHz XEON, 128MB SDRAM, HDD 9,1GB SCSI cena : 260,000,-
SGI digitální LCD monitor 17,3", 1600 SW 1920x1080 Open LDI, 110 dpi, 30 snímků/s pro MPEG cena : 108,000,-
Br@un

FCRAM

Společnosti TOSHIBA Corp. a FUJITSU Ltd. budou v budoucnu spolupracovat na vývoji nové generace vysokorychlostních paměťových čipů pod oznyčením Rychlocyklická paměť RAM (FCRAM). Oproti klasické dynamické paměti RAM (DRAM) se díky nové struktuře zrychlí operační cyklus asi třikrát. Využití tohoto čipu bude převážně v osobních počítačích, v tiskárnách a v multimédiích. Výroba čipů s kapacitou 64MB začne v lednu až v březnu roku 2000, čipy s kapacitou 128 a 256MB se začnou vyrábět o dva měsíce později.

INTERNET BEZ DRÁTŮ

Americká společnost CISCO SYSTEMS Inc. podepsala smlouvu s koncernem MOTOROLA Inc, která předpokládá investici více než jedné miliardy dolarů v příštích čtyřech až pěti letech do rozvoje bezdrátové internetové sítě.

Zatmění na internetu

Skupina japonských vědců vysílala v úterý 16.února po 16:00 SEČ zatmění slunce v přímém přenosu na Internetu. Toto zatmění bylo přímo pozorovatelné pouze v Indickém oceánu. Další přímý přenos bude následovat 11.srpna 1999, kdy měsíc zakryje slunce úplně. Sledovat jej můžete na www.solar-eclipse.org, nebo se podívat z okna, protože toto zatmění bude viditelné i v evropě.

VIDEO S HARDDISKEM

Společnost REPLAY NETWORKS vyvinula digitální videorekordér ReplayTV s harddiskem o kapacitě 7GB, který umožní uchování záznamu šesti hodin TV vysílání. Dokoupením dalších disků lze kapacitu zozšířit až na 20 hodin záznamu. Hlavní výhodou tohoto rekordéru je například možnost nohrání filmů pouze s určitým hercem a velice rychlý přístup k zaznamenaným pořadům. Cena je stanovena na 999USD, ale předpokládá se, že během roku se sníží asi o polovinu.

AMIGA THEME CD

AMIGA International vydala ve spolupráci s německou kapelou ANNEX hudební CD s názvem „BACK FOR THE FUTURE"-Keep the momentum going. Na CD s designem BoingBall (červenobílá kulička) naleznete sedm tracků včetně úvodu od Petra Tyschtschenka.

Amiga a QNX

V poslední době se hodně mluví o nové generaci AMIGY. Byla dokonce uzavřena dohoda mezi AMIGA Inc. a společností QNX, která má přinést AMIZE a hlavně nám Amigistům nový operační systém pro novou generaci našich miláčků (OS 5).

Mezi klady připravovaného OS patří:

- modulární design
- plně chráněný Multitasking
- výkonný a kompaktní (pod 4 MB)
- plně 32 bitový
- opravdový RTOS (realtime operating system)
- podpora virtuální paměti
- možnost umístění do ROM
- podpora multiprocesingu
- podpora prumyslových standardů API

Samozřejmě nový OS bude zaměřen na multimédia a proto nabízí:

- vysoký výkon v 3D aplikacích
- plně 24 bitový true color (16.7 mil. barev)
- podpora TV, SVGA a rozlišení ve kvalitě HDTV (jednoduše řečeno moderní televizní systém umožňující připojení televizoru s větší obrazovkou a kvalitnějším obrazem)

Po připojení na internet budete moci využít také plné podpory jazyku JAVA.

Důležitou věcí je, že nová generace AMIGY s tímto OS nebude kompatibilní se současnou AMIGOU, ale dobře napsané aplikace mohou být portovány. Pro vývojáře by měla být k dispozi Amiga Classic PCI karta, nebo Amiga Classic Emulator na kterých bude možné spustit aplikace pro OS 3.1/3.5.

Pokud se chcete o společnosti QNX dozvědět více navštivte www.qnx.com

JKMS

Příliš zvídavé Pentium

Nový procesor společnosti Intel Corp. s označením Pentium III je až příliš zvědavý. Obsahuje totiž automaticky spouštěnou identifikaci, která umožňuje zaznamenávat například pohyb uživatele po sítí Internet. Proti tomu začaly protestovat organizace zabývající se ochranou lidských práv, které tuto identifikaci odmítají. Společnost Intel Corp. poté oznámila, že identifikační registrace v čipu zůstane, ale bude záviset na uživateli zda ji bude sám aktivovat. Dodejme jen, že identifikace je velice důležitá zejména pro převody peněz v bankovnictví. JKMS

!!!POZOR!!!

PRODÁVÁ se : originální hry s krabicí i manuálem. Některé tituly jsou na disketách a některé na CD.
ISHAR 3, SUBWAR 2050, FRONTIER, SIM CITY 2000, UFO I, WORMS I CD, FIELDS OF GLORY, ORK, JURRASIC PARK, TOWER ASSAULT CD, ROBINSONS REQUIEM. á asi 300,-kč
CD Excalliburu 56, 58 - 67 á 60,-kč
Kontaktujte naši redakci nebo volejte na telefon 05/46211807 kdo dřív přijde ten co?....

!!!POZOR!!!

Preview Heretic

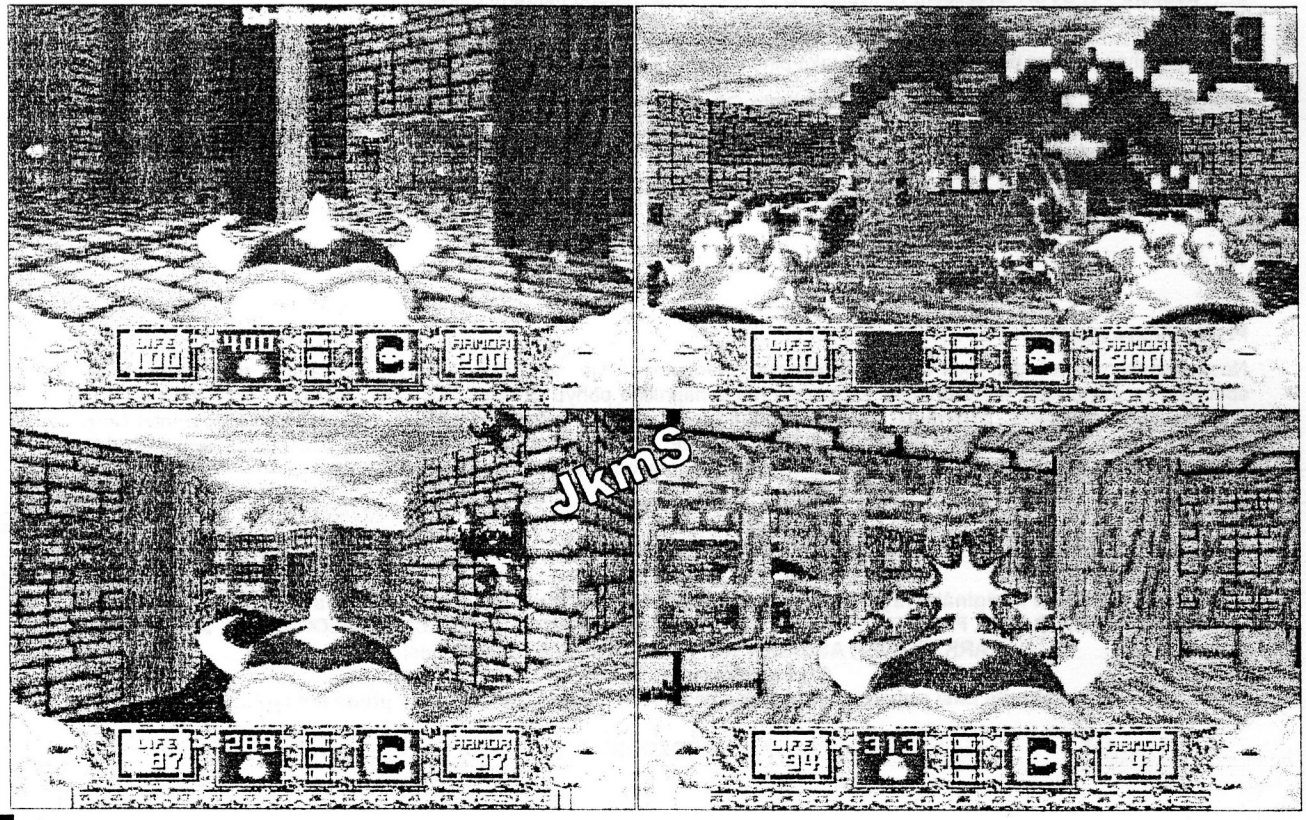
AMIGA 1200

Po nejslavnější 3D hře na světě přichází na AMIGU i její nepřímé pokračování - HERETIC. Byl-li DOOM hrou, která přetáhla hodně AMIGISTŮ na PC, tak o HERETICU to naštěstí neplatí, hlavně proto, že hráčům nenabídl téměř nic nového kromě jiných zbraní, textur, mírně vylepšeného enginu a samozřejmě toliko oblíbených cheatů. Když se ještě vrátím k enginu - hlavní rozdíl je, že na PC jede HERETIC v HICOLORu, tedy ve více barvách, než DOOM. Možnost spuštění v HICOLORU máte i na AMIZE, ale s 030/50MHz a AGA se to podobá spíše slideshow, než hře. Pro ty, kdo si nemohou vybavit co že to ten HERETIC vlastně je připomenu, že se jedná o střílečku založenou na principu DOOMA, tentokráte od RAVEN Software. Společné s DOOMem má i to, že má data uložena v jednom .wad souboru (proč sakra všechno srovnávám s DOOMem???). Rozdíl je v tom, že je děj zasazený do fantasy prostředí, kde bojujete s všelijakejma příšerkama pomocí kouzelných hůlek, boxerek a kuší. O tomhle nemá cenu se nějak zvláště zmiňovat, je to chronicky známé, stačí si zalistovat staršími PC časopisy CKOPE, PLEVEL a podobně. Nás teď zajímá jak to fičí na AMIZE.

Všechno to začalo tím, že havrani z RAVEN Software uvolnili před několika týdny (konkrétně 11.ledna 1999) zdrojáky HERETICA a HEXENA (jestli se mi podaří včas sehnat potřebný .wad pro HEXENA budete si moci něco přečíst ještě v tomto čísle. Jestli ne, tak snad příště). Jak víme AMIGISTÉ jsou druh pilný a netrvalo dlouho, než se začaly objevovat první AMIGA porty ve verzích jak pro 68k AMIGY, tak pro PPC mašinky. Já PPC bohužel nemám, proto se budu spíše zabývat porty pro „klasické" AMIGY, které jsou na Aminetu dva (aspoň myslím).

První a zatím nejlepší je HERETIC AMIGA PORT v0.6, který existuje ve verzi pro 68K a pro PPC procesor. Autor se zmiňuje o tom, že na PPC 603/200 AGA dosahuje rychlosti kolem 30 fps. Verze pro 68k přirozeně tak rychlá není, ale autor slibuje optimalizaci. Mně se podařilo dosáhnout 4 - 6 fps v plném okně (030/50 + 16MB FAST). Když okno zmenšíte asi na polovinu dosáhnete už snesitelných 8 - 9 fps. Jestli chcete, aby hra vypadala poněkud lépe (tak jak má) spusťte ji s parametrem HICOLOR a klávesou F5 zapněte bilineární filtrování, které obraz vyhladí. Jak jsem se zmínil v úvodu - s 030 je tento parametr téměř nepoužitelný, protože se potom hra doslova plazí rychlostí 2 - 3 fps. Parametr WINDOW, který hru spustí v okně WB nemá také na AGA smysl zkoušet, protože potom hra jede příliš pomalu. Ve verzi 0.6 rovněž podporuje zvuk a hudbu (podobně jako ADOOM ve formě MIDI). V případě hudby to má za následek další zpomalení běhu programu. Minimální požadavky na systém jsou AGA, nebo CGFX, 8MB RAM a shareware, nebo registrovaný .wad soubor z PC. O procesoru se autor nezmiňuje, ale na nic pomalejší, než 030 nemá smysl trápit.

HERETIC AMIGA PORT v0.6 je kvalitní a na PPC dostatečně rychlý HERETIC port. 68k port se s velkou pravděpodobností ještě zrychlí, ale nemůžeme čekat, že by na 030/50 AGA jel rychleji, než 10 fps v plném okně. Upgrade je nutný !!!Dalším portem je AHERETIC. V době psaní tohoto článku jsem měl k dispozici pouze verzi 0.1, ve které nefungují zvuky, ani hudba. Rovněž nezobrazuje .správně texty v menu a je značně nestabilní, což by se ale mělo v příštích verzích zlepšit, protože autor používá části z ADOOMu - asi nejlepšího DOOMu pro AMIGU, který je celkem rychlý i na procesoru 030/50 MHz. Uvidíme co nám přinesou příští verze. **JKMS**



Recenze

Virtual Karting II

AMIGA 1200

Pro toto číslo jsem se rozhodnul, pro vozítka a jezdítka v zastoupení Virtual Karting II a Lotus Trilogy. Zkrátka mám zase období, kdy hraju AUTO - MOTO hry (NEW-MAX RALLYE-DEMO je super!!!). Díky tomu píšu teď o hře Virtual Karting II (VK-II). První díl jsem nikdy neviděl a proto nebudu srovnávat, ale popíšu a trochu zkritizuju VK-II.

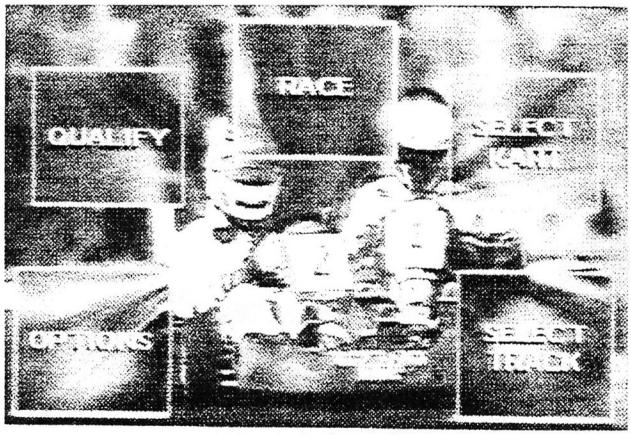
Když jsem se dozvěděl, že to jsou motokáry (kdysi jsem jezdil minikáry), tak jsem ji musel mít za každou cenu! V Javosoftu je mají (nebo alespoň měli) za 790Kč. Upřímně řečeno to za ty prachy asi nestojí, i když jsem tím potěšil Diesela (brácha), který jí hraje skoro denně. No, ale když to má rád on, tak určitě i x-dalších to bude hrát taky. Nakonec i já to občas hraju. Když už jsem to koupil (ještě si koupím org. MAX RALLYE a WILD TRACKS). Ale zpět ke hře samotné. O čem to je, asi všichni víte - je to závod motokár, na třech okruzích. Někde jsem se doslechnul, že se dají sehnat i další tratě, ale nemám to ověřené. Na výběr máme dva druhy motokár a to 80ccm a 125ccm. Já osobně hraju se slabšími, protože se mi zdá, že jsou lépe manévrovatelné, ale Diesel zase hraje ONLY 125. Hra je systémová, tudíž instalovatelná dodávaným instalerem, který funguje bez problémů. V options je toho taky „docela dost". Dá se hrát buď trénink, nebo závod, můžete si nastavit plynový pedál na Fire a nebo na šipku dopředu (joypad) atd.

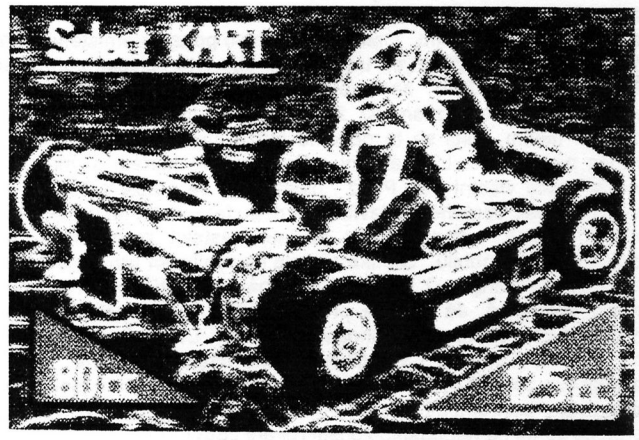
První připomínka je k pouhým třem tratím!?! Sice jsem už psal, že se asi dají sehnat nové tratě, ale i tak jsou tři tratě mizivě málo za tu cenu! Druhým problémem je to, že se mi párkrát stalo, že po spuštění hry byly barvy jakoby invertované - cesta černá místo šedé, stopy po smyku bílé místo černých a celková barevnost je jaksi narušená. To by se u originálů stávat nemělo! ještě máte na výběr 3D, což je klasicky jako by ste seděli v motokáře a sami řídily a 2D, což je pohled s hora. Da se vypnout okolí tratě (palmy a barely),nastavit drobnost grafiky i úhel pohledu jezdce při hře 3D.

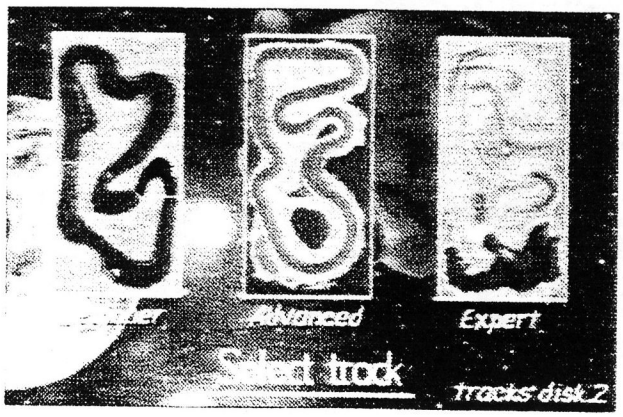
Grafické zpracování hry je kapitola sama pro sebe, ale díky horší grafice zřejmě tato hra dosahuje velké rychlosti, což je skvělé. Další co mě na této hře nedochází je nějaký smyslu plný konec po dojetí závodu. Sice se mi nikdy nepovedlo to projet ve stanoveném čase, ale Dieselovi už ano a hra normálně skončí a můžete jet znovu. To se mi zdá, takové těžce nedotažené, ale jsme vděčni alespoň za to. Až bude na světě, Wild Tracks, tak to bude teprve paráda, protože mají hodně připomínat Need For Speed z plácaček a na to si rozhodně počkám.

Nevíte někdo náhodou, jestli už vyšla hra SLIPSTREAM ??? Mám jen demo a plné verze se nemůžu dočkat. Nesehnal jsem další informace. V Příštím Fénixu se podrobně podívám na znovu oprášeného GLOOMa kterého jsem opět začal hrát.

RED ROSE







VIRTUAL KARTING II si můžete objednat u firmy Javosoft. Cena CD 790☺

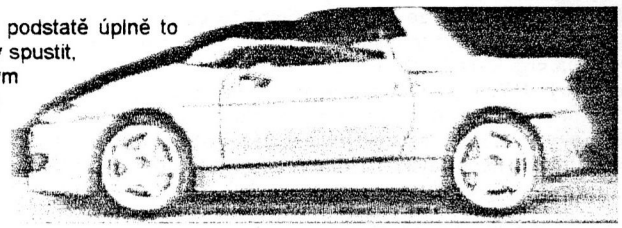
Recenze

Lotus Trilogy
aneb Lotus I, II, III v jednom

AMIGA 1200

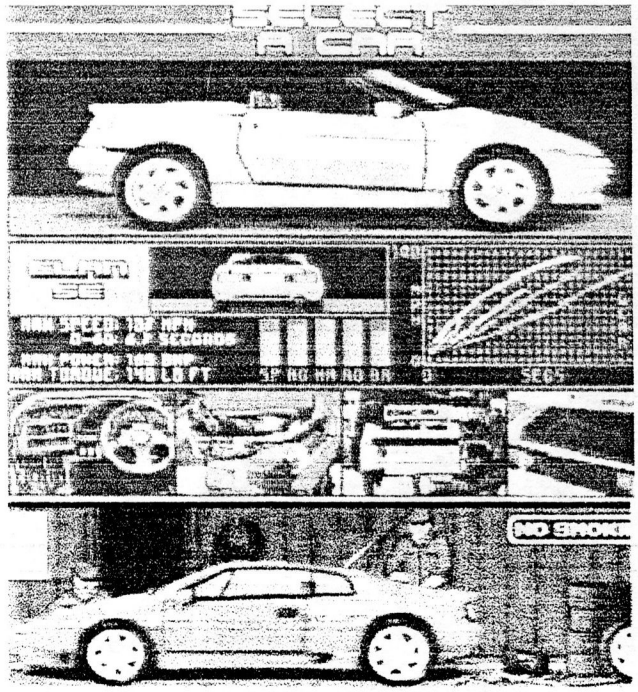
Včera když jsem přemýšlel co bych si tak zahrál, přehraboval jsem se v disketách a hledal nějakou dobrou hru, pro zabití času : Alien Breed II, Benefactor, Apocalypse, Iron Man, Hang On, Dracula CZ, Lotus I, Lotus II atd. Cože? Lotusy? No jo, vždyť já na ně málem zapomněl.

Tak tedy :



kdysi na své A600 jsem hrával Lotusy I a II. Lotus Trilogy, což je v podstatě úplně to samé, ale jsou v tom kompletní tři díly, jsem na své A600 nemohl nikdy spustit, protože je určený pro A1200. Bohužel Lotus Trilogy se mi nějakým záhadným způsobem nepodařilo spustit ani na mé současné PowerA1200. Všechny verze Lotusů, pocházejí z dílen firmy Gremlin Graphic a první díl přišel na svět v roce 90, díl druhý v roce 91 a díl třetí v roce 92. Lotus I zpusobil naprostý šok, co to ztěch našich mašin vylezlo za dokonalý výtvor. Grafika na jedničku, hratelnost vynikající a pokud se sejdou dva kámoši (či kámošky), tak byla zaručená dlouhohodinová pařba. Byla to pouze bomba mezi auty na Amize. Příchod druhého dílu byl plný očekávání, jak se firma Gremlin vypořádá s vynikající jedničkou, aby byla dvojka alespoň úspěšná.

Dopadlo to výborně, ale jinak než si každý myslel. Ve dvojce se už závodí trochu jinak. V L1 záleželo hlavně na pořadí v cíli a doplňování paliva, ale v L2 se už tvůrci spokojili s časovým limitem a projížděním CheckPointů, což znamená, že když nedojedete včas k dalšímu CheckPointu hra končí, tak jako ve hře HangOn. Takže oba díly jsou výborné a L2, navíc přinesl několik skvělých efektů, jako bouřku, vánici, nebo mlhu, kde nevidíte skoro nic, kromě kousků cesty před vámi a koncových světel před vámi jedoucích aut. Je dobré říct, že dvojka ani tak není následník jedničky, jako spíše alternativa prvního dílu. Pro ty, kterým se moc nezamlouvá L1, je tady L2 a naopak. S přípravou L3 měli tvůrci dokonalou myšlenku : spojit přednosti L1 a L2, přidat něco navíc a vytvořit dokonalý výtvor. Dokonalá myšlenka ovšem nezaručuje i skvělý výsledek, čehož důkazem je bohužel Lotus III. A zase polemika : ten kdo jako první vsunul do DFO: L3 a oba předchozí díly ani neviděl, musel žasnout nad výběrem mezi tankováním a checkpointy, efektem silného bočního větru, výběrem ze tří různých aut (všechny bych chtěl mít v garáži, hlavně to žlutý Cabrio!), 13 různých prostředí atd. atp. Bohužel pro ty, kteří už hráli L1 a L2 tak jako já, musel být L3 opravdovým zklamáním. Osm krajinek, bylo pouze přemístěno z předchozích dílů a pouze pět je nových?!? V L1 se jelo na neměnném okruhu a v L2 na dlouhých tratí. V L3 oba tyto splácali dohromady. To by nebylo ani na škodu, ale problém je v tom, že si tratě absolutně nemůžete zapamatovat, protože trať se vytváří v průběhu hry, což znamená že je to pokaždé trochu jiné. Já osobně nevím, jestli se to někomu může líbit, ale mě to řešení vůbec nevyhovuje. L3 má taky editor tratí, ve kterém si můžete vytvořit svoji vlastní trať. Potíž : nastavujou se pouze procenta a tak i když vše správně nastavíte, tak nebudete vědět jak bude váš výtvor vlastně vypadat. Taky můžete nastavit zručnost řidičů z okolních automobilů. Grafika zůstala na vynikající úrovni, ovšem plynulost scrollingu už poněkud pokulhává, zvláště při hře dvou hráčů současně. Já osobně protože rád doplňuju palivo, hraju nejraději L1 v celkovém hodnocení tedy stojí L1 a L2 vedle sebe na vrcholu, zatím co L3 patří na příčku hluboko pod ně. No a nějaký čas později vyšla kompilace LotusTrilogy, ve které jsou tyto díly hezky pohromadě. Osobně jsem ale LT nemohl vyzkoušet, protože se mi ho nepodařilo zpustit (pirate copy).



Sedm let poté : od vydání posledního dílu Lotusu (3), už uběhlo sedm let a tak mohu trochu srovnávat, jak se posunul vývoj v této herní oblasti na Amigách. Ty kteří znají hry z PC, určitě napadne Need For Speed II a III. Bohužel takhle dokonalá auta na Amigách ještě nemáme (snad zatím - těžte se na Wild Tracks od firmy Deepcore), ale srovnávat se to dá i s jinými auto-moto hrami. tak například ExtremeRacing, FlyinHigh a ostatně i nějaké ty formule. Já osobně mám radši hry typu All Terrain Racing, Nitro a nebo nejnovější Max Rallye (zatím mám jen hratelné demo, ale tu hru si na sto procent koupím orginál!), ale hraju i Lotusy. A s tím srovnáváním? FlyinHigh je sice super, ale něco mi na té hře vadí, ale o tom asi až příště a Lotusy bych zařadil mezi F1 from DOMARK a Extereme Racing asi v tomto pořadí :

1) F1 from DOMARK
2) Flyin High
3) Lotusy I,II
4) Extereme Racing

Fénix (9) - RED ROSE

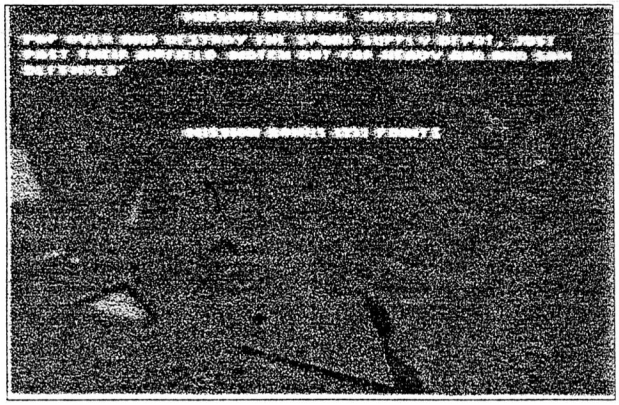
Gremlin - 1990-93
Závody aut
Disket : (5) (instalovatelná)
Šlape na : A500-1200

Recenze

Jet Strike AGA

AMIGA 1200

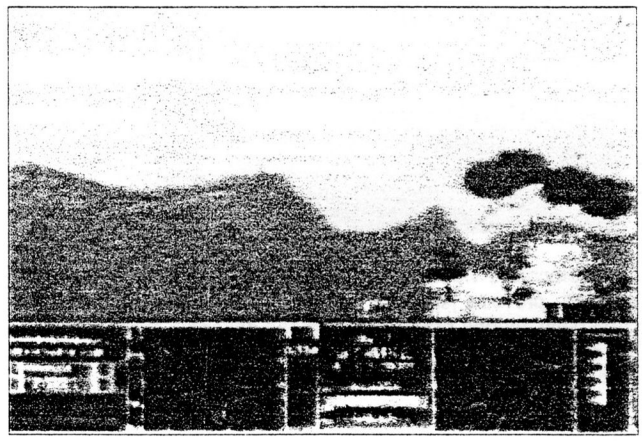
Možná si vzpomínáte na Fénix č.3, kde jsem recenzoval jednu mou velice oblíbenou hru-Dogfight Simulator. Je to jedna z těch her, která Vás neláká svou propracovanou grafikou (ta zde silně připomíná staré dobré 8 bitové počítače) a příběhem, ale je hodně zábavná a hratelná, hlavně, když se při ní sejde více hráčů.



Teď si představte hru viděnou zboku jako již výše zmiňovaný Dogfight, ale s poněkud lépe prokresleným a animovaným letadlem pohybujícím se na pěkném pozadí, přelétávajícím kopce, letiště, budovy, stromy - to vše samozřejmě plynule skrolující horizontálně i vertikálně. Tak takhle nějak vypadá Jet Strike - dobrý co? Již na první pohled se jedná o hru velice jednoduchou sázející spíše na zábavu, než na technickou přesnost, důkazem toho jsou například velice podivné letové vlastnosti některých letadel, odpalování raket Sidewinder a podobných ze Spitfiru a ostatních historických letadel (včetně rogala), nenajdete tu žádný Pilot Roster, ani High Score, nemáte možnost žádné kariéry. Asi nejvíce mi na této hře chybí souboj dvou hráčů (tzv. Death Match). Jet Strike je prostě akční hra ve které létáte s letadlem popřípadě helikoptérou. Hned po spuštění a po krátkém celkem nic neříkajícím intru Vás hra hodí přímo do hlavního menu.

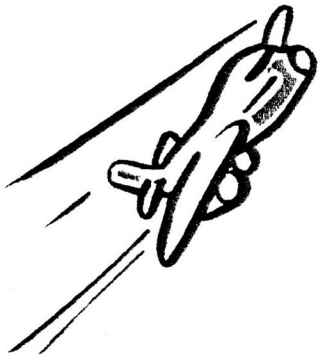
V zásadě máte čtyři možnosti jak hru hrát. Tou první a nejjednodušší je deset misí zaměřených na určitou činnost (můžete si zvolit co zrovna potřebujete natrénovat) jako je přistávání, bombardování, záchrana sestřelených pilotů, vysazení agenta, útok na námořní cíle (lodě, ponorky), průzkum, noční let, let v mlze, útok na cíl, nebo vzdušný souboj (dogfight). Druhou možností je Practice, kde plníte deset misí s jedním ze šedesáti strojů rogalem počínaje, přes F-16, A-10 a HUEYem konče. Mezi mise, které zde budete plnit patří i letecké hašení lesního požáru.

Třetí možností je Aerolympics - trénink pojatý jako vzdušná olympiáda, která dostává smysl sejde-li se více hráčů, kteří mezi sebou soutěží ve stejných disciplínách o co nejvyšší score. Bohužel se tak neděje zároveň (na rozdělené obrazovce), ale jednotlivě. Čtvrtou možností je Combat. Zvolíte si jeden ze šedesáti strojů (rogalo zde není příliš vhodné :-)) s kterým potom plníte bojové mise. Po několika misích jste přeloženi do jiné oblasti (Afrika, deštný prales) a tím se změní i grafika okolí. Pokud se Vám vaše tažení zrovna dvakrát nedaří jste jednoduše vyhozeni, naštěstí zde máte možnost hru uložit do jedné z deseti pozic.



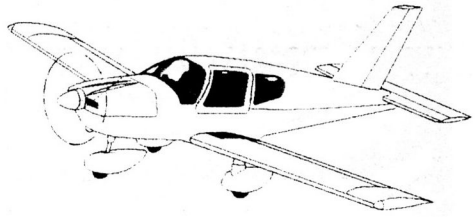
Hra včetně menu je v Lowresu a i když to tak nevypadá vyžaduje Amigu s AGA, ale měla by existovat i OCS verze. Pokud máte nainstalovanou FAST RAM, nebo turbokartu, doporučuji ji vypnout, protože jinak hra jede příliš rychle a je nehratelná. Až na těch pár vad na kráse si myslím, že si s ní autoři docela pohráli a všechna letadla a helikoptéry se těm skutečným co do vzhledu docela podobají a není tedy problém rozpoznat například Spita od Hurricana (o letových vlastnostech se to říct nedá, ale o to tu zřejmě nejde). Když se vrátíte na základnu poškozeni (z letadla se kouří), okamžitě k vám přijede hasičské auto a sanitka. V případě, že se přistání nepovede, trosky letadla odklidí buldozer a Vy můžete pokračovat s náhradním strojem. Je-li po přistání vše v pořádku přijíždí pouze cisterna, aby natankovala nádrž Vašeho letadla.

Hudbu zde nehledejte - žádná tu není. Jediné co slyšíte je hluk motoru, střelby, výbuchů a občas hlas kontrolora z letiště. Plusem je, že u některých zbraní a letadel je zvuk odlišný, platí to zejména pro „vrtulová" letadla.



Fénix (9) - JKMS

Shadow Software - 1993
Akční s letadlama
Disket : (5) (instalovatelná)
Šlape na : Amiga s AGA

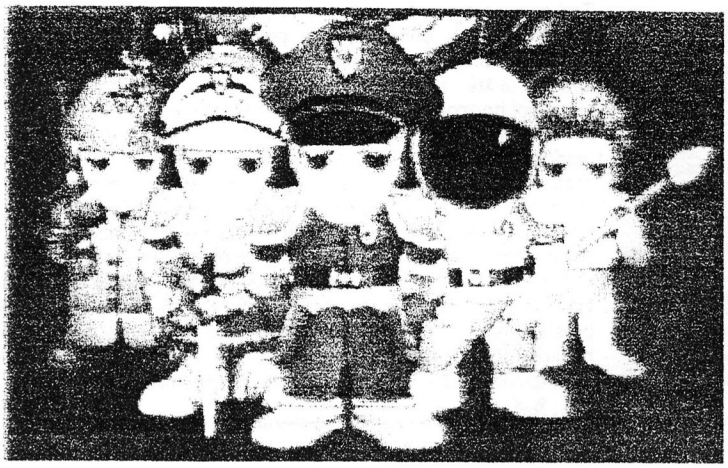


Recenze

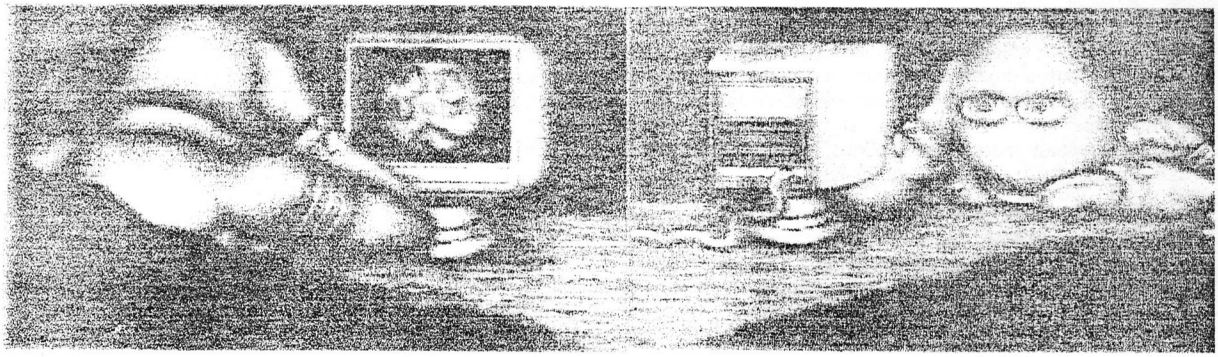
Timekeepers

AMIGA 500

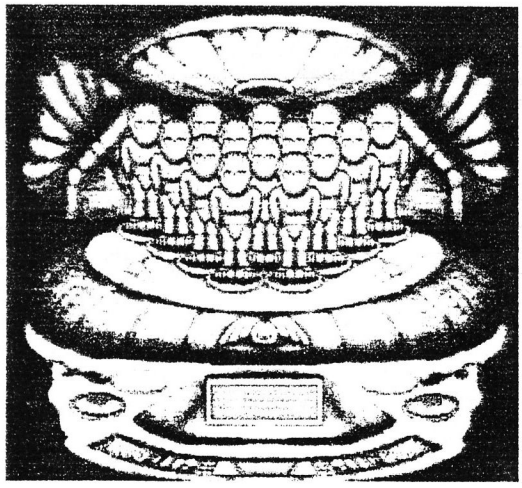
Pokud zrovna očekáváte recenzi na pokračování skvělé ságy od Vulcan Software asi vás zklamu,protože se zrovna jedná o něco úplně jiného.Takže Vulcan Software je relativně mladá skupina programátorů, jenž však má již za sebou dva díly logické série Valhala,jenž se proslavily obrovskou rozlohou, velkým množstvím logických problémů, zvláštní grafikou a jako první celomluvící hry.

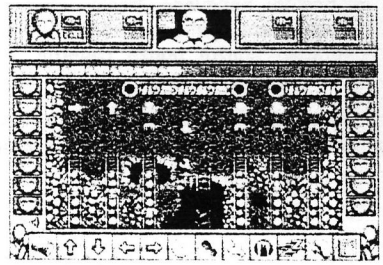


Ale proč jsem stále pletu Valhalu, když se o pokračování vůbec nejedná? Jakmile se do paměti vašeho počítače nahraje Timekeepers, budou vám přirovnání k Valhale připadat velmi správné a především přesné.Timekeepers jsou taktéž celomluvící, mají stejnou grafiku (ikdyž je vše viděno z jiného úhlu), intro ve stejném stylu, ale i přesto všechno je základ úplně jiný. Při spatření úvodního obrázku jsem měl pocit a stále ho mám, že vidím Lemmings od DMA Design a jakmile jsem uviděl hru samotnou,ani jsem nebyl daleko od pravdy. Timekeepers je nová logická hra na bázi klasiky od DMA což v praxi znamená ovládání velkého množství malých postaviček, velké množství levelu a povinnost dojít vždy až k východu.Postaviček je přesněji řečeno 14 a jsou animováni naprosto dokonale. Roztomile se kolíbají, jezdí na lanovkách,používají různé stroje, skvěle vyjí a především po každém úkonu proti vám zvedají hlavu s neskutečně sladkým výrazem.Prostě jak říkám, animace je jednoduše dokonalá a to samé platí i o ovládání.



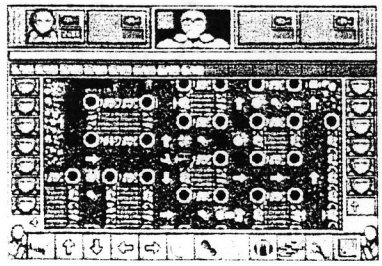
Celá plocha je viděna shora a pokud chcete zadat příkaz, musíte položit daný symbol na plochu a jakmile na něj postavička vstoupí, provede jej. Je to mnohem příjemnější,než u lemmings, kde jste museli cvakat přímo na postavičku a dost často to způsobilo značné problémy. Animace dokonalá,grafika i zvuk v pohodě, výborné ovládání a skvělý nápad. Když k tomu přičteme 60 obtížných levelu a možnost procházet časem od pravěku až po budoucnost, můžeme si klidně říct, že Vulcan Software i do třetice zamířily do černého.





Fénix (9) - ROJAN

Vulcan Software - 1995
Logická
Disket : (2)
Šlape na : A500-1200

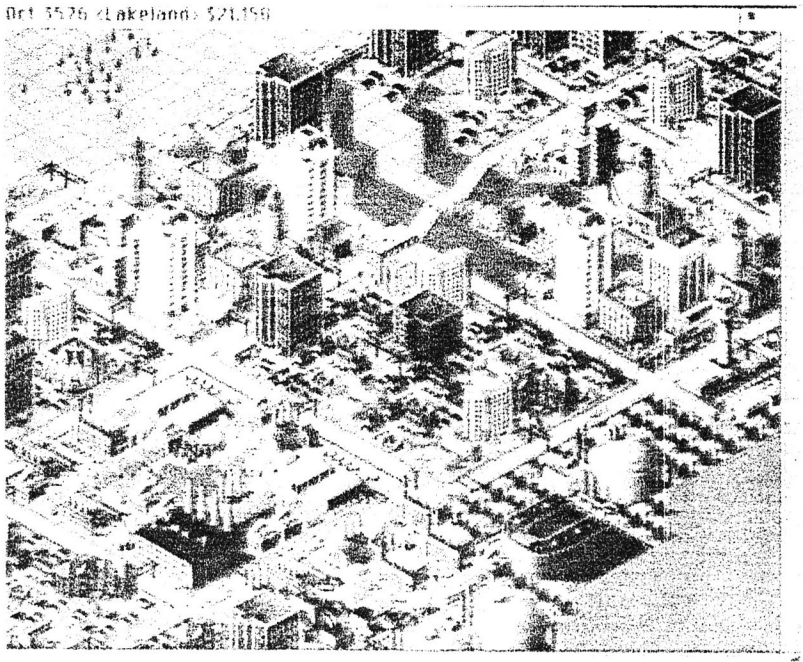


Recenze

Sim City 2000

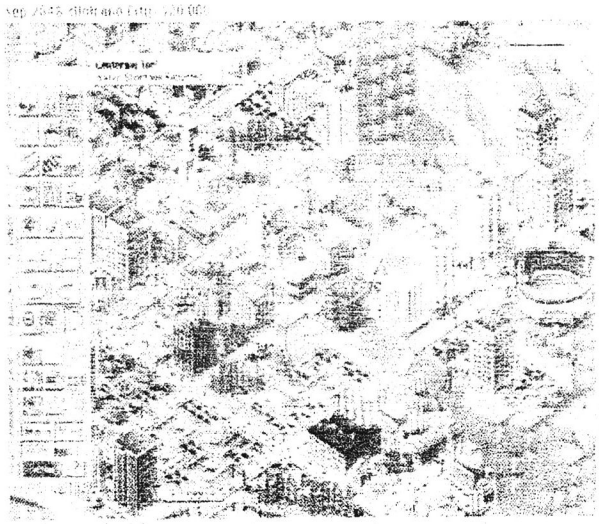
AMIGA 1200

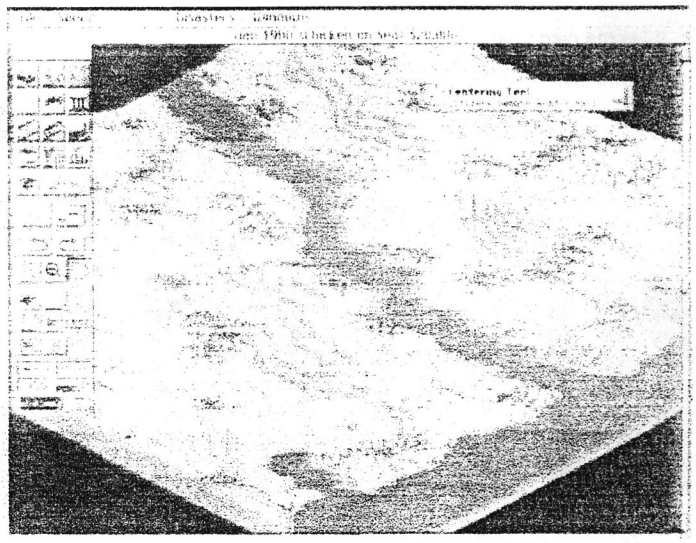
A i když tomu mnoho lidí nevěřilo,máme tu nyní Sim City 2000 v plném lesku a parádě,a to stejně dobré jako na PC!Ale začněme od začátku.Předchůdce,staré dobré Sim City,zná snad skoro každý,kdož se byt jen jednou přiblížil k magnetickému médiu jménem počítač.



Stovky,tisíce,statisíce a možná i miliony nadšenců dlouhé hodiny vytvářely dokonalé město k obrazu svému a vůbec jim nevadila nepříliš kvalitní technická stránka hry.Sim City mělo dokonalý nápad,jedinečnou hratelnost a hlavně perfektně vyváženou obtížnost pro všechny. Ale to všechno je už minulostí a teprve současná technika a vědomosti daly tvůrcům ta pravá křídla,umožňující přenést na obrazovky vašich monitorů opravdové město.Co tento pojem ve skutečnosti znamená je velmi snadné vysvětlit Sim City 2000 představuje město ve špičkové 3D izometrické grafice hires - interlace rozlišení a maximální detaily.V parku si hrají děti,po ulicích jezdí auta,vzduchem letají letadla a vrtulníky,na stráních rostou stromy a keře každá jednotlivá budova je neuvěřitelně propracovaná,což mě přivádí k obsáhlosti programu.Když budete chtít úspěšně potlačit kriminalitu,nestačí vám k tomu jen postavit policejní stanici,ale je také nutné postavit vězení,stejně jako pro zvýšení inteligenci svého obyvatelstva jsou nutností školy.A to ne-mluvím o možnosti přepnout si na pohled pod město,kde musíte vybudovat složité vodovodní a elektrické sítě,či naplánovat a postavit linky metra. Přetváření povrchu,ražení tunelů,ekologické katastrofy,nasazení národní gardy a sledování konkurenčních měst,to je jen malý zlomek vašich možností.Také ne-doporučuji opomíjet místní noviny,často budou velmi užitečné! Sim City 2000 jsou opravdovou bombou,je to strategická lahůdka opravdu na celý život a přitom vás ani na okamžik nebude nudit,ale i kdyby k tomu náhodou došlo,máte možnost si pořídit Sim City 2000-Snenário disk volume1,což jsou datové disky s desítkami nových měst a scénářů.

Mé recenzi nemusíte věřit,jen si sami Sim City 2000 vyzkoušeite.....





Fénix (9) - ROJAN

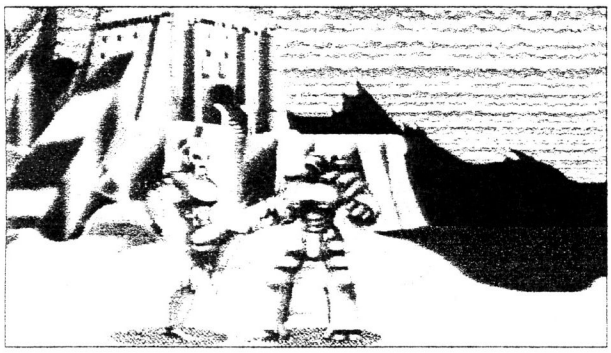
Maxis - 1994
Strategie stavba města
Délka : 1,7MB
Šlape na : only 1200

Recenze

Body Blows CZ

AMIGA 500

Už jste to hrály ? Ne ? Vy jste ale ňoumáci. Vždyť Body Blow CZ - Super Edit nemá konkurenci !!!



Grafika sice zůstala perfektní, jak už to u gamesek od TEAM 17 chodí, ale musím Vás, upozornit na to, jaký významný změny byly v týhlenc, i tak ve všech směrech promakaný karatistice provedeny. Z vlastní zkušenosti vím, jelikož mám 7.Kyu v Karate - Shotokan Ryu t.j. zelený pás, že veškeré techniky a praktiky u různých bojovníků jsou nerealizovatelné a tudíž i velmi těžko proveditelné.

Tahlenc hra je vlastně další kvalitní odnoží hry Street Fighter II. Máte za úkol vybrat si svého oblíbeného borce a sním postupně vyřadit ze soutěže ostatní maníky stylem -sejmi ho nebo chcípneš!- K těm změnám: Rozhodně nedoporučuji, vzhledem ke sprostosti různých sportovců, pařit tuto gamesku dětem do 6-ti let, protože určitě ještě nevědí co znamená například zvolání :
#A máš po p...(cenzure), kokote #

Hra samotná je komplet počeštěná od maníků ze světoznámé firmy CBM !!! A nyní Vám popíšu, jak pak že se to ti naši borci jmenují.

- Japonec tlustoprd se jmenuje Emil a ten když zvítězí, postaví se do pozoru, založí ruce a flegmaticky pronese kratičkou větu :

  # Sem dobrej !!! #

- Shaolinský mnich je takzvanej Pivomil a jeho slova po poražení soka byla zmíněna již trochulinku výše.
- Ještě větší basťoch.než Emil má jméno Mata a co říkal už si nepamatuju.
- Nadále se nám tam také vyskytuje kickboxer Vymazal a ten zase vítězoslavně zvedne pravou pazouru a řekne :

  # Vidíš ty bicepsy ? #

- Další z hrdinů je vlastně opačného pohlaví a ta štěťule má jméno čubka.
- Jo,už ho vidím, teď je tam ninja Ignor a ten zas pozvedne svůj Ninja-Ken a zavolá pánu bohu do windows :
  # Blbéééééc #

- Teď tu máme klasickýho japonskýho karáčistu, který má výstižný název Ryba, kterej po zdolání jiného přeborníka usedne do
- posedu Mokso a povídá :

  # Kurva to je krása #

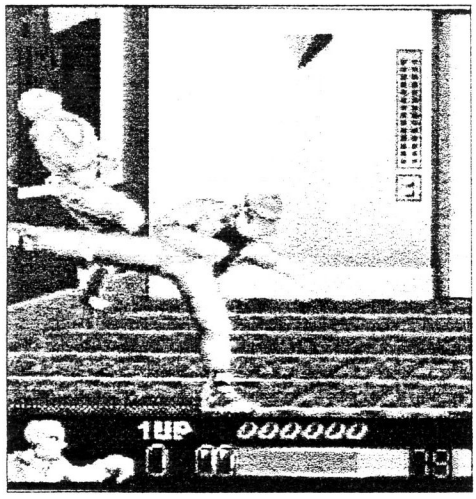
- Jako největší frajer ve hře vystupuje maník se zrcadlovkama a není to nikdo jinej než CBM. No a samozřejmě, aby CBM dokázali,
- že na ně nikdo nemá, i hrdina jim vlastní, hlubokým odstrašujícím basem zařve :

  # Na mě nikdo nemá #

- A jako zlatý hřeb dnešního setkání u televizních monitorů se v Našem přímém přenosu z mistrovství světa ve sportovním karate objevuje tolik obávaný a fřema fanouškama milovaný, náš neohrožený,dosud ještě neporažený,K.O. superman MUF , ačkoli je to profík a má za sebou už pěknou řadu vítězství, přesto ho CBM pořádně nasrali, protože mu (mě) přisoudily velmi ponižující sampl

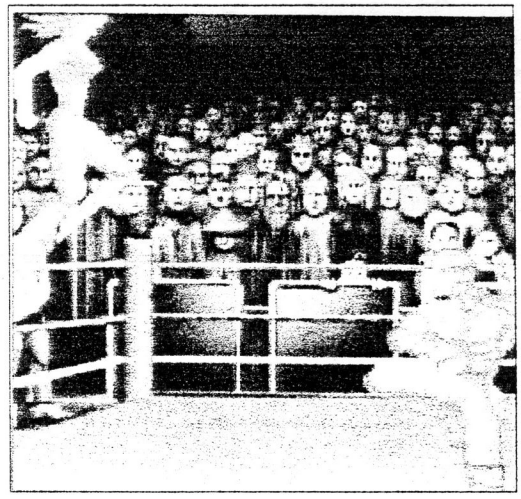
  # To byla náhoda #

nezabily by jste je ? Já okamžitě !!! Kdo tuhle super hru nemá,tak ať si ji okamžitě a střelhbitě sežene !



Fénix (9) - MUF

Team 17 - 1993
Bojová
Disket : (3)
Šlape na : A500-1200

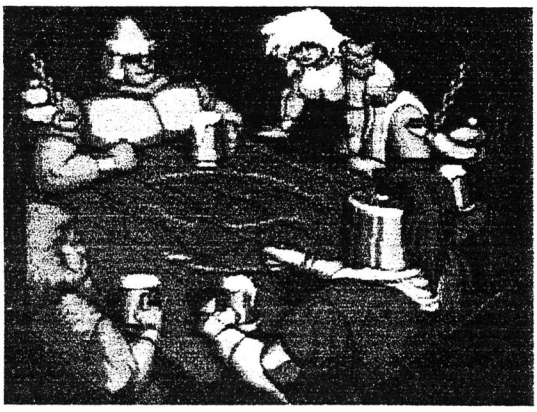


Recenze

Moonstone

AMIGA 500

Vážení příznivci a posléze samozřejmě také pařani Amigogamesek !!!



Mám tady zas něco co by se Vám mohlo hodit do sbírky disket, protože hra o níž bude řeč (slovo), se vyskytuje jenom jako ECS tří disketová verze a jako AGA-fix tří disketová verze.

Možná ale, poněvadž hra v obou případech dosová, by s vhodným assignováním mohla fachčit i z hadru, ale také to složité operace nezvládám, tudíž, nevím jak by to makalo. Možná bych moch touhlenc cestou požádat kolegu JKMS pokud tuto pařbu vlastní, aby vytvořil HD verzi a pak mi jí poslal. Jirko, jestli jí nemáš, tak ti jí pošlu ! Stačí upravenou verzi zabalit do LZX a v Diavolu nahrát na diskety. Dej vědět. Muf děkuje.

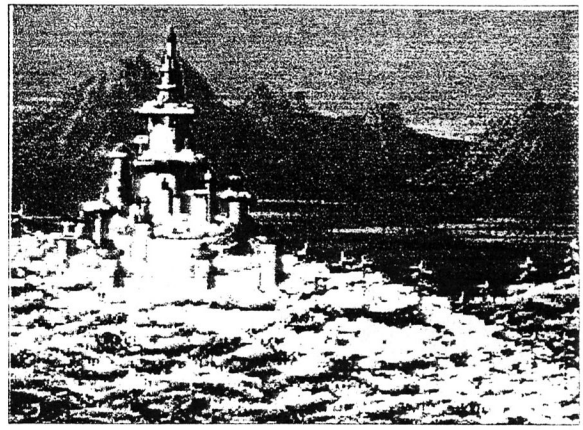
A teďka ke gamesce samotné.

Shrnuto do krychle, je to krvavá řežba rytířu mezi sebou a s ruznejma obludama, stvůrama a možná i nestvurama. V hlavním menu hry si mužete zvolit jednoho ze čtyř rytířu, se kterým se budete snažit aby Vás nikdo neprobodnul, nebo rovnou neuťáfnul škécu. Hru mužou hrát i čtyři pařani najednou a kupodivu jedním joystickem.

Doufám, že se u toho neporvete, jako já !!! Teďka nemám dva žuby. Pouze a jenom v případě, že se s rytířema chcete utkat navzájem, samozřejmě jenom 2 hřáči , musíte mít místo krysy frklej i druhej joystick.

Každej hráč začíná v jednom rohu mapy, na který sou vyznačený místa, kde se schovávaj potvory. Po zabití potvory jí pak můžete okrást o peníze, amulety, kouzelný prsteny, scrolly a hlavně MOON STONES a čtyři klíče od hlavní brány, kde je hlavní mrcha meduza s bičem. Po její smrti hra končí.

Takže pokud hrajete všichni najednou, věřte mi, že bojujete i proti sobě a můžete se navzájem okrádat. Buď při prohře ve vzájemný bitvě nebo při použití specielního scrollu. Pokud máte u sebe už dost peněz, tak můžete jít do jednoho ze dvoj měst a :



1 - Koupit si lepší zbroj. Pak se vám zvedne odolnost od 20 nahoru. Jestliže však máte odolnost nad 50, choděj potvory na Vás podvouch. Ne po dvouch nohách, ale útočej v páru.
2 - Jít do hospody a hrát kostky o prachy. Je to takovej středověkej výherní automat.
3 - Jít za léčitelem, kterej vás vyléčí přímo úměrně sumě, kterou od Vás dostane. Za 10 korun Vám poradí bylikovej čaj.
4 - Jít do chrámu a koupit si různý prsteny, který Vám zvednou odolnost o 20, nebo koupit amulety pro štěstí a léčiví nápoje, který i z kostry udělaj mladíka.
5 - Jít k věštcovi, kterej vám určí budoucnost.

Po zabití 5 příšer začne nad mapou území lítat drak. Jakmile jste poblíž tak přistane a musíte s ním bojovat jako Bajaja .

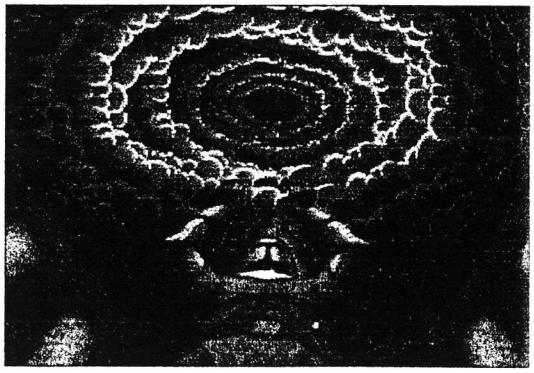
Každý zabití obludy Vám taky přidá bojovou zkušenost a za tři zkušenosti si můžete vybrat :

1 - Sílu (účinnost zásahů)

2 - Výdrž chůze v brnění bez nucený přestávky

3 - Odolnost v boji

Tahlenc hra je perfektním skloubením akční mlátičky, strategie a adventury. Zabaví Vás určitě na hodně dlouho !



Fénix (9) - MUF

Mindspace - 1991
Bojová
Disket : (3)
Šlape na A500-1200

Recenzička

Stunt Car Racer

MIG 500

..." Dóóóbrýýý, předjel jsem hóóó...kurnik..zatáčka..úúúf, dobrý, nespadl jsem... Teď už ti ujedu ty zmetku...ÁÁÁ do prkýnka... odešlo mě turbo... no to snad... no snad to zvádnu i bez ... ještě posledníííí zááá...sakra jedu jenom po jednom.... uáááá kde je země...jááá si líííttáááám..." KŘACH...." sakra „ ..BUM.. ŠKRRRRR „Agrrrr sakra..." SKŘÍÍP!!! „ No a je to definitivně v pytli!!!!"

Moje kára se právě definitivně zapíchla do země daleko od závodní plošiny, zatímco zmetek soupeř si to v pohodě dohasil do cíle. Teda abych to uvedl na pravou míru.Přátelé moji milí...vážení, abyste si nemysleli... já opravdu netrpím samomluvou. Tyhle úvodní řádky, stejně jako úvody u mnoha mých předchozích recenzí mají pouze za účel navozovat určitou atmosféru před samotným článkem o té či oné hře. Dnes jsem si tedy vzal „na paškál" jednu takovou nenápadnou závodničkovou gamesku, již znám ještě z dob, kdy na mém „pařanském" stole trůnila stará dobrá pětikule. Už tehdy jsem si tenhle herní kousek občas pustil a vždy zhruba tak půl hodiny marně zápolil s bezchybným computerovým protivníkem, než mě nějaká ta mulda vynesla mimo trať a já to pak většinou naštvaně resnul. Nutno dodat, že mé však tyto mé závodnické neúspěchy nikdy nadlouho neodradily, takže se k STUNT CAR RACERu vždy čas od času vracím a ničím u něj joistick i svoje nervy, i když ... to bych asi křivdil jiným gameskám, jež jsou na likvidaci ovladačů a psychiky hráčů vybaveny daleko lépe... No ale teď vážně.Jednodisketovka STURN CAR RACER je ve své podstatě poměrně příjemné a svěží dílko, jež kupodivu nepostrádá ani značnou dávku originality. No uznejte sami - kolik znáte na Amigu „závoďáckých" her, v nichž je tratí míněná jakási vyvýšená rampa s různými muldami, klopenými zatáčkami, skoky a dalšími odpornostmi, které vás co chvíli vyhodí mimo do okolního terénu, kam se člověk po neopatrném projetí zatáčky, či špatném najetí na skokánek většinou zapíchne? Já musím sám za sebe říct, že žádnou jinou podobnou hru tohoto ražení prostě neznám, což ovšem neznamená, že ji hraju právě jen proto, že je svým způsobem svého druhu jediná.To rozhodně ne! Pro mě, jak už jsem mnohokrát řekl není důležitý námět, ale především hratelnost a zábava. A obě posledně zmíněná kritéria tahle hra naplňuje celkem obstojně. Je poměrně dobře ovladatelná, má na dobu svého vzniku poměrně slušnou grafiku, stejně jako zvuk, a vůbec je celkově tak akorát. Je sice pravda, že začátečníkovi by mohla připadat zpočátku trochu moc obtížná, ale to je jenom otázka cviku. Když si k ní tak na hodinku sednete a naučíte se projíždět klopený zatáčky a ve správné rychlosti skákat skokánky na jednotlivých tratích, ona zdánlivá obtížnost se ihned vytratí a zůstane vám tu pouze celkem slušná zábava. A o tu jde myslím především!

Fénix (9) - KAF

Microstyle - 1990
Jízda po okruhu
Disket : (1)
Šlape na : A500-1200

Software

Magic TV 2

Máte dost neustálého blikání monitoru, popřípadě televize? Právě pro Vás mám řešení a není to rána kladivem, je to Magic TV. Začnu takříkajíc od lesa. Většina Amigistů co znám včetně mně (bůů) má obyčejný RGB monitor Commodore, nebo Philips, v horším případě obyčejnou barevnou televizi. Pokud pomineme to, že ve vyšším rozlišení vypadá Workbench lépe tak to nemusí být velký problém dokud nezačnete používat programy, vyžadující větší rozlišení, jako například programy pro DTP, nebo dokud si nepořídíte větší HARDDISK na kterém toho budete mít tolik, že už se vám nevlezou ikony adresářů na obrazovku. Řešení je přepnutí do vyššího rozlišení, v tomto případě PAL: High Res Laced (640x512 50 Hz). To mimo celkového zpomalení zobrazování a větší spotřeby paměti přináší i jednu velice nepříjemnou věc - BLIKÁNÍ, které je nepříjemné a kazí oči. Pokud tedy není jiná možnost, než použití tohoto rozlišení, můžete si to trochu zpříjemnit spuštěním utilitky Magic TV, která (bohužel nevím jak) alespoň částečně odstraní blikání ze všech prokládaných režimů (dalo by se to nazvat softwarovým Flicker Fixerem) aniž by kvalita obrazu nějak zvlášť utrpěla, i když je pravda, že na obrazovkách upravovaných pomocí Magic TV se kurzor myši zobrazuje v poněkud pozměněných barvách, nejčastěji v černé. Asi největším záporem Magic TV je omezení použití pouze na obrazovky s maximálním počtem barev 16, takže pokud pomýšlíte například na surfování po Internetu, nebo používáte 32 barevné NewIcons, které s nižším počtem barev zrovna moc pěkně nevypadají máte bohužel smůlu - Magic TV nebude fungovat na obrazovkách s vyšším počtem barev, než je 16, ale autor podle svých vlastních slov pracuje na podpoře HAM 5 (9 bitová hloubka = 512 barev). Další nepříjemnou skutečností je, že některé programy jako například TurboCalc 5.0, nebo Navigator Titler s Magic TV nefungují, sice je jich málo, ale přece. Pokud přehlédneme těchto pár vad na kráse, které se dají obejít buď vhodným nastavením palety barev, nebo vypnutím Magic TV před spuštěním programů, které s ním nefungují jedná se o kvalitní utilitu, která se hodí každému majiteli RGB monitoru, nebo televize zvlášť přihlédneme-li ke skutečnosti, že je prakticky zadarmo - pokud jej používáte měli byste autorovi poslat čokoládu (tzv. CHOCOLADEWARE). Zbývá jen dodat, že program vyžaduje AGA.

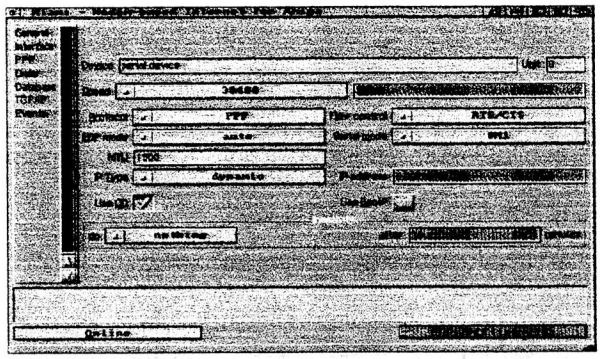
Fénix (9) - JKMS

Black Arts - 1999
Použití : AGA Flicker Fixer
Velikost : 7,5 KB
Cena : CHOCOLADEWARE

Software

Miami v3,0

Už jste na Internetu? Nééééé? Jakto? Tak tam honem pojďme.



Kdo se tímto zabýváte v myšlenkách, či uvažujete o připojení na Internet, jistě se dostanete k otázce, jak a čím se připojit. Vězte tedy, že tento program skoro ani nepotřebuje recenze či návody, protože je natolik inteligentní, že skoro nepotřebuje ani návody.

Po instalaci programu si samozřejmě musíte předem dojet k nejbližšímu providerovi, který Vám dá adresu, mail a vše potřebné k připojení na server. Dohodnete si cenu a nesete si domů smlouvu s daty. A nyní můžete aktivovat Miami a podívat se po pavučině Internetu.

Po instalaci, kdy nemusíte dělat nic jiného, než-li program Miami.init spustit, vybrat si serial.device, pokud je v seznamu nabízených Váš modem, poté si jej vyberete jiná other, zapíšete telefonní číslo na Vašeho providera a dále stisknete Dial v posledním okně. Toť je vše, protože všechno ostatní už udělá Miami úplně sám. Pokud je spojení vpořádku, přihlásí se na providera, a otevře se okno, ve kterém si zadáte Vaše jméno a jsou zde dvě cesty uložení těchto dat a také potvrzení a výpis na tiskárnu. Tuto položku si vypněte, jinak byste museli pořád aktivovat tiskárnu. Uloží se defaultní nastavení a uloží se také data, která jste doposud zadali. Miami si je pamatuje velmi dobře.

Po skončení Miami.init, pokud proběhlo vše vpořádku, se program sám odpojí od providera a vypne. Nyní již máte před sebou program Miami, který je nyní jen samotným nástrojem pro spojení s providerem. Po spuštění se dotáže, zda chcete nadále používat vždy nastavení, která byla zadána, potvrdíte ano a již se nikdy nemusíte zabývat jakýmikoliv operacemi.

Jediné co musíte pro spojení udělat, je po spuštění ikony kliknout na OnLine. Program si sám naváže spojení s providerem, přihlásí Vás a zmizí. Nyní si již v kterémkoliv prohlížeči, Aweb, a podobně můžete kroužit celým světem.

Po skončení Vašich leteckých elektronický cest nezapomeňte vypnout program kliknutím na OffLine, kdy se položí sluchátko a tím to zvadlo.

Pro neznalé několik postřehů. Používejte připojení v době mimo špičku a snažte se sehnat providera v místním UTO, protože potom Vás vyjde hodina internetu na 24,-Kč, což je celkem slušná cena. Poplatek za připojení si musíte dohodnout s providerem. Asi největší neštěstí jsou oblasti, kde se ještě jede na staré analogové telefonní ústředny a mohu z vlastní zkušenosti říci, že nemáte šanci se připojit ani když bude provider vedle v ulici. Pouze s digitální ústřednou máte šanci na nějaký ten výsledek, a pokud budete mít štěstí na kvalitu providera jako já, který garantuje stálo rychlost přenosu a kvalitní služby, potom je skutečně požitkem se na Internetu pohybovat.

K samotnému programu již není více co dodat, protože je natolik inteligentní, že se může provider učit od programu a ne program od providera, ale toto jsem zažil pouze s telecomem, protože nebyly schopni mne připojit na síť internetu ani po dvou hodinách telefonování.

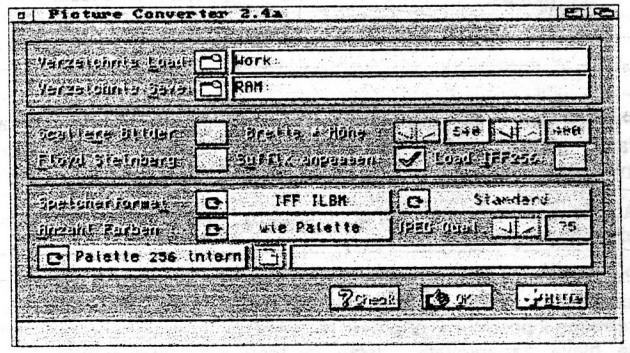
Fénix (9) - DACAN

S.Sommerfeld - 24.2.1998
Velikost : 1,714,010

Software

PicConv v2,4a

Jistě jste již narazili na problémek, že máte slabší amču, nemůžete si prohlédnout grafiku, která není ilbm, ale je jiná. Pokud chcete obrázek vidět a přitom jej mít rychle zobrazený, potom je samozřejmé, že ilbm je nejrychlejší i když ne nejkvalitnější.



Tento program Vám umožňuje konvertorovat (převádět) obrázky v režimech GIF, JPEG, PNG, PCX, a další a další, prostě tolik, kolik máte datatypů, do grafiky, kterou si vyberete. Rychlost konverze je závislá na procesoru a na velikosti obrázku.

Vlevo si vyberete obrázek v původní podobě a vpravo si vyberete cestu, kam a pod jakým názvem jej chcete uložit. Poté si vyberte zda chcete například HAM kvalitu či 24-bit. Můžete obrázek uložit v plných barvách, nebo si barvy ubrat či přidat, dále si můžete uložit obrázek barevně, černobíle, šedou škálu a několik barevných filtrů. Také je možno si změnit přímo velikost obrázku či velikost zobrazení a v neposlední řadě si můžete s obrázkem přímo pracovat. Můžete jej udělat zastřený jako mlhou či pootočení o libovolný stupeň.

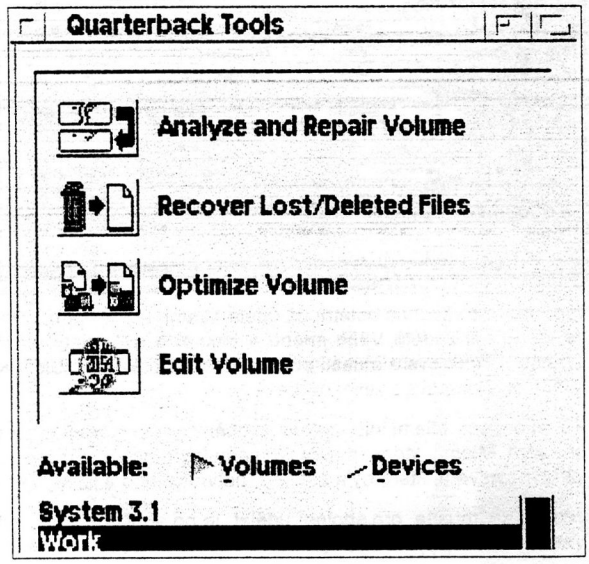
V programu nejsou preference a je velmi jednoduchý a vše co chcete změnit či nastavit uděláte přímo na obrazovce a v programu a on po spuštění již jen pracuje. Výsledek konverze je skutečně velmi dobrý. A výhodou je, že si můžete prohlédnout grafiku v jakémkoliv prohlížeči i když ten Váš to předtím neuměl.

Fénix (9) - DACAN

Eckhard Ludwig - 1997
Velikost : 1,803,527

Software Quarterback Tools v1,52

Tento výborný program sám dost dlouho používám a z vlastní zkušenosti vám povím,že mi tento program několikrát zachránil data na hardisku i na disketách a bez něj bych si práci s počítačem nedovedl ani představit zajisté namítnete proč píši o starší verzi,když existuje verze daleko novější, ano to je pravda,jenže novější verze neobsahuje tolik možností jako právě tahle starší nevím ani proč programátoři tu novou tak ochudili.QBTools je plně systémový.Po spuštění programu na vás vyběhnou ty známé kecy jako kdo je tvůrcem programu kdy byl vyroben po kliknutí na okay se vám objeví zařízení z kterého bylo bootováno,samozřejmě podle názvu diskety nebo hadru takže kdyby jste chtěli spravit něco jiného stačí najet na položku Display a změnit volumes na diskdrive objeví se všechny přimontovaná zařízení,kde už určitě něco vyberete.Potom se vám už objeví hlavní menu tohoto programu Display volume statistics - zde se vám ukážou všechny potřebné informace o vašem disku jako jsou celková kapacita disku, počet volných MB,velikost bloků ,počet volných bloků,procentuální zaplnění disku,počet špatných bloků,jestli je použit OFS nebo FFS systém a taky úplné rozložení podle cilindrů. Go To Reorganization menu - reorganizace a fragmentace dat na disku.



První položka vám ukáže rozložení dat na disku

Druhá položka bude fragmentovat disk,ale nebude rozházená data souborů dávat k sobě.

Třetí položka bude fragmentovat disk a soubory které k sobě patří spojí.

Čtvrtá položka vás vrátí do hlavního menu

Restore deleted/lost files and drawers - Obnoví smazané soubory a adresáře Go to volume and repair menu - zjistí špatnébloky na

disku a pokusí se zachránit vaše soubory. První položka vám umožní zjistit nepřečitelné a špatné bloky na disku. Druhá položka vám pomůže zjistit špatné soubory,ale nebude jej opravovat Třetí položka zjistí špatné soubory a opraví je. Návrat do hlavního menu.

Formát volume - Formátování disku

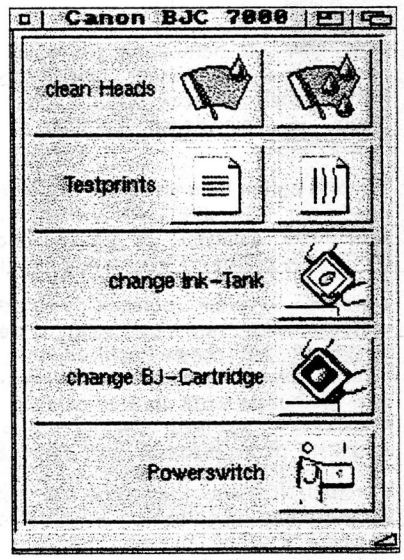
Unformat volume - pokud jste na disk ještě nic nezapisovali můžete vaše data obnovit Select a different volume - nový výběr mechaniky s kterou chcete pracovat.

Zkoušel jsem sice podobný program jmenoval se disksalv,ale ani nevím proč, mi stále resetoval počítač a tak jsem neměl možnost ho vyzkoušet a tak pracuji s QBToolsem a jsem moc velmi spokojen a tak vám mohu jen říci vyzkoušejte a uvidíte.

Fénix (9) - ROJAN

Central Coast Soft - 1991

Software BJC util v0,1



Protože jsem se stal majitelem barevné tiskárny Canon BJC 4300, měl jsem v první řadě starost sehnat vše potřebné na ovládání této tiskárny. Vy, kdož používáte inkoustovou tiskárnu, víte, že se čistí tiskové hlavy, instalují i vyměňují hlavy.

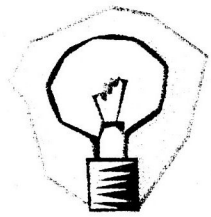
Abyste nemuseli stále sahat do tiskárny, stále ji otvírat, máte zde k dispozici tento malinký užitečný prográmek.

Po otevření ikony programu se objeví sloupek s čtyřmi oddíly. Zde si pouhým nakliknutím ikony vyčistíte tiskovou hlavu, nebo můžete dát příkaz tiskárně k nastavení cartridge k posunu a přípravě na výměnu a po výměně zase programem dáte povel, aby se hlava zaparkovala. Ještě lze tento prográmek rozšířit o nějaké blbinky. Jako například jsem si ji nakonfiguroval pro automatické vypnutí, když dvě minuty na ní nic nedělám, tak se automaticky vypne a jakmile dostane impuls pro tisk, sama se automaticky zapne.Program není náročný a spousta z Vás si řekne, že to je k ničemu, ale jen tak pro zajímavost, že i toto existuje jsem toto jen tak lehce napsal. „dacan"

Fénix (9) - DACAN

S.Sommerfeld - 1998
Velikost : 138,941

Hledám, hledáš, hledáme... aneb používej Upcat nebo CDcat



Že se vám ještě nestalo alespoň jednou, že jste marně přehrabovali svůj archiv a ne a ne si všimnout nebo se upamatovat, kde že se nachází toliko tížené dílko?

Tato otázka se dá řešit mnoha způsoby. Tou nejpracnější je si založit slušnou databázi, kde budete evidovat všechny potřebné údaje o programech. To se uživatel vyřádí. Ovšem měl by začít již od ranného stádia, co se mu programy dostanou do rukou. Skvělé, pracné ovšem kdo z nováčků tak učiní. A jak běží čas, ne všechno se dá v paměti uchovat.

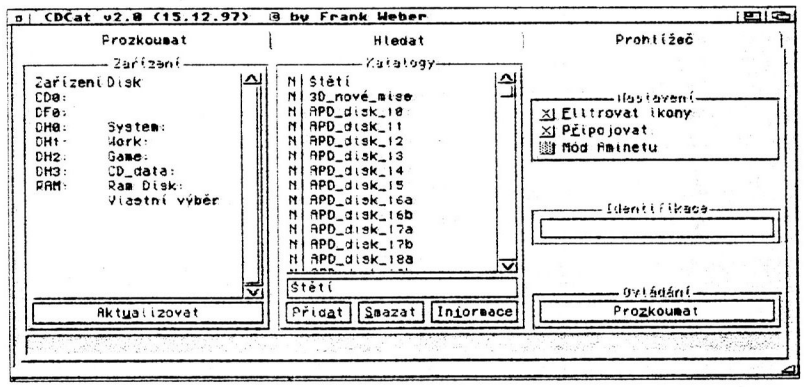
Jako druhá cesta se nabízí použít program, který dokáže v mediu hledat. Toto už je lepší, ale musíte médium zakládat do mechaniky. Jakže se program jmenuje co hledám.....? Do této oblasti můžeme zařadit program LOCATOR 1.0 od New Horizons Software INC. 1993, z balíku QBTools.

```
Upcat : Disk Catalog Program

Version     : 1.0
Date        : 16 March 1993
Programmer  : Frans Zuydwijk

This program is freeware. You may use it and
distribute it freely, but you may not sell it.
The usual SMALL distribution fees are allowed.

Continue
```

UPcat- Disk Catalog Program z roku 1993, verze 1.0, autor: Frans Zuydwijk.

Jako poslední způsob zbývá použít něco, co dokáže medium prohlédnout, vytvořit databázi a umožnit v ní hledat, i když do mechaniky žádné medium zakládat nebudete (nepočítám instalovaný HDD v systému :-))) To už není problém se inspirovat a upamatovat se na pozici hledaného souboru. Prvním a výrazně starším zástupcem tohoto způsobu je

Program pracuje i na A1200 v rozšířené podobě, ale patří k těm pomalejším co do načítání svého datového souboru. Umožní několika způsoby zobrazit obsah databáze. Dle jmen zařízení, dle adresářů, dle přístupových cest i dle souborů. Můžete s ním pracovat jako s určitým typem databáze a upravit si kritéria programu pro vyhledávaní parametrů. Zajímavé, jedinečné svého druhu.



Druhým dosud žijícím programem je CDcat. Poslední verze čítá číslo 2.20 z roku 1998 od autora: Frank Weber. Sám mám s tímto programem kladné zkušenosti.

Velice šikovný program a plně automatický. Poznámka: veliká škoda, že kromě souborů indexů AMINETU neumožní zadávat poznámky k programům. Vždyť kdo by neuvítal občasnou možnost doplnění údajů ve formě poznámky k jménu souboru. Po letech by to byla skvělá databáze. To jste teprve neviděli jeho vyhledávací režim v akci. Pro vyhledání cesty k souboru používá vlastní strukturu indexové databáze. Máte možnost hledat ve všech mediích najednou nebo si vybrat předběžné cíle a zadat až 4 parametry pro hledání. Povelem „Hledat" program otevře stavové okno, kde vám demonstruje rychlost hledání a kolik procent chybí do ukončení celého procesu. AMIGA se za tento program rozhodně stydět nemusí. Prostředí podporuje MUI a modernizované systémy se zde určitě dokáží uplatnit.

Hledejte stejně pohodlně jako já. Stojí to za to a že mi to už nejednou pomohlo.

ZDNSoft

Triko lze získat dvěma způsoby:

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

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

- triko je kvalitní - 145 g/m2, ne jako ty od ťamanů, který jsou skoro průhledný
- potisk je dvoubarevnej (černej nápis, červená krychal nad I - znáte to z demáčů) - vyrobenej metodou sítotisku, žádný nafocování na kopírce, který po dvojím vyprání sleze
- narozdíl od trik Kelly Family se tyhle trika nedělají ve stotisícových nákladech

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

e-mail:papagaj@post.cz

A zase ty VIRY

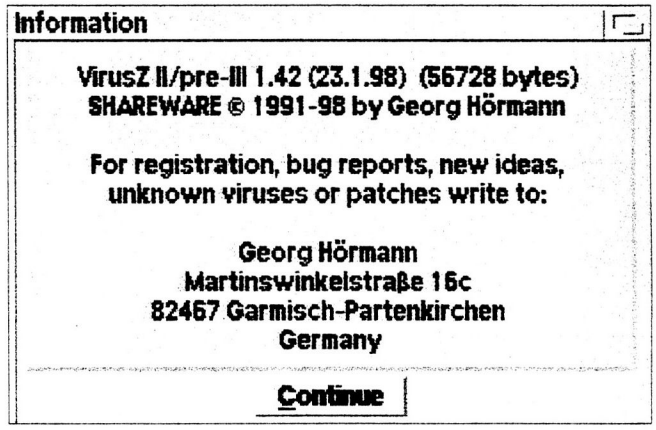
Počítačový virus je v postatě nějaký program,který kopíruje sám sebe z paměti počítače na ostatní záznamová media,kde v podstatě škodí.Může také škodit přímo počítačovému systému.Používáním napadeného disku se vir šíří na další záznamová media a tak jsou zakrátko všechny disky a všechny soubory infikovány a nebo zničeny.

Typy virů na Amize

Bootblokový virus - Je to nejčastější typ viru na Amize,většinou jde o červa (napadá každé medium jen jednou)nebo larvu (skoro stejná jako červ,ale infikuje medium jen po vyvolání nějaké speciální akce,jako je rozběhnutí programu nebo reboot počítače.)Oba jsou relativně snadno identifikovatelní a není problém s jejich zničením.První dva známé viry na Amize (SCA a Byte Bandit) byly bootblové viry a 90% všech ostatních jsou jejich mutace.Fungují asi tak,že po každé,když rebootujete Amigu,načte se z disku a vykoná kratičký prográmek. Boot-virus se na tenhle prográmek napíchne,získá přístup k systémové paměti a začne se množit.Zapisuje se na disk při každém novém bootu nebo pokaždé, když je do drivu vložen nějaký disk.Mnoho bootvirů obsahuje bombu,která tře-ba smaže nějakou část disku,zablokuje počítač nebo zhroutí systém. File (link) virus - Není tak častý jako bootvirus,ale je úplně stejně nebezpečný.V zásadě existují dva typy tohoto viru.

Typ první je ten pravý link virus,připojuje se k souborům na disku.Tento typ viru může být identifikován podle změny délky souboru nebo kontrolou každého souboru na přítomnost daného viru.

Typ druhý takzvaný Neviditelný virus nahrazuje systémový soubor kopií sebe samého a vycpe se (někdy) prázdnými daty tak,aby měl stejnou délku jako originální soubor.Ten za použití neviditelných znaků přejmenuje,takže jeho jméno není normálně viditelné.Když je virus v akci,spustí tento neviditelný soubor,aby s systém mohl pracovat,jako by se nic nestalo.Sám se usadí v paměti.Tenhle typ viru se dá najít ne hledáním neviditelného souboru(což není žádný virus),ale hledáním specifického souboru,který tento neviditelný soubor volá.File viry obvykle prohledají startup-sequenci,najdou si vhodný soubor(nebo spíš jeho jméno)a ten napadnou.Mohou napadat jen specifické soubory nebo (jako typ I) infikují i několik souborů na jednom disku a proto chraňte své disky proti zápisu je lepší na několik minut vypnout Amigu a viry zmizí.Když už se nehoda stane snažte se sehnat nějaký pokud možno nejnovější verzi daného antiviru, kontrolujte každou novou disketu kterou dostanete,budete se divit,ale některé viry se nachází i na originálních programech renomovaných firem.

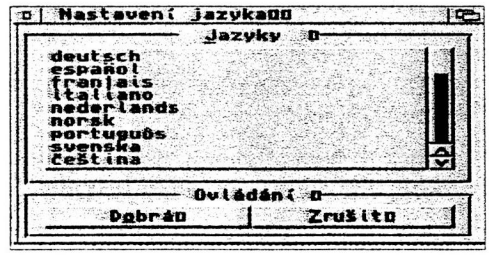


A jaké antiviry vám mohu doporučit

Virus Workshop V6.9 - od Marcuse Schmalla (24.3.1998) Shareware Virus Z II V1.42 - SHAREWARE VT 2.80 - trošku staršího data (26.1.96) ale pár virů stále najde. **ROJAN**

Easy Catalog po druhé

Jak již bylo napsáno, jedná se o velice produktivní dílko v oblasti úpravy lokalizace programů pro jakýkoliv jazyk. Lokalizace lze sice upravovat tímto způsobem jen produkty, které to umožňují, ale v dnešní době jich je stále více a více. Říkejme tomu programátorská ohleduplnost.



Především bych chtěl upozornit na jednu zásadní nectnost tohoto programu. V době, když Easy Catalog vlastně vznikal a spolehlivě funguje i na A1200, prakticky bez omezení, autor vycházel z předpokladu jakéhosi standartu pro lokalizační soubory. A právě tento standart řadí Easy Catalog na druhou příčku užitnosti. Zkusme si to demonstrovat na lokalizačním katalogu programu TURBOCALC (tabulkový editor).

Originální délka lokalizačního souboru je 44032, ovšem jakmile provedete úpravy (stačí i provést pouhé uložení souboru jako záložní kopie jinam) dojde ke zkrácení rozsahu dat o významné procento. Nová délka v mé demonstraci je nyní 26238. Prakticky při zpuštění programu TURBOCALLC nic nepoznáte. Program se zásadně nebrání novému vzhledu lokalizačního souboru a práce v TURBOCALLCU Vám nebude znemožněna. Pouze něco chybí.

Pokud si přejete tomuto nešvaru předejít, je možné pro úpravu takovéhoto katalogu použít třeba program Převodník 1.45 (poslední dostupná verze u autora - - E-mail: shaman@sun.ujep.cz,). Popis programu byl zařazen do čísla FÉNIX-4. Vyslovme autorovi plnou podporu pro další práci, protože za takovou utilitku by se stroje PC rozhodně nemohly stydět. Díky Jardo za práci pro AMIGU. :-))

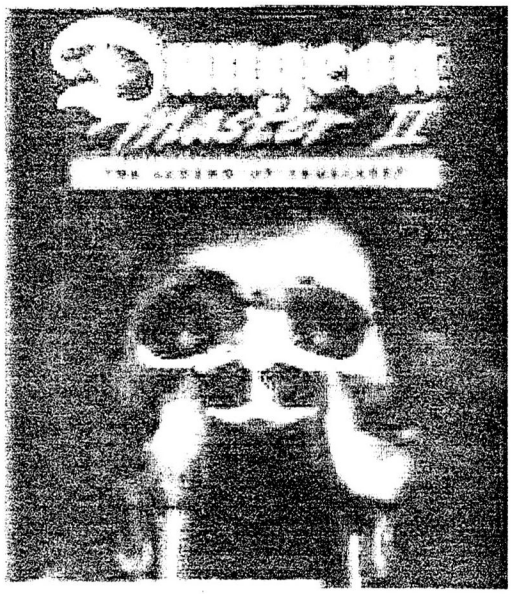
ZDNSoft

Návod Dungeon Master II

Dungeonek

Teda musím říct, že do tohodletoho manuálu se mi setsakra moc nechtělo a to hned z několika důvodů. Tak za prve DM II je šíleně složitá a dlouhá hra, takže i onen manuál bude šíleně složitej a dlouhej. Za druhé se u této hry musí kreslit mapy, což zrovna není moje nejoblíbenější činnost a konečně za třetí tuto hru ještě nemám tak úplně dohranou, takže tu vlastně začínám popisovat něco, u čeho ještě neznám závěr. Ovšem na druhé straně DM II je dungeonek tak suprovej, tak promakanej a s tak bombovou atmosférou a hratelností, že mi to zkrátka nedalo a tak jelikož jsem nemocnej a nudím se, jsem si sedl ke klávesnici začal psát tenhle obsáhlej manuál. Pac a pusu milí Amigisti, držte mi pěsti a pokud byste tento manuál snad chtěli kritizovat, tak jen s chutí do toho...

ÚVOD

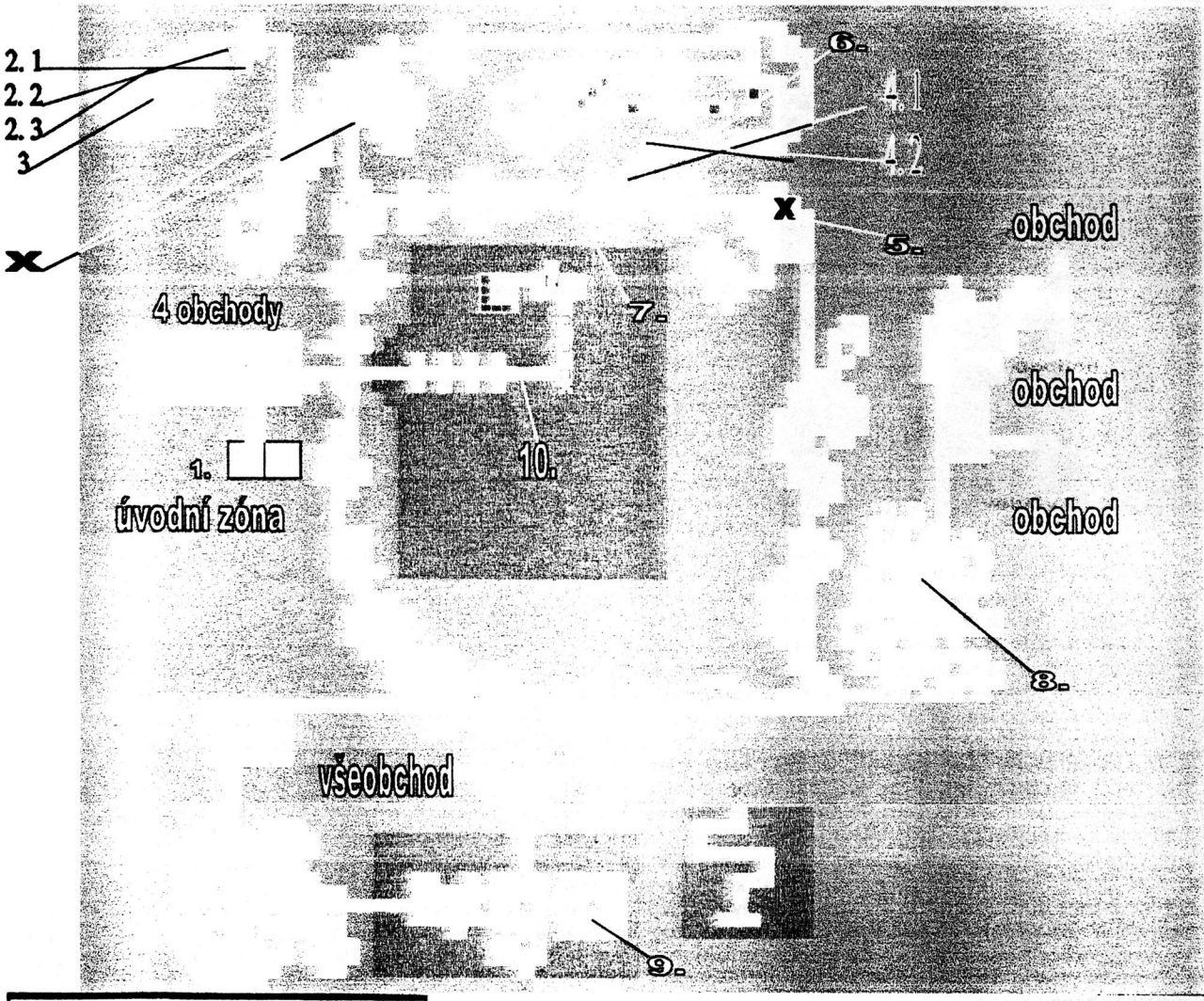


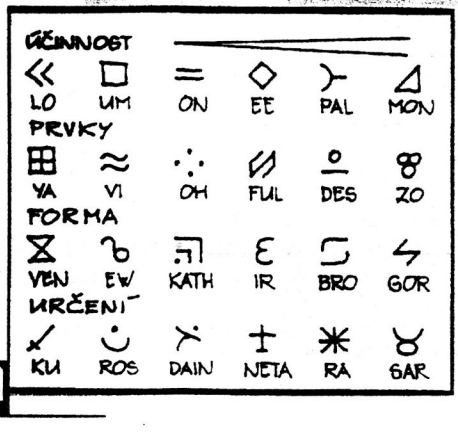
Začínáte opět - stejně jako u prvního dílu DM v podzemní jeskyni, kde je vaším úkolem vybrat si tři spolubojovníky, kteří pak spolu s jedním, který je již zvolen od začátku, mají tvořit vaši ke všemu odhodlanou čtveřici dobrodruhů. Tato volba je pochopitelně velmi důležitá a proto raději vybírejte pečlivě. K tomu bych rád poznamenal pár slov. Jistě mnoho z vás četlo alespoň některý z manuálů k této hře (nebo možná všechny), jež byly už v minulosti otištěny v různých časopisech. I já měl tu možnost a upřímně řečeno jsem často nevycházel z údivu nad tím, jak se mnohdy moje herní zkušenosti lišily od toho, co v těchto manuálech jejich autoři uváděli a radili.Tak kupříkladu hned na úvod v nich bylo tvrzeno, že nejideálnější volba bojovníků je 1 silný bojovník k tomu, co už máte a dozadu pak dva mágy. Dnes již mohu s odstupem času říct, že je to dokonalá blbost. Žádné bojovníky totiž ve hře vůbec NEPOTŘEBUJETE !!! On totiž takovej válečník se šavlí a s brněním je sice silnej, ale během hry narazíte na spoustu nepřátel,proti nimž bude i sebesilnější chlapisko naprd. Zato kvalitní mág s manou kolem dvou stovek a s vytrénovanými kouzly, to už je jiná! A když jsou navíc ve vašem týmu kvalitní mágové všichni, no to potom potěš pámbů každého,koho jen napadne postavit se jim. A když jsou ještě navíc tito mágové i silní a hodně toho unesou, to je pak absolutně ideální. Takže si tedy vyberte trojici u níž je mana aspoň na 20 - 30 a s těmito pak vyšplhejte po žebříku ven z podzemí do dvojice místností (bod 1), kde naleznete první klíč a s ním ještě pár užitečných věcí. Také se zde nachází jistý výklenek ve stěně, kam můžete později vložit kosti některého z vaší čtveřice, o něhož jste třebas přišli během hry. Dotyčný je tak opět oživen. Za pomoci nalezeného klíče se dostanete ven na volné prostranství,které vlastně tvoří počáteční zónu. Zde především naleznete čtyři obchody - s potravinami, se zbraněmi, brněním a oblečením, kde máte možnost nakoupit vše potřebné, ale také tu lze prodávat takřka všechno, co na svých výpravách do ostatních zón objevíte. V jednom z obchodů - tuším je to obchod s jídlem, na vás dále čeká klíč RA, s nímž se dostanete z této počáteční zóny. Před tím, než ji ale opustíte, bych vám doporučoval začít trénovat kouzla - byť zatím pouze ta nejjednodušší - zkoušejte především nejlehčí firebaly a taky kouzlo na světlo.Základní zónu opusťte až poté,co tato kouzla alespoň v nejslabší formě zvládnete. Mužete je trénovat na okolo se plazících mlocích (nebo co to je). Sice jsou takřka neškodní, ale přesto občas otravují.Poté co všemi kouzelníky dotyčná kouzla zvládnete, můžete vyrazit do další zóny. Před tím si ale v obchodech pořiďte nějakou drobnou výbavu,trochu jídla,luk,nějaké šípy, šipky, hvězdice, oblečení a taky - pokud na to budete mít, i nějaký ten slabší meč. Poté co vstoupíte do další zóny, potkáte první potvoru, která vám hned začne pěkně znepříjemňovat život. Je to jakási kytka s kousavejma květama, která se plazí pod zemí. Pošlete na ni pár firebalů a nebo po ní švihněte pár hvězdic,či něčeho podobného.Ta potvora za chvíli zakalí a zanechá vám tu po sobě ony kousavé květy, které - ač je to k nevíře - jsou jedlé.Tak se s nima nadlábněte a upalujte podle mapy až k mamutům.Tohle bude totiž váš hlavní tréningový střelecký poligon.(pokud by vás zde náhodou zastihla bouře s blesky, mužete se před ní ukrýt v podzemí,kam se dostanete žebříkem,jež se nachází těsně před vstupem do mamutí oblasti, nebo dalšími několika podobnými žebříky přímo v mamutí oblasti. V tomto podzemí naleznete kromě jednoho diamantu,který po čase dorustá pár lahviček s kouzelným lektvarem,takže je ihned vypijte a pak můžete do vyprázdněných lahviček začít trénovat léčivé kouzlo a kouzlo proti otravě - dvě nejdůležitější „lahvičková" kouzla,jaká se v této hře vyskytují) Na mapě jsem vám vyznačil křížkem dvě místa, odkud mužete po mamutech moci házet firebaly, popřípadě střílet z luku,aniž byste se museli nějak převratně obávat jejich odvety.Jakmile se vám podaří nějakého z nich skolit,opět po sobě zanechá pár šťavnatých stejků, jež jsou velmi výživné,takže se opět nacpěte.Tyto stejky se navíc v potravinovém obchodě docela dobře prodávají,takže tím,že zde budete mamuty neustále vybíjet vlastně zabijete tři mouchy jednou ranou - budete trénovat kouzla, baštit kvalitní masitou stravu a navíc si ještě vyděláte slušné peníze.Ovšem jakmile mamuty jednou vymlátíte, chvilku to trvá, než se zase objeví,takže po tu dobu vám radím zavítat do další zóny za oblastí mamutů.Tady vás uvítá Stonehenge a tlupa větrných smrští,jež kolem sebe neustále metají blesky.Tyto smršte se dají zlikvidovat pouze zásahem minimálně čtyřkovýho kouzla proti nadpřirozeným bytostem, ale je to myslím ztráta času. Daleko jednodušší bude kolem nich prostě a jednosuše proběhnout, sbalit z kamenného kruhu první část rituálního klíče Clan Key, spolu s klíčem Lighting key (3.), pomocí kterého se potom dostanete do další zóny a v rychlosti též sklidit z okolních keřů úrodu bílých květů body(2.1,2.2 a 2.3),jež tu kolem rostou a které mají u obchodníků velkou cenu.Tyhle květy dorůstají celkem rychle,takže se tu můžete co chvíli stavovat a ony květy otrhávat.Postupem času,až se budete trochu orientovat by vám to už nemělo zabrat víc jak pět sekund,díky čemuž se sníží pravděpodobnost zasažení bleskem od smrští na minimum.Ovšem kvítky a stejky nejsou jediným vaším zdrojem příjmu.Získaným klíčem Lighting key se totiž dostanete do další zóny,kde zase rostou dvě zvláštní drahocenné houby, (body 4.1 a 4.2) za něž dostanete ve kšeftě od obchodníku taky pěknej majlant.Ovšem pozor! V této zóně brzy narazíte na malé zlodějíčky,kteří vám s hlasitým „MOJE!" v mžiku ukradnou všechno, co držíte v rukou, takže doporučuju buď je vymlátit (což je ale problém, protože ti mrňousi strašně rychle utíkají a bleskurychle uhnou čemukoli,co proti nim zakouzlíte,či hodíte. Snad pouze kdybyste je přistihli někde v úzké dlouhé uličce,kde by neměli kam uhnout...), nebo se v této zóně pohybujte s prázdnýma rukama (tím nemyslím,že byste měli všechno nechávat před vchodem do této zony,ale prostě si všechno hoďte na záda a přímo v rukou zde

nenoste nic.Věci,jež nesete na zádech vám zlodějíčci nechají na pokoji).V dotyčné zóně na vás ještě čeká speciální teleportační štít Tech Shield - bod (5), pomocí něhož se můžete z jakékoli pozdější teleportační hvězdy dostat na první teleportační hvězdu v úvodní zóně a poté zase zpět.

Jakmile budete alespoň trochu zběhlí v kouzlení - především mám na mysli firebaly, ale také nejslabší verze útočných a obranných koulí (Attack Minion a Guard Minion),můžete se odvážit do severní - vlčí oblasti.Těsně u jejího vchodu objevíte kouzelnou trojramennou větvičku „BAINBLOOM" bod (6), která jednak svému nositeli zvyšuje mkouzelnickou síli, ale také lze s její pomocí vystřelovat proti nepříteli jedovaté střely. Tato kouzelná větvička na onom keři po určité době znovu dorůstá, takže ji zde můžete při sklizení hub čas od času kontrolovat a případně též trhat. Je to poměrně šikovná věcička,kterou můžete o něco zvýšit množství many u svých kouzelníků.Dále ve vlčím území narazíte na mnoho močálu,v nichž se vaší čtveřici budou bořit nohy a postup tak bude velmi namáhavý - navíc ještě znepříjemňovaný spoustou kousajících a věčně otravujících vlků.Nejlepší obranou proti nim je neustále se obklopovat alespoň dvěma Attack miniony, kteří vám budou útočící vlky alespoň částečně udržovat od těla.Mimo močálů můžete v této zóně narazit ještě na množství děr,ústících do podzemí. Tam nic moc nenajdete,snad pouze několik jakýchsi explozivních ručních granátů (ful bomby), což jsou takové červené jakoby pytlíky,jež,vrhnete - li je proti nepříteli,explodují s účinností nejsilnějšího firebalu,a mimoto zde naleznete i pár jednových granátů (ven bomby), jež účinkují obdobně,pouze s tím rozdílem,že při zásahu nepřítele kolem něj vytvoří otravný oblak,stejné intenzity jako nekjsilnější kouzlo „DES VEN".V této zóně mimo jiné též naleznete druhou část rituálního klíče klan key - (bod 6) a také klíč Moon key, s nimž opět proniknete do další zóny.Mino tohoto můžete v této vlčí zóně nalézt ještě mrtvého bojovníka a zbytky jeho výbavy, a také samostřil na zatím tajné mýtině už v mamutí oblasti,kam se dostanete úzkou severní cestou. - pokračování příště -

K A F





Kouzla kněze (priest)

Do lahve:

Ya	Stamina
Vi	Health
ZoBroRa	Mana
ViBro	Serum
YaBroDain	Lek pro zvyšení magie
YaBroNeta	Lek pro zvyšení vitality
OhBroRos	Lek pro zvyšení obratnosti
FulBroKu	Lek pro zvyšení síly
YaBro	Magicky štít kolem jednotlivce
YaIr	Magicky štít kolem party
FulBroNeta	Ohnivzdorný štít kolem party

Čáry kouzelníka (wizard)

Ful	Světlo
OhIrRa	Trvalé světlo
DesIrSar	Trvalá tma
Zo	Magické otvírání dveří
OhEwRa	Průhled zdí
OhEwSar	Vlastní neviditelnost
YaBroRos	Dočasné zviditelnění vlastních stop
FulIr	Ohnivá koule
DesVen	Otravný oblak
OhVen	Jedovatý oblak
OhKathRa	Průpalný blesk
DesEw	Proti nadpřirozeným bytostem
ZoKathRa	Kouzlo Šedivého Pána

Please Help Me!!!

JAMES POND
Při hře napiš JUNKYARD. Když stiskneš RETURN objeví se kolem tebe ochranný štít a klávesou D se přesuneš do další úrovně.

JAMES POND II
Napište kdykoliv v průběhu hry LITTLE MERMAID obrazovka blikne a můžete použít RETURN k vypínání a zapínání imunity, M se dostanete do submenu kde si můžete navolit do kterého levelu chcete skočit a X vás přenese na konec úrovně.

SIM CITY

Drž stlačený SHIFT a napiš FUND. Dostaneš 10000 $, a odměnou jednu přírodní katastrofu.

SIMPSONS

Při obrázku kdy sedí celá rodina u televize napište COWABUNGA a získáte tak nekonečný počet životů.

Lotus Esprit Turbo Challenge

Jméno prvního hráče: Fields Of Fire
Jméno druhého hráče: In A Big Country
A nemusíte dojet do desátého místa.

Lotus Esprit Turbo Challenge II

Level 1 - TWILIGHT	Level 5 - LIVERPOOL
Level 2 - PEA SOUP	Level 6 - BAGLEY
Level 3 - THE SKIDS	Level 7 - E BOW
Level 4 - PEACHES	Extra game - DUX

Lotus Esprit Turbo Challenge III

Oba hráče podepiš jako BAKTOTHEFISH a vždy postoupíš do dalšího evelu. A jestliže si chcete zahrát hru stylu ZX Spectrum napište jako heslo CU AMIGA.

ROBOCOP

Běh hry zastavíte klávesou ENTER a napsat heslo BEST KEPT SECRET a klávesou SPACE hru opět spustíte, a tak získáte nekonečnou energii.

ROBOCOP II

Po nahrání hry (Když se vypisuje tabulka nejlepších hráčů a jména výrobců) napište SERIALINTERFACE a můžete klávesou F9 doplňovat energii a F10 vás přenáší po úrovních.

ROBOCOP III

Při problémech s energií stiskněte P jako pauzu, držte stisknutý pravý Shift a napište s mezerami THE DIDY MEN . Objeví se potvrzení příkazu: Normal cheat mode operative. Tento postup je ale nutno opakovat na začátku každé úrovně.

EPIC

Kódy pro jednotlivé mise:

1 - AURIGA	2 - CEPHEUS
3 - APUS	4 - MUSCA
5 - PYXIS	6 - CETUS
7 - FORNAX	8 - CAELUM
9 - CORVUS	

GOBLINS

Přístupové kódy k dalším scénám:

1 - VQVQFDE	2 - ICIGCAA
3 - ECPQPCC	4 - FTWKFEN
5 - HQWFTFW	6 - DWNDGBW
7 - JCJCJHM	8 - ICVGCGT
9 - LQPCUJV	10 - HNWVGBK
11 - FTQKVLE	12 - DCPLQMH
13 - EWDGPNL	14 - TCNGTOV
15 - TCVQRMP	16 - IQDNKQO
17 - KKKPURE	18 - NGOGKSP
19 - NNGWTTO	20 - LGWFGUS
21 - TQNGFVC	

HERETIC

COCKADOODLEDOO	-udělá z tebe slepici
ENGAGExy	-skoky po levelech
GIMMExy	-dá předmět (a-j)(1-9)
KITTY	-procházení zdmi
MASSACRE	-zabije všechny potvory na patře
QUICKEN	-nesmrtelnost
RAMBO	-všechny zbraně/munice
RAVMAP	-na mapě ukáže všechny tajné místnosti a chodby
SHAZAM	-vylepší zbraně
SKEL	-všechny klíče
PONCE	-plná energie

Teď pár známých:

IDDQD	-smrt	
IDKFA	-žádné zbraně	JKMS

FINAL ODYSEY Password do bonus hry : Legend

Pro neomezeně životů spusťte hru z cli s parametrem „immortal" například. Games:Odysey/68020 immortal

Děkujeme všem těm, kteří nám zaslali své číty a doufáme, že do dalšího čísla se nám podaří získat i číty na novější hry. Samozřejmě budeme rádi, když nám i nadále budete zasílat své číty, rady, zákysy, a další zajímavé informace okolo her...vaše redakce.☺

Fénix vs MUF

A další náš kolega je připraven na naší palbu otázek, tento člen naší rodinky Fénixáků je mezi námi už nějaký ten páteček, proto vám nyní o něm přinášíme nějaké informace. Možná ho znáte i z diskmagu Amiga Positive nebo Top Secret. Takže jdeme na to.

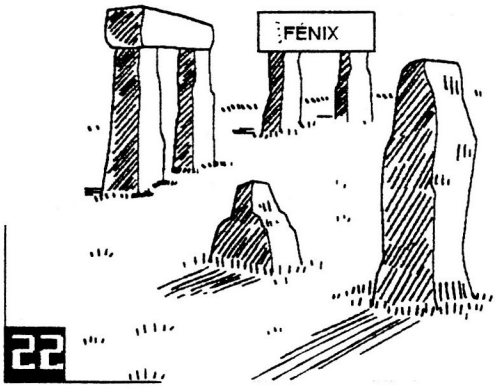
Fénix - Čauves čeče nejsi ty čirou náhodou ten hmmmm, no jak je tam v tom ..... víš ?
MUF - No nevím, ale byl bych moc rád kdybyste mi to už konečně řekly.
Fénix - Přece ten prdlouš z toho pořadu Jů Hele Neděle, jak má furt ty všelijaký a různý průsery.
MUF - Asi mi někdo z Vás sedí na vedení,protože furt nevím.
Fénix - Simsala bim ! Mufím kouzlem působim ! Už víš ?
MUF - Jo, už vím, ale to nejsem já. Sem sice taky prdlouš, ale MUF, jaký ho myslíte nejsem. Moje přezdívka je vlastně zkratka. Místo Uniku Financí
Fénix - Tak nám pověz MUFe, kolikrát už si slyšel z jara zpívat KAFa..... pardon.....kosa.
MUF - Zaplať pánbůh, že sem KAFa ještě zpívat neslyšel !!! No, abyste neřekli, že se snad stydím za svůj věk, tak teda..... **Fénix - Dělej, dělej, nebo už tě nechceme !!!**
MUF - Bůů, bůů maminko ..... škyt,bůů....
Fénix - No tak, MUFe, my to tak nemyslíme, že ne kluci.☺
MUF - Dobrá, je mi 24 let.
Fénix - Hurá, povedlo se, už se uklidnil ! A teďka nám řekni něco o tvých minulích a současných stojích ve tvým MUFím doupěti.

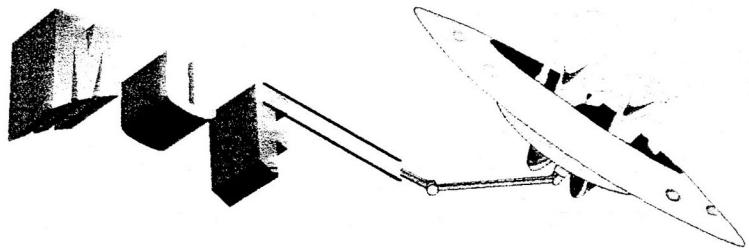
MUF - No tak teda....Asi v sedmý třídě základky sem si konečně vyškemral ZX-Spectrum. Ne že bych nechtěl Amigu ale o její existenci sem se dozvěděl poněkud později. A taky samozřejmě poněkud později sem vyškemral Amigu 500. Dostal sem jí komplet s monitorem, externím drajvem a půl megem fastky navíc.Tenkrát (1990), to bylo to nejlepší, co sem mohl doma mít. A jak dny našich životů plynuly..... prostě teď mám A1200 s Blizzardem 030/50, CD-ROM, Monitor C1084S, 1,2 GB Hadr a 16 MB FastRAM.
Fénix - No a dál ?
MUF - Jak,dál ?
Fénix - Neříkej nám že doma nemáš něco jiného?
MUF - Já to radši nechci říkat na veřejnosti, aby mě tu ňákej Amigista nesejmul.
Fénix - Neboj, my tě nedáme. Tak už se vyžvejkni !
MUF - 486 DX4/100, 850 HD, CD-ROM, 8 MB RAM. Bez zvukovky a grafický karty.

Fénix - A proč ten krám neprodáš ?
MUF - Máma na něm paří účetnictví.
Fénix - A proč ho nedělá na Amize ? Vždyť Amiga je nejlepší ?
MUF - Já svýho amigomiláčka nikdy nedám z ruky,nikomu !
Fénix - Dobrá, dobrá, ukecal si nás. A teď gamesky gam !
MUF - Cože ?
Fénix - Přece, co paříš nejradši ?
MUF - Nejradši mám chodičky, střílečky, mlátičky a DOOMovky. Ale občas (upozorňuju že fakticky jenom občas) si tam mrsknu ňákej pinball nebo Arkanoida a velice zřídka i dungeonek. Kromě pinballů nesnáším strategie a simulátory. Pro ty se MUF nenarodil . Já sem odkojenej oňema kouzelnejma budkama s názvem VIDEO AUTOMATY a tam nikdy nebyla žádná strategie, protože by se to asi těm provozovatelům nevyplatilo, kdyby tam jeden pařan pařil Settlery celej den a ještě by vodcházel večer nasranej, že si nemůže uložit pozici a dohrát to ráno. Prostě já na strategije už od přírody nemám buňky. A navíc se mi dostal do ruky MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR se stovkou ROMEK (gamesek) do těchto kouzelných budek. A až budu mít rychlejší procesor, jelikož i na 030 je to pomalí, tak už mě na automatech nikdo neuvidí.
Fénix - Ty ses nám nějak rozkecal, tohle není monolog, ale rozhovor tak na to mysli a buď rád, že ho s tebou děláme.
MUF - Když já se zas nechal unýst, já jak vidím automaty, tak mám okamžitě náběh na 100% infarkt. Eště že mám srdce v pohodě.

Fénix - A co paříš teďka ?
MUF - Vono toho bude trochu víc, ale v poslední době GLOOMa, Breathless, DOOM 1, DOOM 2, DOOM - Plutonia Experiment, GLOOM 3, NEMAC 4, Strangers, Slamtilt, Megaball 4 a trochu se pokouším hrát Dungeon Master 2.

Fénix - A co programy ? Co používáš nejvíc.
MUF - Tohohle dotazu sem se bál jak MUF a upíří česneků, křížů a ostatních předmětů.No nic..... Používám hlavně CED, DigiBooster, EaglePlayer, DosControl a FileMaster. Animovat, kreslit a programovat MUFa nikdo nikdy neuvidí, neboť i na tato potěšení MUF nemá buňky !
Fénix - Tak mi Ti teda děkujeme za rozhovor a nezapomeň psát, psát a psát.....

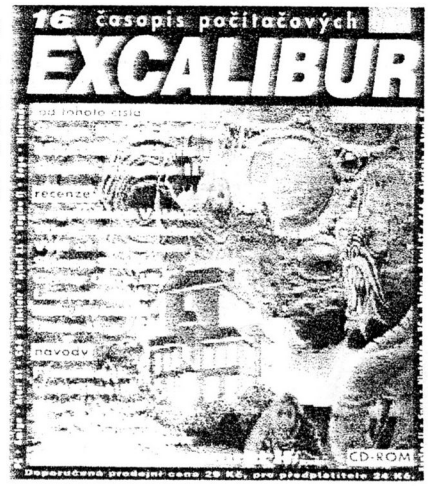




Historie

Excalibur - Joystick

Tak se ke mně doneslo, že existuje nový časopis, ve kterém se píše i o našich Amigách. Ale všechno postupně.....



Tak a teď začnu znovu s povzdechem. Opravdu pozorní čtenáři vědí, že si stará čísla časopisů pro počítače doma neskladuju (kromě AR a Fénixu) a tak jsem se až udivil, když jsem na dně jedné skříně objevil Excalibur číslo 16, z dubna 1993. Musím přiznat, že jsem ho po šesti letech, přečetl znovu skoro celý. No paráda. Na obálce v seznamu pro jaké počítače to je, najdeme : PC, Amiga, Atari ST, C-64, Sinclair, Atari XL, Sega a Nintendo (dlouhý nostalgický povzdech). A uvnitř jsem našel recenze na 15 (!) her pro Amigu a návody pro 4 Amiga tituly. V inzercích se to hemží Amigami (A500, A600, A1200, CDTV) i staršími bratříčky našich Amig - Commodory 64/II. Soutěž o AmigaCDTV a hitparáda TOP10 v tomto složení :

01) Project-X
02) Eye Of The Beholder II
03) Black Crypt
04) Formula One Grant Prix
05) Populous II
06) Pinball Dreams
07) Power Monger
08) Lotus II
09) Turrican II
10) Flash Back

Co se těch recenzí týče, tak mě nejvíce znovu vzaly Wing Commander II, Crazy Cars III, Lion Heart a Lemmings II, z návodů pak hlavně Flash Back a Colorado. A taky se nabízí otázka, proč o tom vlastně píšu. Při nostalgických sondách do minulosti a vzpomínkách na skvělý „věk Amigy", se vždy vyzvedne na povrch zlost, proč to tak všechno muselo dopadnout. Mísí se nadávky na zkrachovalého Commodora i Escom, na nerozhodný VisCorp, ale hlavně na samotnou Amiga Technologies >>> nyní Amiga International. A to všechno se umocnilo ještě tím, když mi AGAs oznámil, že náš společný přítel MarioFunBeat se rozhodl opustit naše řady. Už mu zřejmě povolily nervy nad tím jak to všechno vypadá. Teď se bude nervovat s některým Windowsem a vrátí se, až bude na světě nová Amiga - skutečně konkurence schopná. Potom všem co mně Mario na Amigách (A600>>A1200) naučil, mi taky začínají povolovat nervy, když naši scénu opouští lidé, kteří Amize rozumí. Ani nemrknu, když někdo prodá Amču a koupí si Plejstejšna, nebo Nintenďáka, ale když někdo přejde PC a přitom Amize skutečně rozuměl, to mě fakt štve. Myslím že v takový čas, bych nechtěl potkat Petro T. Nehledě na to, že by mi nerozuměl ani slovo, řekl bych mu svoje. Znovu předpokládám, že vás odchod mého přítele na jinou kolej nezajímá, ale určitě by měl! Abychom, tak jako on neskončili chtě-nechtě všichni.....!?! Tak to je nostalgická vzpomínka na Excalibur, jehož novodobé vzkříšení dopadlo asi tak, že vyšlo Mega Super číslo 68 a potom přišel KRACH. Excalibur skončil, ale zbytky redakce se zmobilizovaly a začali vydávat nový časopis JOYSTICK, ve kterém, světe div se je i pár stránek pro Amigu. Ovšem tak jak jsme byli zvyklí u Excaliburu, tak i Joystick vypadá, že bude vycházet jako občasník, než jako měsíčník. Já osobně jsem ještě Joystick neviděl, ale informace mám od jednoho Ostravského Amigisty, který ode mne kupoval turbo kartu pro A600, což znamená, že pokud jde o klamavou propagaci, nestřílejte po mě, ale pište si o adresu onoho Amigisty z Ostravy.

Red rose

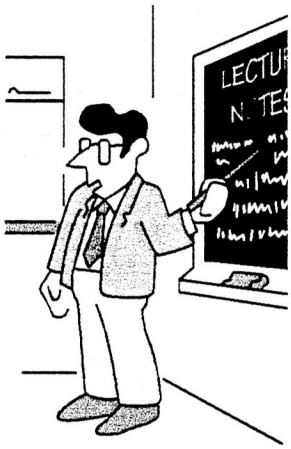
(pozn.braun - časopis Joystick (1) jsem si koupil asi před třemi měsíci a můžu vám zde říci, že je to pouze kopie Excaliburu a dokonce se neobtěžovali udělat novou grafickou úpravu a návody tam dali v původní excaliburácké úpravě. Pro Amigu toho zde moc není pouze návod na Civilization. Jsou zde i nějaké cheaty pro Amigu. Pro PC jsou zde i nové návody, ale za 60,-kč a jeden návod pro Amigu si přeci nebudu kupovat něco co už mám ve své sbírce EX 1-68...snad se v novějších číslech objeví i nové návody...Joystick je časopis pouze s návody, takže novinky a jiné drby okolo Amigy se zde také nedozvíte, škoda...)

Důležitá informace ☺ údajně v březnu by měl vyjít další Excalibur a bude tam i něco o Amize asi dvě strany....☺

Z literárního soudku

Na hodině matematiky

MOTTO : Pot + matematika rovná se K a r e l P í c h a l !!!



„Žáku Fidlíne, kolikrát vám tu ještě budu opakovat, abyste přestal vychrapovat na lavici a začal konečně psát ?!?" Chroptěl věčně nevrlý matikář Píchal a spoceným zrakem doslova probodával dotyčného ospalce,kterýžto tu pololežel poloseděl a neustále hypnotizující stěnu před sebou, pohroužen byl do stavu blízkému klinické smrti.Teprve zvýšený hlas profesorův jej vrátil zpět do reálu,takže pouze překvapeně zamžoural po vyučujícím a posléze pochopiv pravý stav věci ,zahájil překotné dopisování nových kvant vzorců a nákresů, jež na tabuli přibyly po dobu jeho „nepřítomnosti".

Matikář poté soustředil svoji pozornost na zbytek třídy,kde jeho upřimnou snahu o vyučování také jaksi nehodlali vzíti na vědomí. Netrvalo dlouho a objevil ve třídě několik lenochů, porůznu spících na lavicích, či dokonce pod nimi.Bylo jich zhruba 23 *. To ho pochopitelně totálně vytočilo, takže mohutně třískl třídní knihou o kantorský stolec a vzápětí mocně zachroptěl :

„Tak poslechněte pánové, já doufám, že už přestanete s tím chrápáním a začnete se konečně věnovat matematice!!!!!" Několik slabších povah poté otevřelo oči, což částečně navodilo iluzi probuzené třídy, takže spokojený kantor opět zahájil výklad tam, kde přestal v momentě, kdy mu došlo, že jej nikdo ze třídy neposlouchá. Žel bohu látka, kterou se nám ten den zrovna pokoušel přiblížit, zrovna nepatřila mezi nejzajímavější ... no vlastně to bylo to nejnezáživnější téma,jaké snad vůbec v osnovách matematiky pro střední školy existuje - goniometrie. Navíc měl náš milý matikář dosti svérázný způsob výkladu, kdy k nám byl po celou jeho dobu otočen zády a monotónním hlasem si tam skoro pro sebe mlel všechny ty svoje vzorce a poučky, takže nebylo divu, že všichni předtím probuzení zase opět vbrzku usnuli. Bohužel netrvalo dlouho a spocenec opět zjistil, že jest naprosto neposlouchán.O to se tentokráte přičinil žák Azor - všemi přezdívaný Hafan, kterýžto sebou při spánku mlel tak nešikovně, až přitom shodil z lavice na zem matematicko - fyzikální tabulky. Hluk, doprovázející jejich dopad pochopitelně Píchalovi neunikl, tento se tedy otočil a jakmile zjistil, že tu za ním všichni opět spí, s temným zavrčením vyrazil mezi lavice. Jako první mu přišel do rány žák Zápal. Kantor vší silou udeřil třdnicí do lavice, na niž nebožák spal a přivodil mu tak pořádný úlek, spojený s několikasekundovou částečnou ztrátou sluchu. Zápal přitom vyskočil z lavice a s hrůzou vyvalil oči na tu poskakující kapku potu před sebou. Když ale vzápětí zjistil vo co go, jen cosi naštvaně zachrochtal a jal se opět „ulehnout". Fanatický matikář byl však zásadně proti. Okamžitě totiž milého delikventa popadl za košili a trhnutím jej přiměl opět se vztyčit, mumlajíce přitom :

„Zá...Zápal, já se zatím stále ovládám, ale tento váš přístup, to...to... „ Poté překvapeného žáka zase pustil a zahalekal na zbytek čety :

„Vidíte...vidíte,co se mohlo stát? Já jsem celkem klidný a vyrovnaný člověk,ale tadyhle Zápal, a nutno říci, že nejen on, mě momentálně dokázal tak vytočit, že jsem se málem neudržel a jednu mu vrazil. Tím bych ale mohl ohrozit svoji kariéru, že!!!" V tu chvíli už to do té doby tichý Fidlín nevydržel a vyprskl smíchy. „Žáku Fidlíne," zakvílel kantor rozlícen na nejvyšší míru, „ odejděte... slyšíte?

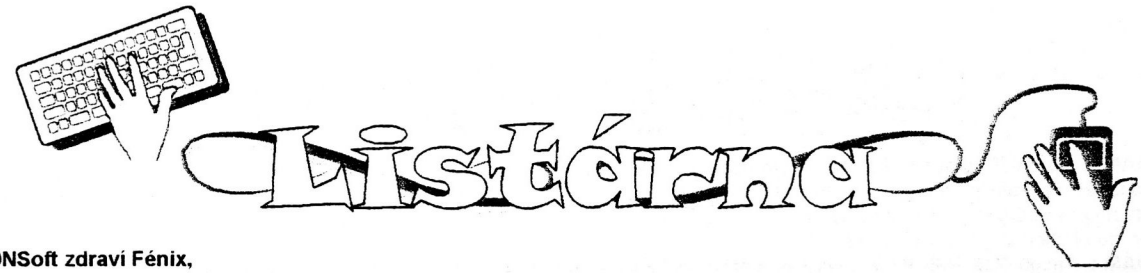
Okamžitě opusťte třídu!!!" Čarlos usoudil, že bude rozumnější cvoka dále nedráždit a raději tedy zamířil ven ze třídy směrem dozadu na opičárnu, kde se hodlal konečně alespoň trochu prospat. Ve třídě bylo zatím boží dopuštění.Píchal tu zběsile lítal od lavice k lavici, cloumal všemi spáči, jež mu přitom přišli pod ruce a nepřestal do té doby, dokud ho nesledovala alespoň polovina třídy. Pak teprve opět začal s výkladem.Při tom se ale co chvíli pohledem do třídy přesvědčoval, zdali jej žactvo poslouchá, takže chudáci gumáci nemohli opět ulehnout, ale museli alespoň předstírat pozornost. Většina žáků tedy kantora chtě nechtě sledovala a dokonce tu byli i tací, kteří si začali i cosi zapisovat do sešitu. Ovšem stará párkařská elita v čele s disidentem Hotulou zareagovala naprosto charakteristicky. Tito četní vyvrhelové byli už za ty roky na pakárně tak vytrénovaní, že byli schopni tvářit se jako pozorní studenti a přitom spát s otevřenýma očima. Naprosto bezkonkurenční byl v tomto případě žák Zápal, kterýžto si v dotyčném stavu dokonce i dělal poznámky. Bohužel to mělo jednu vadu, ale to dost podstatnou, kdy Zápal sice zvládl ve spánku psát do sešitu, ale už tak nějak nedokázal sladit toto svoje psaní s probíranou látkou a navíc přitom nebyl schopen píšící ruku v mezích svého sešitu, takže se mu nejednou stalo, že psanou větu, či vzoreček, protáhl ven ze sešitu na lavici, či dokonce až do sešitu svého spolusedícího žáka Křupinky.

Takto se tedy hodina pozvolna ubírala ke svému závěru. Gumáctvo zčásti poslouchalo kantorův matematicko - maniacký monolog,popřípadě pospávalo a všichni jsme přitom mysleli,že už to bez problémů doklepeme až do přestávky, když vtom se - ten den poprvé - vyznamenál žák Hotula. Tento pochopitelně dále chrněl vzadu v poslední lavici a nějakej matikář mu mohl bejt zvysoka ukradenej až do chvíle,kdy zčistatemna (zřejmě pod vlivem nějakého divného snu) vyskočil z lavice a vykřikl :

„Jakto????"

Překvapený matikář se na Sama překvapeně zadíval a vzápětí zabručel :

„No ale vždyť jsem to hotula teď vysvětloval! Tak znova..." A jal se vše, čím nás tam už dobrou půlhodinu otravoval, v rychlosti opakovat. Nutno říci, že za to Samínos o přestávce slíznul pěknej sprdunk!



ZDNSoft zdraví Fénix,

Velice mile jste mě překvapili se zasláním čísla FENIX - 8. Pokud tedy mohu na posouzeni nepravidelně zaslat recenzi či postřeh z uživatelské praxe, jsem rád. Jednou z největších mých aktivit je dat dohromady projekt, který bude sloužit jako studnice vědomosti (profesní záležitost - obor elektro). Ale nikde není napsáno, že právě hlavni myšlenka nemůže mít několik dalších odnoži působeni. Příklad: Připravovaná virtuální konference na www.in-ei.cz. Dle přílohy. Rad bych se dotázal. Na internetu jsem krátce a provider mě toho taktéž mnoho nenaučí. Jediné co po mě chtěl bylo, aby u E-mail adresy použil malá písmena. V časopise FENIX - 8 strana č. 2 v E-mail adresách jsou velká písmena. Oproti tomu FENIX - 8 strana č.3 v E-mail adresách má male písmena.Co platí ? Vřele doporučuji použit správce tisku TURBOPRINT_v7. Možná vás toliko tento problém nutně černých doprovodných obrázku ke hrám nebude toliko trápit. A než přenésti foto pomoci kopírky na papír je lepši poprosit nějakého kolegu ať Vám naskenuje určené obrázky a s formátem obrazu se dá dělat věci. S pozdravem ZDNSoft.

Redakce

Nejdříve ti chceme poděkovat za tvé články a vítáme tě mezi nás Fénixáky (vítej v naší redakci).Fénix 8 byl celý dělaný narychlo (ne nechceme se vymlouvat, ale bohužel jsme byly nemocní tedy Braun a Kaf) a proto zde bylo dosti chyb, které nám samozřejmě vadí.

E-mailové adresy samozřejmě platí ta s malými písmeny - velké písmena jsme zvolili pro zviditelnění.

Děkujeme za radu s tiskem, ale scaner máme už dosti dlouho a kopírku jen pár měsíců. Proto to vypadá tak tmavě, když se to vytiskne na tiskárně to vypadá skvěle, ale kopírka to ještě stmavuje. A máš pravdu s naskenovaným obrázkem se dá dělat cokoliv. (pozn.braun pokud někdo má zájem o naskenování nějakého obrázku, tak nám ho zašlete do redakce).

Virtuální konference by byla skvělá jen třeba pro amigisty, ale i elektro se někomu bude hodit.

Budeme se těšit na další spolupráci a ještě jednou děkujeme, že jsi se k nám připojil...

Láhve/Horizontal Lamerz Zdar, KAFe a ostatní z redakce Fénixu! Právě mi přišlo osmé číslo Fénixu. Ještě jsem to moc neprocital, ale zatím se mi to jeví jako výborná práce! Našel jsem tam i dost newsu, o kterých jsem neměl ani ponětí a to se často nestává! ;) Podrobnou recenzi na vás časopis si budete moci přečíst v TS16 (4.března). Měl bych však několik výtek. První je k češtinářským chybám, které se bohužel v časopisu vyskytuji příliš často, ale je zase pravda, že já jsem na češtinu háklivej, tak to neberte zase tak vážně. Na obsah to nemá vliv, ale přesto by myslím nebylo zbytečné texty projíždět nějakým korektorem. Vyřiď Braunovi můj dik, že se mu Top Secret líbí!!! Další výtku bych měl na opatrnost při zveřejňováni jmen, přezdívek (nicku, handles) a názvu. Konkrétně v rubrice Amiga scéna je chyb tohoto formátu přespříliš. Dovol tedy, abych některé opravil (budu hodně šťourat, ale věřte, že to dělám jen proto, aby se zvýšila kvalita časopisu!)

Další kriteria (klady, zápory, návrhy na zlepšeni...) budou součásti recenze v TS16. Jinak moc diky za posláni Fénixu 8. A protože jste i vy splnili, co jste slíbili, plním i já to, co jsem slíbil a posílám nejnovější číslo Top Secretu s pořadovým číslem 15. Prosím napište mi nějakou kritiku na toto číslo a přidejte taky zprávu co vám chodí / nechodí, co se vám libí / nelibí, připadne co byste v TS očekávali nebo přidejte nějaký návrh na zlepšeni.

A poslední věc: články, které jsou v Top Secretu, můžete použít i do Fénixu (týká se to novinek, drbu, recenzi na hru a prostě všeho, co by vám mohlo pomoci), pokud k těmto článkům připíšete, že byly převzaty z diskmagu Top Secret se svolením autoru. S pozdravem Láhve.

Redakce

Děkujeme za projevený zájem a především za přijatelnou kritiku našeho časopisu. Samozřejmě máš nejspíš ve všem pravdu. Ty neustálé pravopisné chyby nás už taky pěkně s...traší ze sna. Snažíme se s tím něco dělat, ovšem je to problém. Příspěvky nám občas chodí dost pozdě a navíc máme i mimo Fénix dosti vytížený program, takže se někdy stane, že se celá Fénixácká redakce sleze na redakční poradu až na poslední chvíli, takže kolikrát ani nestihneme pořádně všechny články zkontrolovat. Ovšem to nás pochopitelně neomlouvá. Od tohoto čísla se pokusíme sjednat nápravu a to tak, že alespoň všechny texty, jež budeme mít k dispozici v čas, budeme tisknout na nečisto a opravovat. Děkujeme za zaslání TS 15. Na hodnocení se můžeš těšit v příštím Fénixu (zmínku v newsech neber jako hodnocení). Díky za nabídku ohledně možnosti otiskovat články z TS, samozřejmě to platí i obráceně. Těšíme se na TS 16 a na další spolupráci.

Amiga Burza

PRODÁM : Já MUF prodám Monitor Commodore 1084S na náhradní díly. Obrazonka funkční. Je tam zbrusu nové vysokonapěťové trafo k obrazovce Toto trafo mě stálo cca 1250,-Kč Niní komplet všechno za 800,- + poštovný nebo Vaše náklady na odvoz.Ostatní informace na adrese: Aleš Janeček Břevniště 34 Hamr na Jezeře 471 21
Telefén do obchodu - (0425) 851 838

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

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

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

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

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

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

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

PRODÁM : TOWER po přestavbě A500, A500+ 58cm vysoký, upraveny se zdrojem 240W + kabelaž. E-mail: zdnsoft@uno.czn.cz nebo tel.:0465/526585

PRODÁM : A1200 TOWER MICRONIK, originál trafo Micronik, externí Amiga klávesnice, sampler, joystick, výměnný rámeček na harddisk dále monitor C1084, hadr 2,5 GB cena dle dohody ... možno na dobírku Josef 0468/23062 po 15 hod

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

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

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

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

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

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

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

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

Váženi uživatele osobních počítačů!

Věnujte prosím chvíli pozornosti teto zprávě: Víme, že mnoho z Vás se zajímá o uměni. Proto si Vám dovolujeme nabídnout tyto informace o budoucí CD-ROM s názvem "Dějiny uměni od gotiky po renesanci", které naše firma připravuje. Jedna se o encyklopedii z knih Dějiny uměni od Jose Piona, z dílu 5 - 7. Proto, aby byla encyklopedie snadno ovladatelná a použitelná na VŠECH počítačových systémech (Amiga-DOS, BeBox, Linux, Mac OS, Windows 95/98/NT, SGI, Unix a dalších), je encyklopedie vytvořena ve formátu HTML.

Co encyklopedie obsahuje:
Cílem naši firmy bylo zpřístupnit veřejnosti reprodukce více než 600 obrazu ve vysokém rozlišeni od známých malířů z období gotiky, renesance a baroka, použito je několik způsobu výběru dat (malíři, obrazy, galerie, slohy), každý obraz je nejprve zobrazen v nižším rozlišeni (kvůli rychlejšímu načteni) a po odkliknutí tohoto náhledu se zobrazí jeho detail ve vysokém rozlišeni, nad každým náhledem se nacházejí informace o obrazu (autor, název, rok, galerie, styl), - každý obraz obsahuje svůj popis, textové informace převzaté z knihy, v budoucnu též hudební ukázky skladatelů, kteří v té době žili a další informace.

Krátkou ukázku naleznete na:
www.omegaplus.cz/stepan1/dejiny_umeni/index.html a dalsi informace na adrese:
Pavel Štěpán Turovská 200 538 63 Chroustovice Tel.:0455/674 147, mobil: 0603/515 442
E-mail: stepan@chr.czn.cz, Fido: 2:423/36.10
Děkujeme Vám, že jste věnovali pozornost tomuto článečku a že jste se podívali na ukázku. Těšíme se na Vaše ohlasy a připomínky. S pozdravem a přáním všeho dobrého Pavel Štěpán (jeden z tvůrců encyklopedie Dějiny uměni)

javosoft®
COMPUTER

Hry si lze objednat na této adrese :
JAVOSOFT
SVORNOSTI 2
HAVÍŘOV 1
736 01
www.javosoft.cz **email :** javosoft@poda.cz
Tel. 069/6810418

Big Red Adventure (Amiga CD)	890
Brain Damage Pinball (Amiga CD)	890
Capital Punishment (Amiga)	960
Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal	830
Final Odyssey (Amiga CD)	1290
Foundation (Amiga CD)	1490
Genetic Species (Amiga CD)	1390
Myst (Amiga CD)	1890
Napalm (Amiga CD)	1890
Quake (Amiga CD)	1990
Samba World Cup (Amiga CD) fotbal	1190
Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	1290
Virtual Karting 2 (Amiga CD)	790

Ceník platí ke dni 20.2.1999

Oficiální pozvánka a oficiální oznámení

konání setkání uživatelů počítačů AMIGA, které se koná ve dnech 15. - 16. května 1999 od 10.00hod.pod názvem MaleS-99

SRDEČNĚ VÁS ZVEME.

Přihlášení soutěžních příspěvků je možno provést od tohoto okamžiku až do 14.00hod prvního dne kdy od 15.00hod soutěže začnou probíhat. Máte-li jakékoliv dotazy či připomínky jsem na telefonu či mailu kdykoliv připraven poskytnout veškeré informace. Přečtěte si prosím pečlivě informace o setkání, skupinách a náležitostech, které snad nejsou natolik nepochopitelné.

Pokud máte možnost šířit, rozmnožit a zveřejnit tyto informace, datum a místo konání a tento dotazník, předem velmi děkuji a velmi pomůžete dobré a početné účasti.
Předem Díky.

Informace

Obsahem našeho setkání budou prezentace nejen práce a ukázek našich uživatelů, ale také prezentace klubu DAC, časopisu Fénix, pokud se nám podaří přemluvit firmy s výpočetní technikou, zajisté budou i ceny do soutěží, i když budeme velmi rádi za symbolické.

Pokud tímto oslovujeme další média, diskmagy a časopisy, budeme velmi rádi, pokud si zpracujete, připravíte či pošlete Vaše prezentace či si můžete připravit malinkou kratičkou představovačku a toto mi prosím dejte včas vědět pro sestavení programu, který stále ladím, a ladím a ladím. Za jakoukoliv reklamu, prezentaci ve Vašich možnostech velmi předem děkujeme.

Obsahem a zájmem našeho setkání, je stejně jako loni, spokojenost, klid, pohoda, zajištěné zázemí a poklidný průběh i s občerstvením po celou dobu. V loňském roce byla projevena spokojenost zájmem uživatelů zúčastněných a ve stejném duchu chceme, aby proběhlo setkání i v roce letošním. K tomu samozřejmě přispějete plnou měrou i Vy.

Je pro nás nutností, abyste poslali co možná nejdříve tyto dotazníky, přihlášky i ostatní náležitosti potřebné pro naši evidenci, sestavení programu, hlasovacích lístků soutěží, přípravu programového zázemí, a k tomu samozřejmě nutně potřebujeme všechny potřebné náležitosti a podklady.

Chceme věřit, že se nám naše setkání vydaří stejně dobře jako loni. Samozřejmě opět bude zajištěno občerstvení přímo na místě. Podle počtu zúčastněných uvidíme, jaká bude možnost slavnostní večeře.

Máte-li jakékoliv připomínky, nadávky, reakce, pochvaly či cokoliv, sdělte nám to hned a pokud možno do očí, abychom si to potom nemuseli někde za zády zase přečíst. Stejně tak, pokud se zúčastníte setkání, vše řekněte na místě, a pokud se Vám to nebude líbit, tak si laskavě uvědomte, že jste byli pozváni a přijeli jste dobrovolně a tuto volbu máte i při odjezdu, ale jsem přesvědčen, že to tak nedopadne.

Příjmení:_____ Jméno: _____ přezdívka: _____
rodné číslo: _____ Číslo OP _____
Bydliště:_____
Telefon: _____ FAX:_____ e-mail : _____
Setkání se zúčastním: sobota - neděle - oba dny _____
Chci zajistit ubytování pro: Počet osob =_____
V případě ubytování zasílám částku za uvedený počet osob v celkové výši _____Kč složenkou C. (150,-Kč osoba/den). Pokud nebude uharzeno, není možno zajistit ubytování.
Na setkání přijedu s Amigou ano - ne Pokud ano, prosím o sestavu: _____
_____

Všechny podmínky, skupiny a náležitosti jsou uvedeny v propozicích. Je jen podmínkou odeslání tohoto dotazníku, pokud se chcete zúčastnit soutěží, zajistit ubytování a potvrdit závaznou účast. Bez uhrazení dané částky ubytování nezajišťuji. Také je nutno uvést, zda máte možnost poskytnout Váš soutěžní příspěvek klubu pro účely zveřejnění či umístění Vaší práce na AR CD pro veřejnost.

Já osobně jako pořadatel si vyhrazuji právo vykázání zúčastněného v případě jeho alkoholového kolapsu, v prostorách setkání neakceptuji kuřáky a kouření, prostoru je okolo dost a dost, jídlo a tekutiny si můžete zkonzumovat dle libosti v mnoha přilehlých prostorách, ale hlavně ne nad klávesnicemi a monitory zúčastněných. Klid a pohodu se budu snažit organizovat stejně jako loni, tudíž na toto berte zřetel a ohled. Organizaci, průběh a vše potřebné provádím zcela sám, proto berte veškeré náležitosti na vědomí velmi důkladně.

Pokud budete mít zájem přijet na oba dny, tedy sobota a neděle, je pro nás potřeba, abyste co nejdříve zaslali jako závazné uhrazené složenky "C" s částkou 150,-Kč na osobu a noc. Pokud Vás pojede více, je možno toto sečíst a poslat najednou, jen je potřeba přesná data, jméno, příjmení, rodné číslo a adresu a číslo OP vyplnit pro všechny osoby pro ubytovací zařízení. Velkou změnou, kterou nám správa učiliště vychází vstříc, je možnost zajištění večeře a snídaně, ale pouze pokud bude kapacita ubytovaných převyšovat 30 osob a částka za večeři a snídani v místě ubytování je v ceně 100,-Kč. Toto bychom okamžitě všem ubytovaným zaslali a dali na vědomí, ale můžete samozřejmě uvést, zda máte zájem o tuto službu. Pokud pojedete z větší dálky a chtěli byste přijet již v pátek, je to možno zajistit, ale připočítejte nejen částku za nocleh, ale okamžitě zašlete tyto informace.

Ubytování je na stejné úrovni jako vloni v ubytovacích kapacitách středního učiliště zde u nás, cca 500m od místa konání. Setkání chceme konat ve stejných prostorách jako v loňském roce, pokud nebude kapacita přihlášených přesahovat možnosti, ale i na tuto variantu jsme dokonale připraveni.

Pokud budete mít dotazy ohledně příjezdu či cesty, kde jsou Malé Svatoňovice, jednak jsou na mapě a jednak každý obdrží výpis cesty jak a kam a jak daleko to je. Stačí se podívat dále. U nás se jen doptáte na náměstí a to je vše.

V loňském roce bylo nejdiskutovanějším bodem vstupné, které bylo 70,-Kč na osobu a den.
I přesto, že v loňském roce DAC doplácel ze svých prostředků celkově přes 4.000,-Kč, přesto jsme se rozhodli, že toto bude letos trošku jinak.

Sobota 15.5.99 - 30,-Kč Neděle 16.5.99 - 30,-Kč Sobota a Neděle 15-16.5.99 - 50,-Kč

Vše samozřejmě pro jednu osobu. Stejné vstupné je i pro veřejnost. Tuto částku můžete uhradit společně se složenkou za ubytování. Nezapomeňte uvést počet osob a jejich osobní data.

Sobota - 10.00hodin do 22.00 (max.23.00) a spát Neděle - 09.00hodin do 17.00hodin - to stačí

Snad je v pozvánce a informacích uvedeno vše potřebné a nutné, ostatní si můžeme říci přímo na místě nebo funguje telefon, pošta a internet.

Všechny oslovené Vás vřele a srdečně zvu k poklidnému víkendu, který si můžeme všichni spestřit dobrou pohodou a získávání informací a diskuse nad chytrými věcmi.

Dotazy, připomínky, finance a vše ostatní potřebné můžete poslat či sdělit na uvedená data. Těším se na Vás.

DATA AMIGA CLUB
Oldřich Vosyka, Zahradní 253, Malé Svatoňovice, 542 34
tel./fax.: 0439-886165, e-mail: dac@hrk.pvtnet.cz

Zúčastním se soutěží se svým příspěvkem:	Výběr skupiny	
DEMA exec. spustitelné	název _____	velikost _____
HUDBA hudební práce max do 5ti min.	název _____	velikost _____
GRAFIKA max 3 obrázky	název _____	velikost _____
ANIMACE co lze na Amize rozhýbat	název _____	velikost _____
Zúčastním se připravené herní soutěže QUAKE, DOOMM a pod.	ANO - Ne	pokud vyjde čas

DEMA a ANIMACE si bude provozovat každý na svém počítači, protože tato tvorba je u něho optimalizována pro jeho výkon. GRAFIKA A HUDBA je možna poskytnout na disketách a budou spuštěny tyto tvorby na jednom stroji pro shlédnutí všem na jednom místě.

DATA AMIGA CLUB
Oldřich Vosyka, Zahradní 253, Malé Svatoňovice, 542 34
tel./fax.: 0439-886165, e-mail: dac@hrk.pvtnet.cz