AMIGA FÉNIX

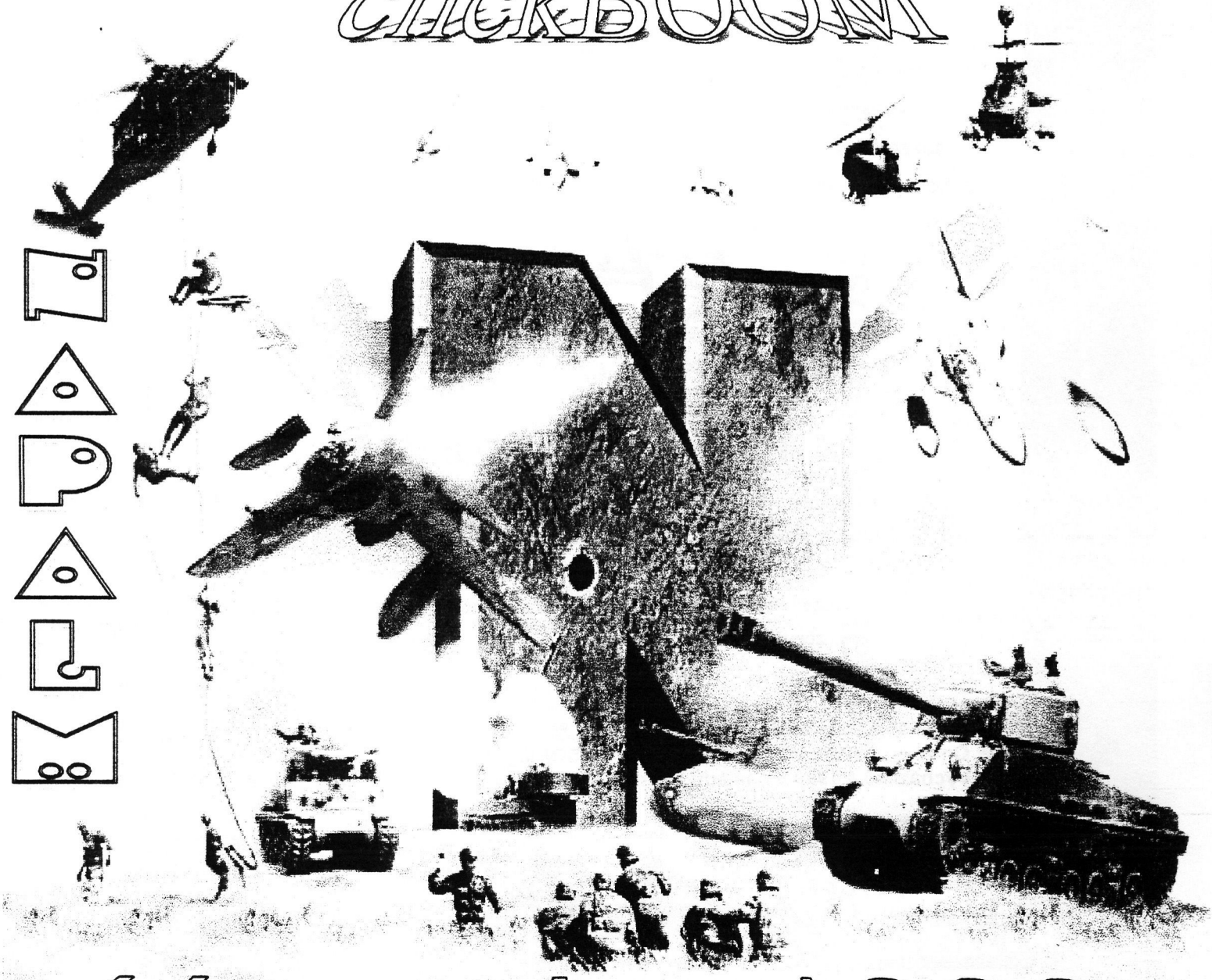
Cena 15,-kč + 16,-kč poštovné

No. 11

4/99

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany

clickBOOM



Hra roku 1999

OBSAH

3
Slovo úvodem
4 - 5
NEWS + Informace pro Vás
RECENZE
6 - 7
NAPALM
8
FOUNDATION
9
MAX RALLY
10
CAMPAIGN
11
SUPER HANG ON
12
ZOMBIE APOCALYPSE II
13
TD II + ASSASSIN + MOTOR HEAD
14 - 15
NÁVOD - DUNGEON MASTER 2 část 3
SOFTWARE
16 - 17
YAM 2.0
18
OCTAMED 3,0 část 3
19
MP3
20
GPFAX + AEMAIL
21
VOYAGER
HARDWARE
22
ZIP
23
POVÍDKA - ŠKRABKA
24
DAC + AMIGA BURZA

A-MIGA-

powered by AMIGA

FÉNIX (II)-REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : kaf.@post.cz recenze, návody, povídky, mluvčí
KAREL LENC – (BRAUN) e-mail : braun@iol.cz dtp, gfx, news,
JIRKA MISSBACH – (JKMS) e-mail : jkms@post.cz recenze, software, gfx, web, news
OLDŘICH VOSYKA (DACAN) e-mail : dac@hrk.pvtnet.cz software
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : redrose@post.cz recenze, software
PETR CRHONEK – (PEC) recenze
JOSEF BROŽ - (SCATERAC) e-mail : broz.josef@spt.cz recenze, hardware
ALEŠ JANEČEK – (MUF) recenze
ZDENĚK ČERNOCH (ZDNSoft) e-mail : zdnsoft@uno.czn.cz software
MICHAL KRÁL (KULICKA) recenze
JAN VARTA (SKINNER) recenze
KAREL VALENTA (KV) recenze
Spolupráce s D.A.C., GURU, T☺P SECRET

Ke dni 30.4.99 vstoupilo na náš WEB 344 Amigistů, během (3) měsíců ☺
Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz
Vychází 30.4.1999 v nákladu 70ks - FÉNIX (12) vyjde opět koncem května...

AMIGA CS · CARDINAL ADVISORY · HORIZONTAL LAMERZ · D-A-C · CZECH AMIGA NEWS · OLD GURU TEAM · AMIGA REVIEW · javosoft

Slovo úvodem

Haleluja, stavte slavobránu, pějte oslavné chorály, objetujte milodary bohům svým při svitu luny a vůbec se ve skrze radujte a veselte co hrdlo ráčí a peněženka, konto, případně manželka dovolí. Fénix totiž slaví své první narozeniny. Právě před rokem totiž spatřilo světlo světa jeho první nulté democíslo. Už v desátém čísle jsme trochu podléhali nutkání bilancovat, ale to pravé shrnutí celé naší dosavadní roční existence jsme si pochopitelně nechali až na teď. Takže : jest tomu právě rok, co se takhle jednou na jednom nejmenovaném parkovišti sešli dva Amigisti, frustrováni z vývoje kolem nejmenovaného časopisu HELP. A jak si tu tak oba dva zoufali nad neblahým osudem tu jednomu z nich šťastná múza vnukla ideu založit si vlastní Amigistickej ametérskej časák. Ještě na parkovišti byl vymyšlen i název a s tím se oba Amigisti rozešli do svých domovů. Jistě vám kteří náš časopis čtete pravidelně nemusíme upřesňovat kdože oni dva Amigisti byli. ... (braun) "ty blaho KAFe, vždyť mi tu vlastně opisujeme historii FÉNIXu, ne?"
... (kaf) "hmmm čéče, asi máš recht, budeme to muset nějak vykómat!...co tahle třeba...bla...bla...bla...bla...bla... Kaf poprvé uviděl Amigu zevnitř a 14 dni mu trvalo, něž se z toho vzpamatoval... bla...bla...bla...bla...Braun zkouší nascannovat si svůj obličej - nepodařilo se a tak to zkouší alespoň se svým psem... bla...bla...bla...bla ... Kaf dostal první pokutu, když vylepoval o půlnoci reklamní plakáty Fénixu (ovšem ta pokuta byla za opačně blikající blinkry jeho auta) ... bla...bla...bla...bla... Jkms stále nechápe, že ještě dnes existují jedinci, kterým pojem assignování nic neříká ...bla...bla...bla...bla... Kaf se konečně zbavil bludu, že čím větší kapacita HDD, tím větší i samotný harddisk, dokonce s překvapením zjistil, že prázdný 2,5GB HDD váží míň, než plný 80MB HDD. Jak později poznamenal, jistě je to tím, že na tom 2,5 GB harddisku ještě není nic nahráno. Jinak by přece musel vážit daleko víc, než ta stará osumdesátka... bla...bla...bla...bla... Jkms ulovil na Invexu panáka Winteláka, který byl později protknut trhavinou a při pokusu o jeho vystřelení na oběžnou dráhu kol Země vzplanula a shořel... bla...bla...bla...bla Braunovi šlukli auto těsně před odjezdem na párty do Malých Svatoňovic... bla...bla...bla ... bla... Už si zas pořídil nové a všichni pevně doufáme, že nás toto mikroposunovadlo zdárně dopraví na letošní párty MaleS99... a také zpět!!! ...

Ale teď vážně. Nemá smysl tu znovu rozebírat historii FÉNIXu jako takového, protože ta již byla celkem výstižně popsána v čísle 7. My bychom se zde spíše chtěli vyjádřit k tomu co se nám za uplynulý rok podařilo, či naopak nepodařilo a co byl či nebyl úspěch. Tak v prvé řadě se nám nepovedlo uvést do praxe myšlenku na znovuoživení tradice resetkání tady v Brně. Jednak jsme po zralé úvaze usoudili, že na to zatím ještě nemáme, ať už čas, peníze, nebo organizační schopnosti, a za druhé za tu dobu už stačily vzniknout jiné akce podobného zaměření, jež si už v některých případech dokázali vybudovat i určité renomé mezi Amigisty. Namátkou můžeme zmínit párty ve Voticích nebo Malých Svatoňovicích. Zaplať pánbů, že jsou ještě mezi námi Amigisty organizátoři těchto akcí, kteří mají v tomto směru zřejmě daleko víc odvahy, než my.

S pozdravem vaše redakce **FÉNIX**u

Naopak za jednoznačný úspěch můžeme považovat už samotný fakt, že FÉNIX nejenže přežil první rok své existence, ale dokázal se i zkvalitňovat po všech stránkách. Vždyť co jsme byli na počátku - pouze trojice neznámých amatérských nadšenců s neurčitou vizí a hle, uplynul rok a FÉNIX už si našel desítky čtenářů a stále se rozrůstající skupinu externích přispívatelů. Zde by bylo myslíme na místě všechny tyto vyjmenovat a ještě jednou jim všem poděkovat. Prvním, kdo nás v našem počátečním snažení podpořil byl jednoznačně RED ROSE. Ten se nám ozval zrovna v době těsně po Tesáku, jež pro nás z hlediska morálky a chuti do další práce nebyla zrovna nejlepší. Byl pro nás tehdy morální vzpruhou, prvním přispívatelem a zůstal nám de fakto věrný až do dneška. Tím ovšem zdaleka nechceme říct, že by ostatní externí pisatelé článků pro FÉNIX byli nějak méně důležití, nebo tak něco! Takovýmto způsobem jsme je nikdy dříve nerozlišovali a rozhodně je tak nehodláme rozlišovat ani v budoucnu. Pro nás jsou všichni důležití už jenom tím, že dokázali překonat onu - nám Amigistům tak vlastní pasivitu, popadli papír a tužku, popřípadě sedli ke stroji, či k počítači a napsali pár článků o hrách či programech, jež znají a nichž si myslí, že by je měli znát i ostatní. Jedná se nám tu tedy o kolegy DACana, PECa, ROJANa, ORLU, MUFa, KULIČKu, MIKIho, YANKEEho, ZDNSofta, SCATERACa, SKINNERa, i kolegu Valentu. Ještě jednou díky přátelé. Je to i vaše zásluha, že je dnes FÉNIX takový jaký je. I díky vám a vaším článkům nás už vzaly na vědomí i takové veličiny Amiga scény jako jsou legendární GURU TEAM, HORIZONTAL LAMERZ, AMIGA REVIEW, AMIGA CZECH NEWS a další. Doufáme, že nám zachováte přízeň i nadále.

Vyhodnocení TOP TWENTY od čísla 4 - 10
Celkem se zapojilo **73** Amigistů.
Celkem bylo v evidenci **163** her.
Nejlepší hra byla **SLAMTILT** a obdržela **149** bodů.
Nejčastější hra na prvním místě - SLAMTILT, UFO, DUNE II
Další vyhodnocení Top dvacítky bude v čísle 21.

Takže jedeme opět od nuly a hned se nám na první místo dostal Napalm. Do této hitparády hlasovalo 8 Amigistů. Děkujeme, že používáte k hlasovaní i Internet.

NAPALM	**60**
SLAMTILT	**39**
DUNE II	**20**
GENETIC SPECIES	16
MAX RALLY	14
FORMULE ONE GRAND PRIX	14
HEXEN	13
HERETIC	12
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	10
CANNON FODDER	10
FOUNDATION	9
TESTAMENT II	9
SUPER FOUL EGG	8
WOLFENSTEIN	8
DETRIOT	8
AMIGA DOOM	7
ALL TERRAIN RACING	7
GLOOM IV ZOMBIE MASSACRE	7
FLASHBACK	7
CIVILIZATION	7

Předplatné

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

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

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

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

AMIGA REVIEW 43 & AMIGA MAX 15

V novém čísle Amiga Review 43 najdete opět velice profesionálně zpracované informace kolem Amigy. Můžete si přečíst otevřený dopis Amiga komunitě od prezidenta Jima Collase. Na dnešním coverdisku najdete docela dobrou střílečku Starbirds. Také mě moc potěšila skutečnost, že dva naši kolegové z Fénixu píši i do AR a jsou to Red Rose a ZDNsoft. Článek od ZDNsoft YAM 2.0 najdete i v tomto čísle Fénixu. Red rose zde píše do rubriky o starších hrách.
Dále z obsahu - Hardware : Bvision PPC, FAST ATA-2. Recenze na skvělý kreslící program ArtEffect 2.6. a další kvalitní recenze na software.
V Amiga Maxu 15 najdete recenze na Virtual Grand Prix, Tales from Heaven, Phoenix Fighter, The Prophet tyto recenze napsal Láhve a dále Starbirds, Wolfenstein 3D, Zombie massacre a klasika Sim city.Rozhovor s ELF / Venusary tvůrce portu na Hexena, Heretica a Wolfa 3D. Tak si opravdu myslím, že toto číslo určitě přináší spoustu nových informací pro nás Amigisty.

V **Amiga Maxu** se píše o připravovaných novinkách, které mají vyjít a tak jsem se na Internetu podíval na Webku Amiga Nutta a zjistil, že her je v přípravě spousta. Ale zajímavé bylo, že ISLONA Entertainment vydala znovu hru SUPERFROG na CD a stojí patnáct liber. A dokonce chytají znovu vydání dalších her od Teamu 17. Ale to se můžete dočíst i v AR43.

Na těchto stránkách najdete veškeré informace o nových hrách a odkazy na jejich stránky.
Zdroj : http://www.nutts.demon.co.uk
http://www.amigaflame.co.uk

Jeto již další skvělé číslo Top Secret 17

Najdete zde informace i o Votické párty.
A samozřejmě soustu zajímavých informací okolo české amiga scény. Opět zde najdete skvělé obrázky. TS 17 1,3MB si můžete stáhnout na Webu HLA - http://horizontal.fd.cz

První čísla časopisů EXCALIBUR, LEVEL, SCORE

Trošičku vzpomínek neuškodí. Tak jsem se hrabal ve všech časopisech a věřte, že jich mám opravdu spoustu a zde jsem narazil na úplně první čísla Exkáče, Levelu a Score. Excalibur 1/91 obsahoval vlastně všechny informace o Amize a dnes Ex 69 nic. Level 1/95 byl tak napůl pro Amigy a PC a dnes 4/99 opět nic pro Amigu. Score 1/94 měl také dosti informací pro Amigu a nyní také nic pro Amigu. Takže jediný kdo nám zůstal stále stejný je časopis Atlantida - AMIGA REVIEW. Tento časopis kupuji od nultého čísla a jsem velice spokojen. Amiga News sice byl také dobrý časopis, ale bohužel v roce 1996 skončil. Pak tu byl Amiga Insider, slovenský BIT, Riki. A ještě dříve Amiga Magazín, Amiga Star, AWB Magazín a další. A v roce 1999 jen AR což je smutné, ale určitě i tento časopis nejde na odbyt jak v roce vydávání prvních čísel. Když se někomu zmíníte, že máte Amigu všichni se ptají to ještě funguje.... ☹

Vyhodnocení soutěží z Votické párty konané 24 a 25.4.99. Staženo z Internetových stránek Horizontal Lamerz.

2D GRAFIKA

1. Distant Pathic	14	by lUkE^nAEx
2. In Water	7	by FOB
3. Main Man (Reverse)	5	by Id^VRT
4. At the End of Cliche	3	by Artie/iNS^eMb
5. Drak	2	by Bambitka
6. Kalimero	1	by Kalimero^MZK
7. Smrt	0	by DeliHC^hLA

3D GRAFIKA

1. Oil Lamp Scanline	8	by TiTTUS^VRT
2. Nature on the Road	7	by fRACTAL^STiLL/iNS
3. Paint	6	by Nekl
4. Boing Clock	4	by Allew
StarShip	4	by mRW^tSG
5. Koupelna	2	by Brooch^hLA
DeltaSarkiam	2	by Wertexx
6. 1492	1	by Mlha

4-KANAL HUDBA

1. Shallow be my Grave	14	by hLW^tSG
2. SpeedBall	9	by Johnny Z
3. X-Lines	5	by Jimi^hLA
4. Flow	4	by Chroust^STiLL
5. Screaming Souls	2	by Wolf^Abort
PSI Emotion	2	by DeliHC^hLA
6. JB`99 (break rmx)	0	by Johny^MZK

ANIMACE BEZ HUDBY

1. Rolling Stones	17	by TiTTUS^VRT
2. Ryba	4	by Kalimero^MZK
3. Gates Doom	2	by Richmond

ANIMACE S HUDBOU / PRESENTACE

1. Mucha	13	by Nekl
2. AltaMuta	4	by Scaterac
3. Kubyk-4	1	by Brooch^hLA
4. Technics	0	by Allew

DEMOS

1. Reverse	18	by Vertical Syndicate
2. Tesla	4	by Zeleny & Quido

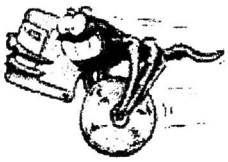
MULTIKANAL HUDBA

1. Rock Piano	9	by Chroust^STiLL
2. Waiting for Tide	2	by Johnny Z
Katusha	2	by Robie^MZK
OCSS (Old II)	2	by Jimi^hLA
3. Faithful Bird	0	by lUkE^nAEx
Mrazik HipHop `99	0	by DeliHC^hLA

Našli jsme na Internetu.

Bill Gates se má odebrat na onen svět a tak si může vybrat, jestli chce jít do pekla nebo do nebe. Nejprve se jde podívat do nebe. Andělé tam pijí džus, hraje jazz, všude nuda, nic se neděje. Jde tedy omrknout peklo. V pekle hraje rock, tančí nahé čertice, pije se pivo, všichni se baví a je pěkně teploučko. Řekne si tedy, že půjde do pekla. Vyplní formulář, zabouchá na dveře pekla. Otevře mu tlustý čert a hned šup s ním do kotle. Bill pod pokličkou se ptá: "Kde je ten rock a to pivo???" A čert mu suše odpoví: "Bille, to bylo jen DEMO!!! "

Tuto stránku pro Vás připravil Br@un



Aminet CD 30 - 4/99

Aminet CD 30, vyšel v dubnu 1999, najdete zde 1 gigabyte (spakovaného) software v archivech jak jsme už zvyklí. A najdete zde i plnou verzi 3D akční střílečky Gloom 3. Cena 25,- DM. Nový Aminet si můžete také zakoupit u firmy JAVOSOFT za 420,-kč.
Co obsahuje Aminet 30 :

Directory	Size	Files	Contents
biz	25 MB	75	Business software
comm	23 MB	128	Communications
demo	64 MB	42	Graphics & sound demo
dev	37 MB	97	Development software
disk	1 MB	19	Disk & HD tools
docs	43 MB	78	Documents
game	104 MB	184	Games
gfx	32 MB	81	Graphics software
hard	5 MB	27	Hardware related
misc	64 MB	65	Miscellaneous
mods	327 MB	199	Music modules
mus	19 MB	54	Music software
pix	169 MB	228	Pictures
text	10 MB	47	Text software
util	25 MB	214	Utilities
All:	955 MB	1542	

AR CD 3

Něco jako ARCD tu opravdu moc chybělo. První CD bylo zaměřeno na českou scénu a hlavně zde byla spousta zahraničních dem. Druhé CD obsahovalo kompletní Votické soutěžní příspěvky, které ukázali jak asi Votická párty II vypadala. Bylo zde i spousta dem a her. A co obsahuje CD 3.
Tak nejvíce mě zaujali práce od našich tvůrců grafiky, animací a hudby.

AR_Util - zde najdete cover disky k časopisům 40, 41, 42 takže pokud vám některé disky chybí máte vyhráno.
CS_Anim - v tom to adresáři najdete dvě pěkné animace Armagedon a Werewolf
CS_Demo - moskzti vám předvedou first fucking demo.
CS_Mags - Top Secret 14, 15, 16 superové jsou TS 15 a 16 potom je zde ještě poslední mág od Abort Amiga CS 4
CS_Mods - tady nejdete hudbu od Fredyho a Ufiho
CS_Pics - pět obrázků od Masacrewilla a jeden od P. Brejky
CS_Scena - tak zde se představují elektronek, Amiga Klub Frýdlant, Moskyti. Každá skupina zde předvádí co dělá na Amize jsou to obrázky, animace, dema, moduly, utilitky a další užitečné věci pro Amigisty.
CS_Util - Bible Kralická...
Demo - toto je super sbírka nejnovějších dem, které se předvedli na těchto párty - DreamHack98, KinderGarden98, Satelite98, Contest99, Yalp99, MidWinter99 no prostě super.
Games - bombou je plná verze Burn out. Testament II je také zde. Dále zde najdete Hexen, Heretic, Olofight, AF1, Duenix, Tanx, Murder.
Util - v tom to adresáři najdete spoustu softwaru, o kterém jste si mohli přečíst ve starších AR.

Celkem ARCD 3 obsahuje 627MB dat. Cena u nás v Brně v knihkupectví Ryšavý je 225,-kč což se opravdu vyplatí. ☺

Excalibur 69

Jak jsme psali v předminulém čísle Fénixu, že vyjde nový Excalibur tak jsme se konečně dočkali. Ale jaké překvapení to je. Vlastně vůbec žádné, protože o Amize zde je jen jeden článeček a to o novém OS 3,5. Na přiloženém CD pro Amigu také nic nenajdete pouze jen emulátor Amigy pro PC což mě i potěšilo, ale jinak celkově Excalibur 69 pro Amigu není nijak atraktivní a bohužel přechod AmigaMaxu do AR je toho důkazem, že Exkáč teď asi Amigisti už kupovat nebudou. Co mě nejvíce dorazilo byl dárek zdarma a to časopis Joystick č. 1, který jsem si koupil asi před 4 měsíci za 60,-kč.
Když to shrnu tak mě vychází jen jedno a to, že 150,- jsem mohl využít jiným způsobem. Ale ještě zde nesmím zapomenout napsat, že redakce vyhlašuje anketu, kterou prosí všechny Amigisty, aby se ozvali a dali najevo, že nás je hodně, že si zasloužíme mít místo v tomto časopise a CD.

Black Sir

Pokud jezdíte na Amiga srazy (pártis) tak určitě znáte BLACK SIRa. Tak tento Amigoun začal vydávat také papírový časopis o Amize, ale i o jiných platformách. Podle úvodního slova to má být časopis pro rozšíření Vašeho rozhledu. Protože více informací z více zdrojů nejsou naškodu. Časopis je ve formátu A5 a má deset stránek. Kolik bude stát jsem se v tomto čísle nedozvěděl, ale určitě to nebude horentní suma. Graficky je zpracován docela dobře a obrázky jsou také dobře viditelné. Číslo 1/99 vyšlo 19.4.1999. Z obsahu - Něco málo o QNX, Proč jsou MS Excel 97 tak velké?, Nová konkurence pro Windows?, Candy Factory, a další.
Adresa šéfredaktora a vydatele v jedné osobě : Black Sir (True Reality) - Petr Hireš A. - Bludov 202 - 789 61 email : sysadm.hires@nobleslen.cz

Tuto stránku pro Vás připravil Br@un

RECENZE

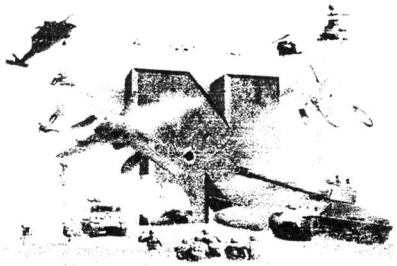
NAPALM

68020 / 16Mb RAM / CD-ROM / HDD

AMIGA 1200

Click BOOM - 1999

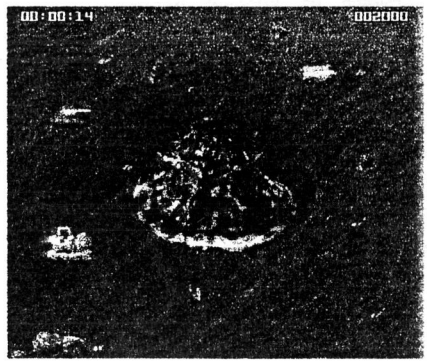
.. Moje útočné vrtulníky se opět vrhly proti beznadějné přesile obranných věží Robotáků. Zatímco zasypávaly raketami jednu z nich, zbývající zatím přesnou palbou ničily moje odvážné útočníky. O to tu ale přece šlo! Zaměstnat ty Robotácký bastardy natolik, aby si nevšimli nedaleko tajně přistavšího transportního vrtulníku, respektive jeho nákladu, v podobě tajného agenta 00007, kteréhožto takhle mohu konečně vyslat splnit svoje poslání. Modrá postavička s červeným kufříčkem v tlapách si to pomaličku zamířila k nepřátelské centrále.

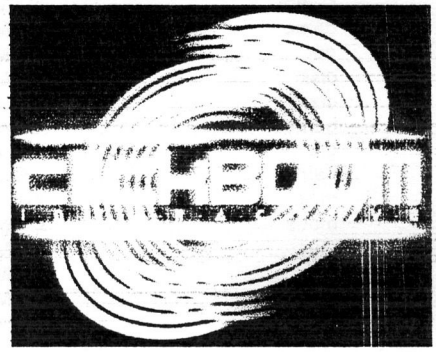


..“ Ty kriple,... pohni si...!!!“ Řvu jako šílenej a ve snaze ještě více upoutat soupeřovy věže posílám doprostřed největší bojové vřavy i teď už neupotřebitelný transportér.Snad upoutá palbu některé z Robotáckých věží... . Mezitím můj slavnej agent vycházkovým krokem přichází k centrále a k mému nevýslovnému užasu a vsteku jí začíná zčistatemna obcházet kolem dokola. Marně jej znovu a znovu klikáním posílám přímo do budovy, ten debil si prostě postavil hlavu a zřejmě se rozhodl spojit splnění své mise s celkovou vzevrubnou prohlídkou nepřátelské centrály zvenčí. Teď už neřvu, pouze rezignovaně zírám na obrazovku v naději, že se snad stane zázrak, nebo prostě něco, protože já sám už to zde asi moc neovlivním.... Soupeřovy obranné věže právě dokončily likvidaci

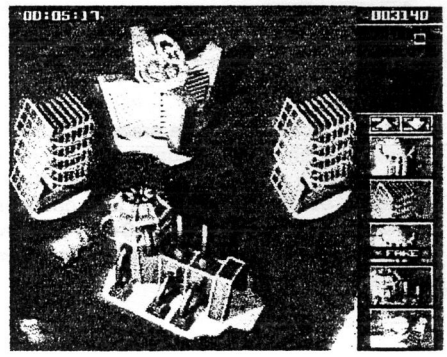
mojí vzdušné úderné jednotky.... Ten můj šašek už dokončil první kolečko okolo budovy a ... svatý Osiride stůj při mě ... začíná druhé kolo.... poslední zbytky zdravého rozumu mě opouštějí. Mimoděk zatínám ruce v pěst a více než po hře samotné se už začínám rozhlížet po pokoji, hledaje zoufale něco, čím bych mohl vsteky mrštit o zeď... Agent zatím konečně nalezl vchod do budovy, bohužel jej právě v ten samý okamžik zasáhl mohutný proud plazmy z věže a na místě z něj udělal mastnej flek. „ Dobře ti tak ty kreténe, ty debile, ty idiote, ty....“ vrčím ještě s jistým pocitem zadostiučinění a konečně resetuji počítač, protože uslyšet ještě jednou ono protivné MISSION FAILED, to bych už vážně něco drapnul a ... Zhruba po půl hodině mě ale vstek opět přešel a já začal hrát onu misi opět ... již po dvaadvacáté...

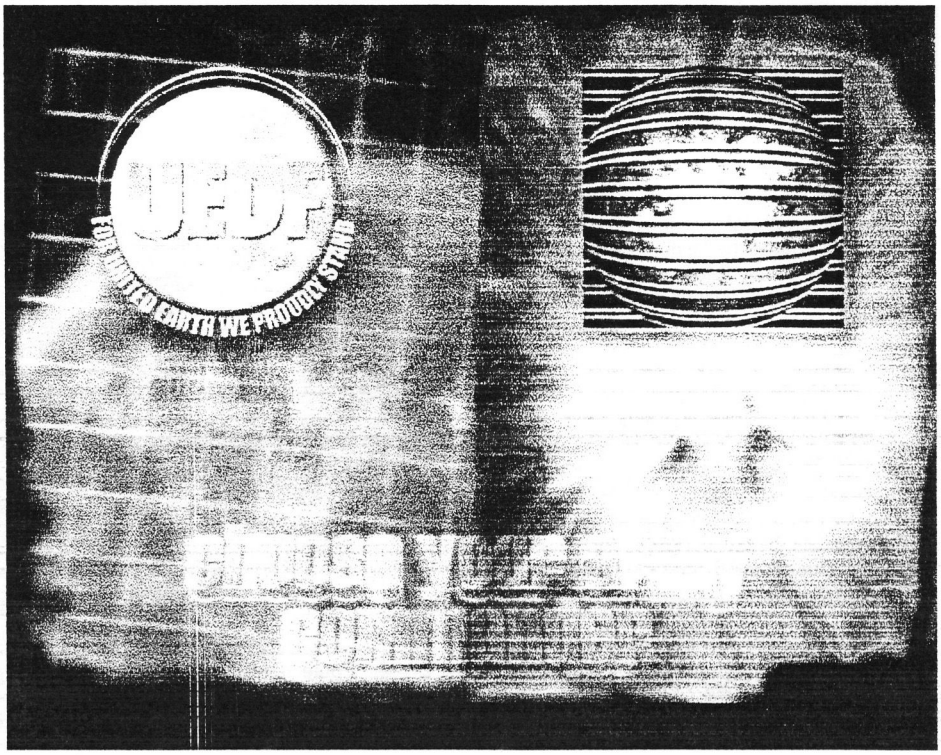
Opravdu NAPALM má v sobě cosi magického, co vám prostě nedovolí přestat. Já sám jsem ho jednou dokázal hrát neuvěřitelných patnáct hodin v kuse, přičemž dalšímu hraní zabránil toliko fakt, že domů dorazil brácha a chtěl jít spát, takže jsem musel chtě nechtě Amigu vypnout a jít taky chrnět. Ovšem druhej den ráno už samozřejmě onen NAPALmo

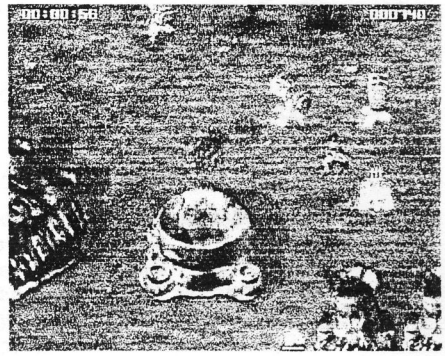




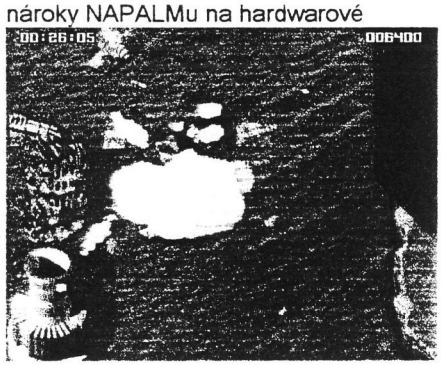
pařanskej maratón pokračoval nanovo. Musím říct, že už mi computerem prošla hezká spousta strategií i jiných her, jež mě dokázaly pořádně zaujmout - např. DUNE II (u té jsem strávil opravdu spoustu času), REUNION, THE SETTLERS, UFO, CIVILIZATION, atd., ovšem kam se tohle všechno hrabe na NAPALM. U něj jsem totiž proseděl drtivou většinu předchozího měsíce (pochopitelně s povinnými pauzami na jídlo, pití, každodenní zhruba pětihodinový spánek, WC+sprcha, a sem tam se mi v tom nabitém programu podařilo najít i chvíli k návštěvě mého zaměstnání), přičemž můj zájem o tuto super gamesu nejenže časem neopadával, ale naopak sílil s každou úspěšně dokončenou misí. Abych se tedy ještě pochlubil, v lidech už mám hotovo v podstatě všech patnáct misí a za roboty jsem se dostal do šestky, kde bohužel zatím nevím jak dál. Pokud by mi někdo z vás čtenářů poradil, budu šťastnej jako blecha!!! Tak jsem si teď uvědomil, že tu o NAPALMu pořád jenom básním a přitom se určitě ještě mezi námi Amigisty (či snad dokonce mezi vámi čtenáři FÉNIXu) najdou bílé vrány, jež možná o této pařbě ještě nikdy neslyšely. Takže abych to tak nějak uvedl na pravou míru. Gamesa NAPALM je realtimová válečná strategie ve stylu DUNE II.

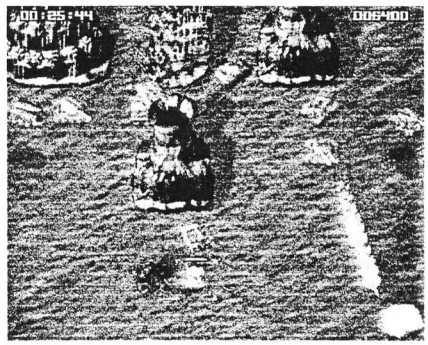






Jejím námětem je boj lidí a robotů o ovládnutí země. Ono srovnání s DUNou II je tu více než na místě, mimo jiné i proto, že jsem po dlouhá léta DUNU považoval za jakousi nepsanou královnu realtimových strategií na Amize vůbec a NAPALM je (alespoň pro mě) jakýmsi jejím současným nástupcem. A nutno říci, že nástupcem více než zdařilým. Pokud jste totiž DUNU považovali stejně jako já za vrchol mezi hrami tohoto typu, pak vězte, že ji NAPALM překonává takřka ve všem. Ať už tím myslím grafiku, která je svojí jemností, propracovaností a vůbec celkovým pojetím oproti DUNě úplně někde jinde.(Ta nádherná rozmanitá krajina, ty úžasné výbuchy,to až překvapující množství různých bojových jednotek a budov...), či hratelnost,jež vůči svému předchůdci kupodivu doznala částečného zjednodušení (což je dost zajímavé, uvážíme-li, že už DUNA vynikala v ovládání značnou jednoduchostí). Zkrátka a dobře v podobě NAPALMu konečně na naše milované Amčule zavítala gamesa plně srovnatelná se současnými PC strategiemi tohoto typu.(Tedy alespoň to prohlásil BRAUN, jakmile NAPALM poprvé uzřel.) Bohužel cenou za tuto kvalitu jsou pochopitelně zvýšené nároky NAPALMu na hardwarové

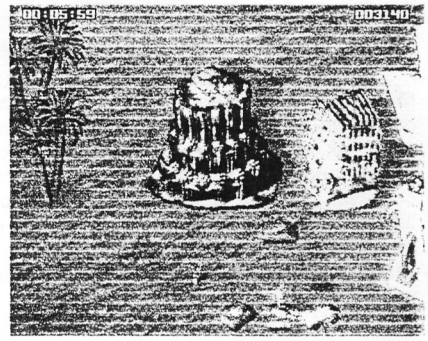




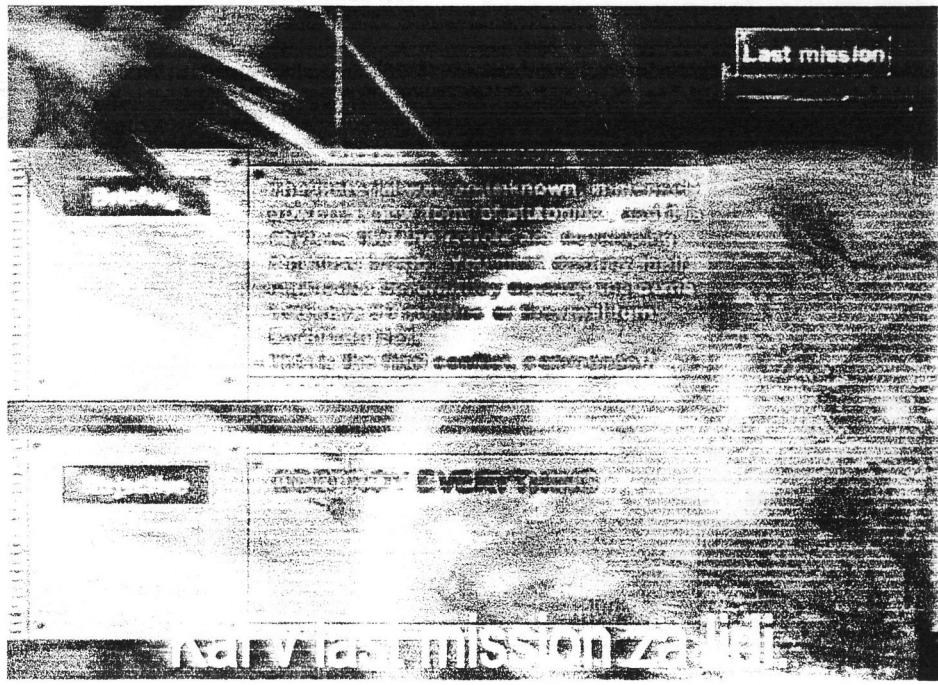
vybavení vaší Amigy. Bez hardu, CD ROMky a 16MB ram jej totiž bohužel nespustíte a navíc bez turbokarty by to také jistě nebylo ono. V manuálu je sice uveden jako minimální procesor 020, ale i na mojí 030/40 Mhz při lowres rozlišení hra nešlape nijak moc svižně, takže s holou dvanáctkou by to nejspíš musela být vysloveně „zívačka" (pokud by to teda vůbec šlapalo).

No a to je zhruba asi tak všechno, co mě momentálně ve spojení s NAPALMem napadá. Jinak samosebou jakmile jej dohraju za lidi i roboty, můžete vzápětí na stránkách FÉNIXu očekávat i manuál. Věřím, že se spoustě lidí bude jistě hodit!!!

Tak se tedy milí Amigisti zatím mějte, a DOPORUČUJU Vám tuhle bombovou hru si koupit. Fakt stojí za ty peníze!!!



KAF



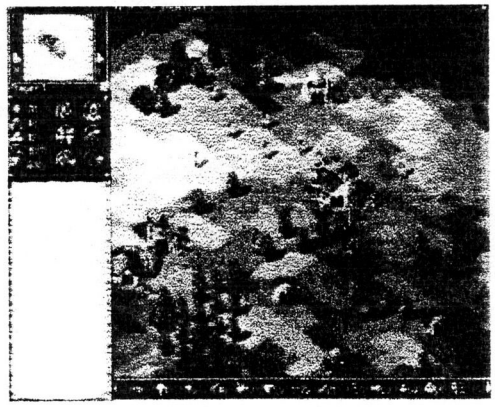
FOUNDATION

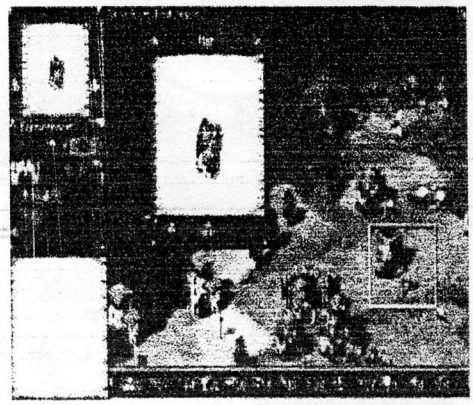
AMIGA 1200

SADENESS - 1998

Zdravím všechny Settlery, Dunysty a vůbec všechny Amigisty, co si rádi na svém milovaném hardwaru spustí jakoukoliv strategii. Dnes přijde řeč na novější kousek do strategické sbírky, a konkrétně se bude jednat o hru Foundation. Vzhledem k tomu, že od vydání posledního dílu oblíbené strategie The Settlers, resp. její Amiga-verze (škoda že první byl zároveň poslední) uběhla poměrně delší doba a i když ve své době byla snad po všech stránkách přinejmenším skvělá, od té doby uplynulo hodně vody a parametry se přestaly jevit jako bombastické. Proto se jeden nejmenovaný človíček rozhodl, že zaplní místo vzniklé po hře The Settlers. A tak vlastně vznikla strategie Foundation.

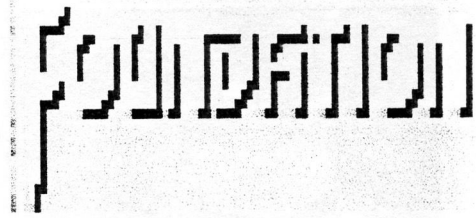
Musím říct, že její uvedení na trh předcházela na Amiga scénu nevídaná prezentace (aspoň mi to tak připadalo). A tak jsem i já, jako asi veliká spousta dalších stratégů netrpělivě očekával, kdy se konečně objeví v nabídce Javosoftu. Když se tak stalo, nedočkavě jsem se po ní vrhnul a teď o ní můžu psát. Na začátku jsem přemýšlel, mám-li napsat recenzi, nebo návod. Uděláme to tak, že jí teď zrecenzuju a později možná přidám i návod (nebo to udělá někdo jiný). Takže hezky popořádku. Přišlo mi CD s moc hezkým obrázkem. Obsah CD byl jednak data (hra samotná), jednak audio (myslím šest skladeb). Mimochodem ty audio tracky jsou opravdu moc dobrý, jen škoda, že nemám zvukovku, protože ty skladby se přehrávají během hry a opravdu to hezky sedne. Po okamžitém vložení CD do mechaniky jsem se začal schánět po nějaké instalaci, páč hrát to z CD, to je vražda. Instalace je volitelná a maximálně zabere asi 130MB na disku. I po instalaci na HD to po vás ale při každým startu bude vyžadovat CD (mám tušení, že kvůli úvodní animaci). U té animace bych se chvilku pozastavil. Je na ní totiž vidět, jak výkonné to máme mašinky. Celkově se mi ta animace líbí, ale je na ní vidět, že se autor snažil, aby byla přehratelná i na slabších strojích - málo barev má za následek překrásný mapy hlavně kolem vycházejícího slunce a navíc je to taková poštovní známka. Velice mě potěšil preferenční program, kde bylo lze si nastavit rozlišení (zvlášť pro menu a zvlášť pro samotnou hru) a taky, a to mě obzvlášť zajímalo - možnost spustit hru pod CyberGFX na grafické kartě. Nastavil jsem si tudíž rozlišení, nějaký ty parametry pro zvuky, paměť a spol a pak už jsem rychle spustil FoundationRTG. Animace byla tak jak jsem ji popsal a pak na mne vyskočilo úvodní menu. Vybral jsem si Conquest Game, čili dobývání . A nic. Jak já říkám - ťuhýk. Ale systém nespadnul, jen prostě neodpovídal. No nic, asi jsem něco špatně nastavil, říkal jsem si. Já trouba jsem to ale uložil a nepamatoval si „default". Tak jsem instalaci znovu smazal a provedl ji znovu. Poté jsem beze změn nastavení hru znovu spustil. Opět ztuhla. No, tak to vypadá, že jsem neinvestoval dobře, říkám si. Zkusím tedy verzi AGA, co se dá dělat. AGA verze naběhla bez potíží (nepočítám-li to, že nejsem vlastníkem dvou monitorů a tudíž jsem musel při startu přehazovat kabel z karty na originál grafický výstup). V PALu LowResu (česky 320x256) to běželo docela hezky a rychle, jen ta kvalita obrazu.. Dospěl jsem tedy k názoru, že totiž mou Amigu jsem kupoval od kamaráda, kterému v té době přestalo vyhovovat nepohodlné rozšiřování paměti RAM (Phase5 se tehdy ještě neangažovala) a dnes se vesele rozčiluje nad svým sice velice výkonným, ale značně kompatibilně problémovým PeeCee :-). Nebyl jsem si tudíž jist, jak jsem na tom se systémem. Sysinfo sice ukazovalo kickstart3.0, WB3.0 a měl jsem CyberGFX V3, ale systém byl různě patchován a to se ne vždycky obejde bez potíží, tak jsem se rozhodl, že si každopádně pořídím verzi 3.1 všeho a pak se uvidí. Na internetu se ale začalo objevovat spousta updatů Foundation a tak jsem si poznamenal adresu HomePage a pravidelně ji navštěvoval a musím říct, že postupem času se s přibývajícími verzemi leccos značně vylepšilo. Nakonec jsem asi po dvou měsících opravdu stahnul update, se kterým mi Foundation opravdu začal šlapat pod CyberGFX a musím říct, že už jen 640x480 je oproti 320x256 propastný rozdíl. Stromečky jsou o kus hezčí, vidíte podstatně větší kus mapy, což taky není k zahození, na domečkách začnou být vidět symboly řemesel, které v menším rozlišení vidět nejsou a věc, ze který jsem byl snad deset minut vedle sebe - někteří pajduláci maj brejle - to je rachot. Jen mě trošku mrzelo, že ve vyšších rozlišeních to začalo být dost líný (přeci jen 030/50 není zas tak výkonnej procesor). Další věcí pak je otázka zvuků. Zvuky jsou naprosto nádherný, a to především díky tomu, že jsou takový neformální a hlavně - různý pro různý postavičky (ženský, mužský a vojáci - snad jsem na nic nezapomněl), prostě bomba. Pak lze celou hru lokalizovat. Po téhle stránce jsem se docela divil, že ač oficiální stránka Foundationu obsahuje různojazyčné lokalizační soubory, které si stahnete a pak si je můžete vybrat v hlavním menu, ale





český soubor se tam za celou dobu neobjevil. Divné. Podle toho, co jsem pochopil, lze přidávat nejen zvuky a lokalizace, nýbrž i scénáře her. Zde nemohu potvrdit, jestli se něco objevilo, páč jsem vždycky hlavně hledal update a na další věci jsem si nevzpomněl. No, a jestli někdo z vás viděl, nebo hrál The Settlers II na PeeCee, dost možná se mu líbily obrázky před jednotlivýma misema. Můžu klidně odpřisáhnout, že Foundation je má taky, a tvrdím, že jsou o kus hezčí, než u Settlerů II. Tak, a vzhledem k tomu, že v době, kdy tohle píšu, mám již nainstalovaný Kick3.1 i WB3.1 a navíc i CyberGFX V4, myslím, že pokud to nebude vadit vám ani klukům z FENIXu, brzy najdete na stránkách porovnání rychlosti na této konfiguraci v porovnání s již zmiňovanou 3.0 Mimochodem, systém se o poznání vyrychlil....:-)) Závěrem bych snad ještě řekl to, že pokud Foundation nemáte a strategie rádi máte, určitě můžu doporučit. Updaty najdete buď na inetu, nebo pokud nemáte přístup, vyšly na kompilaci Aminet a AminetSet. Nejnovější jsou verze kolem 1.24 nebo tak nějak. Hra vyžaduje AGA stroje, případně grafickou kartu, minimálně procesor 030 (ještě že ho mám), řádnou tu fastku (teď tady to CD nemám, takže nevím kolik) a hlavně CD-ROM o nějaký ty rychlosti (aby ta animace (asi) neškubala a taky). Samozřejmě platí že čím rychlejší nebo víc čehokoli tím lépe. Zatím jsem neslyšel o tom, že by existovala verze pro PPC (nakonec není to DOOM, aby to žralo strojovej čas jak utržený ze řetězu).

SKINNER



MAX RALLY - FULL VERSION

Tak pánové (a dámy), pokud si snad někdo myslel, že kecám a dříve zmíněnou hru si nekoupím, tak se šeredně pletl. Max Rally je tu a na rozdíl od dříve zmíněného Virtual Karting II, své investice nelituju ani trochu. Je to prostě bomba!!!

Příchodem hry DOOM (sakra to je, ale omleté téma) se stalo něco, co poškodilo nejen Amigu samotnou, ale taky počítačové hráče, kterým vryla do hlavy myšlenku typu: „POKUD TO NEBUDE 3D, TAK TO NEBERU!". To posuzuju podle toho co dávají, třeba v programu KyberNet na SuperMAXu, a nebo na VtV v pořadu Level Majstrov, kde se zmiňují o 2D projektech, jako o nedokonalých. Ta davová mánie však už pomalu ustupuje a už se 3D projekty neberou jako něco nadpřirozeného (i když na Amigách.....) a tudíž se znovu berou i kvalitní 2D hry. Jedním z těch nejkvalitnějších (pro Amigu) je bezpochyby Max Rally. Pokud se mnou nesouhlasíte, tak zřejmě nebudete vyznavači auto-moto her, a nebo nemáte rádi pohled shora. Já mám tyto typy her nejraději (no, ale i ty 3D palby hraju rád - přiznávám se - nestřílejte), ale Diesel je jimi rovnou posedlý (však mi taky pujčil 500Kč, abych si to mohl dovolit - díky Diesele)!!!

Když se mi to podařilo spustit - bez sebemenších problému, což u mně není tak častý jev - tak jsem se těšil, jak malý Jarda, protože jsem hrál MaxRallyDemo a onu jedinou trať kterou demo nabízí už zvládám levou zadní a ještě si přitom prohlížím Fénix.

Jaké štěstí, všechno funguje tak jak má. V hlavním výběru máte na výběr, několik možností, jak si s hrou pořádně vyhrát, a jsou to tyto následující :

CHAMPIONSHIP, MILTI PLAYER a TIME TRIALS.

Při hře CHAMPIONCHIP s vámi pojedou další tři závodníci řízení Amigou. Pokud se rozhodnete pro MULTI PLAYER, musíte mít u sebe jednoho až tři kámoše (nebo kámošky), protože jak název napovídá je to pro více než jednoho hráče. A co by asi tak mohlo být TIME TRIALS? No jistě - pojedete každou trať na čas.

Spouštím první sérii tratí, jež nese název WOODLAND. Tratí je v každé sérii pět,

což se dalo odtušit z již zmíněného dema. Jede se klasickým závoděním, žádné doplňování paliva, ani CheckPointy, a pokud nedojedete první, můžete závod opakovat, až do té doby, než dojedete na první pozici. Potom je už pro vás vyhraná trať nepřístupná, a musíte jet ty další. Po uspěšném vítězství všech pěti tratí se vrátíte do výběru, pro další sérii tratí. Každá série má naprosto jinou identitu a skvělou grafiku. Tou identitou mám na mysli samozřejmě jiný vzhled, a opravdu se to tvůrcům povedlo na výbornou. Pokud bych

mněl přirovnat grafiku tohoto dílka k něčemu podobnému z dřívějších dob, mohl bych napsat jedině AllTerrainRacing. A už slyším ty vaše povzdechy typu : „tak to už tady taky bylo - zase nic nového". Ale skutečnost je trochu jiná, protože tato hra má něco, co ji dělá přitažlivou. Já jsem sice o sobě napsal, že hry tohoto typu hraju nejraději, ale to ovšem neznamená, že v nich jsem dobrej - spíše naopak. Málokdy se mi podaří dojet některé závody do konce jako první, ale

nejhorší zase nejsem! Ovšem tato hra (se správným joystickem) je pro každého přijatelně hratelná, protože obtížnost je nastavitelná. AllTerrainRacing má taky nastavitelnou obtížnost, ale i tak to chce cvik, což u MaxRally není třeba. Ten joystick jsem zmínil záměrně, protože jsem zkoušel hrát se dvěma klasickými, ale žádného úspěchu jsem nedosáhnul. Potom jsem zapojil CD32-joypad a už se mi hrálo, jako bych to hrál už léta. První sérii tratí jsem mněl kompletně hotovou za asi 25minut, což se mi velice zamlouvá. Druhá série tratí, kterou byste mněli všichni znát z již několikrát zmíněného dema, nese název COSMIC a podle toho to i vypadá. Další série tratí jsou ALPINE a DUNES. Vesměs by se dalo říct, že ty názvy odpovídají vzhledu samotných tratí. Hra nabízí i rozsáhlé OPTIONS, díky kterému si můžete nastavit spoustu úprav, aby byla hra zajímavější, ale nebudu vám prozrazovat všechno.

Na závěr bych chtěl napsat, že já jsem touto hrou dokonale nadšený a vřele ji doporučuju všem (zadrž - vychladni - každýmu se nelíbí to co tobě!). No tak teda jen těm, kteří mají rádi tento typ her : závody miniaturních autiček na pravidelných okruzích s pohledem kolmo shora, výbornou grafikou, zvukem a vynikající hratelností (ale né dětsky jednoduchou!). Takže tady se teď projevilo dokonale moje zaměření (né to sexuální - to je neměnné - ale to herní).

Omlouvám se tímto všem, kteří ode mně očekávali recenzi na hru GLOOM. Slíbil jsem to, ale dostala se mi na harddisk hra GLOOM 4! Nese nový název, ZombieMassacre a je to následník her GLOOM's. Chtěl jsem napsat o ní, ale AGAs mi nic neřekl a napsal o ní do AmigaMAXu, takže by to bylo už k ničemu. Ovšem teď pařím MaxRally.

RED ROSE

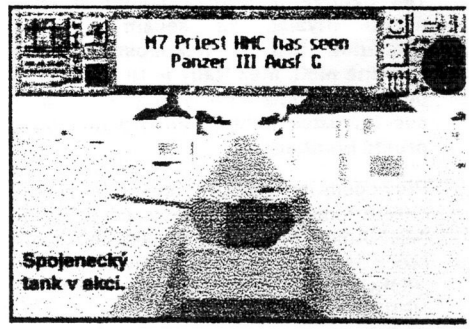
CAMPAIGN

AMIGA 500

Campain Empire - 1992

Rok 1941...

Skvějej zásah herr Obersturmbannfuhrer; přímo na solár..." Britský Crusader III se doslova rozpadnul na několik částí pod tíhou přímého zásahu z kamónu mého Jagdpanthera. „Zleva další, řval mi do sluchátek miřič. „Přímo za ním, neví o nás !" V tu chvíli se náš stíhač tanků děsivě zachvěl a uvnitř se citelně oteplilo, a řidič začal děsivě křičet. „Jsme bez pravýho pásu, nemůžem se ani hnout!" - dozvěděl jsem se v zápětí. (pro laika - uprostřed bitvy to není nic záviděníhodného) Byl za námi další Brit. Kdyby se k nám přimotal ze strany, nebo ze předu, tak by pancíř možná ještě chvíli odolal, ale zezadu... Ještě že se v té chvíli zjevilo zpřátelené UFO a antigravitačními paprsky mě přeneslo do říše vadných sektorů kde (jestli jsem neumřel) žiju šťastně dodnes.... Jestlipak uhodnete, co je na této příhodě nereálné. No ano, Jagdpanther a britský Crusader 3 se v r oce 1941 z mnoha důvodů nemohli setkat. Nebyl totiž rok 1992 kdy to možné je, dokonce u vás v pokoji ve skvělé strategicko / simulační hře CAMPAIGN. Jak už z názvu a uvedené taškařice vyplívá, prostředí této hry se odehrává za války a to ne jen tak nějaké, alebržť přímo druhé světové. Hra Campaign je svým zpracováním neuvěřitelně obsáhlá. Mužete zde totiž válčit na mnoha předdefinovaných bojištích války (Kursk, Ardeny, Normandie...) ale k dispozici je i editor map, takže pokud jste opravdoví fanatici, můžete nechat pátou tankovou armádu „prohučet" třeba i vašim rodným údolím. A pokud jste hodně velcí fanatici, může se armáda jmenovat například „Amigy spojte se!". A pokuď jste fanatici do mnohonárodnostních sil, může tato vaše armáda sestávat třeba z poloviny ruských, poloviny neměckých tanků a třetí poloviny z italských obrněných vozidel. Tím se dostávám k jednotkám v této hře, které jsou tu jako všechno, na svou dobu neuvěřitelně detailní. Za každou válčící stranu si můžete zvolit do své armády okolo 30ti (slovy třiceti) druhů tanků, tančíků, tančíčků (i tančíčínečků). Tím však překopávání herní mapy nemusí končit. Jestli chcete, můžete bojovat v normálním terénu, v džungli i na marsu (tak totiž vzpadá vektorová poušť). Můžete dokonce zvolit io hustotu zabidlení v dané oblasti a asi tak milijón dalších serepeťiček. Když jste se svou Armádou, námořnictvem (!!!) a letectvem (!!!) spokojeni, nezbívá než přepnout bitvu do pozice ON (opak od OFF ; OFF je opak od ON). Teď teprve začíná ta pravá zábava. Až se k sobě dvě arrmády přiblíží (což se nikdy nepodařilo příliš ovlivnit...) Prohlédnete si



Spojenecký tank v akci.

početní stavy znepřátelených bojových skupin, hurá do světa vektorů. Tady nezbívá než popřát hodně štěstí a dost munice apaliva. Pomocí lehce ovladatelného taku (Ovládá se volně InGame editovatelnými klávesami) sestřelit co nejvíce nepřátel (vsuvka pro magory- ničit se dají i stromy a civilní paneláčky...heh...), kteří jsou jako vše v této části hry výborně zpracovaní (skoro jako Frontier, a ten vznik o dost později). No a až bitvu vyhrajete, dostanete medajli a znovu do toho až do halelujá... Celá hra je velice zábavná, zvláště pokud nejste zapřísáhlý hráč akčních her a jako Já jste fandou vojenské historie. To mě však nutí k poznámce, že ne všechny parametry ve hře jsou reálné. Mám na mysli, že některé tanky jsou oproti historickému reálu rychlejší a jiné pomalejší, což je svinsto (pokud sedíte třeba v Panzer čtyřce a nepřítel v T-34, tak moc šancí nemáte, i když by jste měli mít... Prostě fuj...) I přes množství detailů nepochybuji, se se hru určitě naučíte ovládat, protože kliknutím RMB na ikonku se vám objeví její funkce. takže bližší popis funkcí hry není potřeba. (No a potom, jistě máte manuál, nebo snad ne ?) Celkově jen nemůžu nic jiného než dodat, že pokuď se do hry dostatečně „zažerete", nepustí vás aspoň týden ze židle, a i potom se k ní rádi jednou za čas vrátíte...

Hodně zásob a zásahů přeje.

K. Valenta

RECENZE

SUPER HANG ON

AMIGA 500

SEGA - 1989

Je zrovna letní odpoledne, léta páně 1996 a předemnou leží stroj, který jsem dopoledne přivezl domů, po koupi na inzerát. Ano je to Amiga a to A600, hromádka disket, myš a dva joysticky. Co teď s tím??? Snad to půjde, vždyť mi to ten chlap ukazoval, jak se to připojuje. Do SCARTu v televizi, zapínám AV + zdroj Amigy a čekám co přijde. Nic??? Zkontrolovat všechny „dráty" a znovu. Sakra ten SCART se tam nějak volně pohybuje - a už je to v pořádku. Na obrazovce se pohybuje nějaká disketa mizící v disk mechanice. Čumím na to jak vyoraná myš. Jo myš, kde je ta potvora - á tady. Připojit ji a vedle ještě joystick (joypad od QUICK SHOT). Tak co tu máme : HIRED GUNS - to nechápu, odložím to na později, stejně jako UFO, MOONSTONE a ISHAR II. Spouštím JUNGLE STRIKE a žasnu nad grafikou (do této doby jsem pařil osmibity), asi po hodině neúspěchu dostat se do druhého levelu,

provádím reset a vkládám HangOn. NIC! Co to je? Na disketě je napsáno A500. Sakra jak to ten chlap říkal. Musím před tím nahrát nějaký cvak start nebo co, ale kde to jenom je? Aha - KickStart1.3. Tak šup tam s ním, mechanika chroustá disketu, cosi se vypisuje na obrazovce TV Samsung, postřehnul jsem tam OK, tak vyndávám disketu a znovu čumím jako pako. Nějaká ruka držící disketu s nápisem Amiga Workbench V1.3. To bude asi vono. Vkládám znovu výše zmíněný HangOn a už to fachčí tak jak má (asi?!?). Tak nějak takhle začala moje závislost na počítačích Amiga. Nutno poznamenat, že od

zmíněného okamžiku přinesení Amigy domů, jsem padnul naprostým vysíleným až druhý den v 9hod. večer. Ale už ke zmíněné hře, které jsem nakousnul.

Pokud snad existují jedinci, kteří by tento produkt pro firmu SEGA neznali (očemž pochybuju, protože jsem to už hrál, jak na Amize, tak na SEGA konzoli i na trenažeru v herně), jedná se o velice zdařilý simulátor motorky a troufnu si napsat, že lepší motorku jsem na Amize neměl, ať už to byly BlackViper, RoadRash, nebo HondaRVF750.

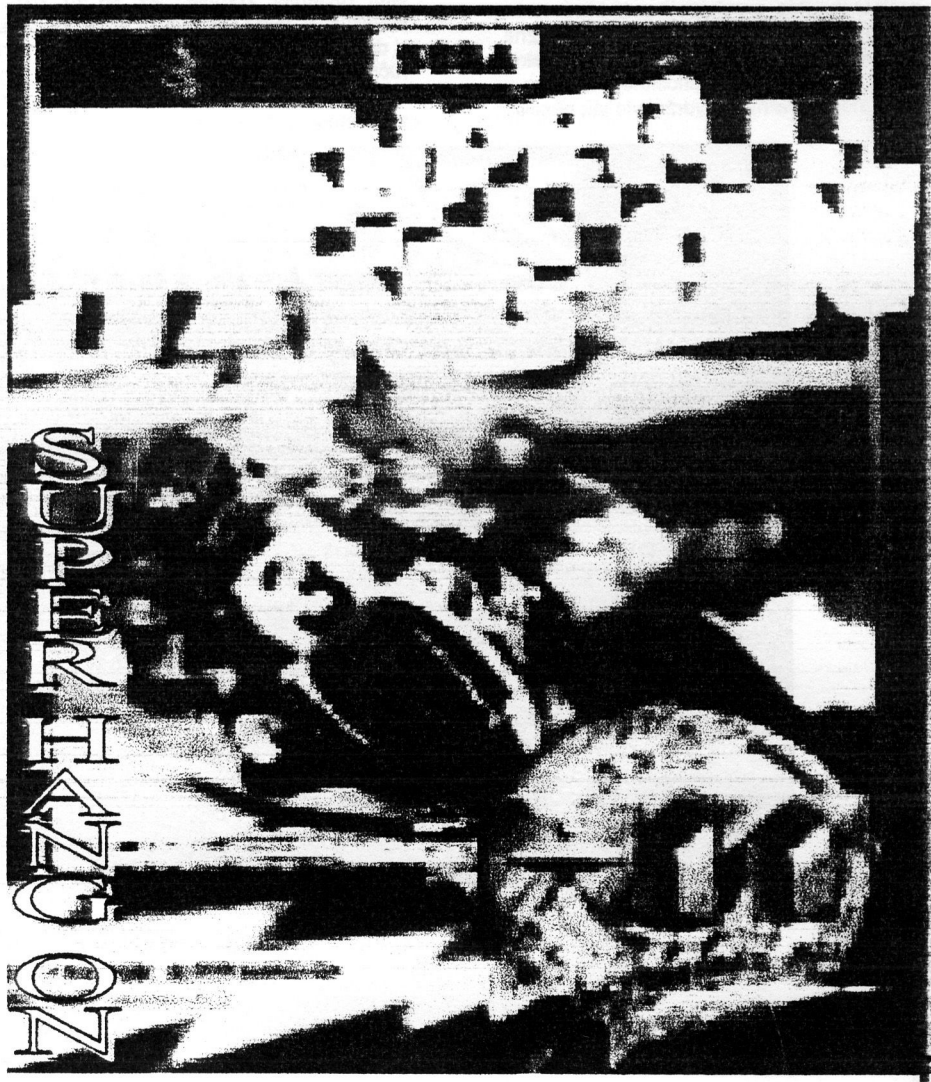
Zkrátka nejlepší motorka kterou jsem na Amize je právě SuperHangOn. Na jedné disketě je všechno co hra potřebuje (kromě KS1.3). Po spuštění se objeví krátký nástup nápisu HANGON a SUPER a poté závodník na SuperBiku s výborným zvukovým doprovodem. Potom naskočí výběr, kde si můžete vybrat, jestli bude te hrát joyem a nebo myší (joy nemůžu doporučit, protože ovládání myší je daleko snadnější). Potom je tam ještě nějaké nastavení pro myš a joy, které jsem nijak zvlášť nezkoumal, tak o tom psát ani nebudu, však vy si to sami vyzkoušíte. Po odklepnutí naskočí další výběr - tratě. Jsou čtyři a mám ten pocit, že ta nejdelší je nejjednodušší. Další odklepnutí a naskočí výběr zvukového modulu, který bude doprovázet závod. Rovněž jsou čtyři, ale pokud stisknete SPACE, tak nebude hrát žádný modul a zůstanou pouze zvuky, což používám já.

A teď už závod. Na startovní lajně stojí sedm borců a po startu se zbývajících šest ztratím v obzoru. To, ale nevadí protože se hraje formou tzv. CheckPointů, což znamená že v průběhu tratě ubíhá čas a pokud nedojede včas k dalšímu CheckPointu, hra končí. Levé tlačítko myší je plyn a pokud ho pustíte, borec brzdí. Nejvyšší rychlost dosahuje 280km/hod a pokud k levému stisknete ještě pravé tlačítko dostanete raketový start, až na 324km/hod. To se dá využít na delších rovinkách, ale v nějakých zatáčkách, zvláště když jich je několik za sebou to rozhodně nedoporučuju, protože kosit zatáčku rychlostí vyšší než 250km/hod se stejně jako ve skutečnosti (?!?) nevyplácí, protože vylítnete z dráhy a ani nebudete stíhat jak. Jak jsem se už v před minulém FÉNIXU zmínil nevyhovuje mi jízda s CheckPointy, ale raději doplňuju palivo a v této hře se mi to vrací o to více. Totiž nikdy jsem nedojel do konce, ani jednu trať. Ze čtyř zmíněných jsem nejdále dojel v té nejdelší, ale až do konce se mi to nepovedlo. To ovšem nic nemění na tom, abych tuto hru mohl popsat.

Ve hře je jedna dost podstatná chyba, ale při častějším hraní si ji zapamatujete a je to v pohodě. Možná to tvůrci udělali schválně, ale ve dvou místech je značení před zatáčkou, že příde zatáčka pravotočivá, ale vlítnete do levotočivé. Což já považuju za dosti silný podraz, ale zvyknul jsem si. Včera jsem si hru pustil, abych si ji před recenzí pořádně připoměl a zrovna tento zločin se mi vymstil, protože jsem na něj zapoměl. Hra samotná je na jediné disketě, ale na provou na A600 a výš budete potřebovat KickStart1.3, který musíte nahrát před spuštěním SuperHangOn. Já na své PowerA1200 musím před spuštěním KS1.3 vypnout CPU-Cache, jinak KS1.3 nespustím.

Takže dalo by se napsat kvalita na jedné disketě. Pěkná a opravdu plynulá grafika, spustitelná i na nerozšířené A500 to znovu připomíná, jakých kvalit Amiga dosahovala i při minimální hardwaerové konfiguraci. Pokud skutečně patříte k jedincům, kteří tuto hru nikdy ani nezahlédli, tak si ji někde zkuste zahrát. V hernách se dá najít i dneska (?!? - mám ověřeno). Ovšem pokud jste už viděli motokros na PC, tak jako já, tak mi ovšem nevytýkejte skvělý posuzování HangOn, protože nesrovnáváme hry pro PC a Amigu, ale jen a jen hry na Amigách, i když tato hra byla původně pro SEGU.

RED ROSE



ZOMBIE APOCALYPSE II

AMIGA 1200

VISION

.. Prásk! Tu máš zmetku.. a ty taky.. a ty taky, a ty mě taky neutečeš.. a ty.. si mě utek ty šmejde, ale ty už né.. tý jo, tenhle mazal jak o život, ale nedoběhl... blué, ty seš hnusnej.. a ty taky.. no protě tu máte tumáte tumáteéééééé všichni zombouši... sakraš, asi už bych to měl resnout. Začínám z toho vidět nějak krvavě!

Byly doby, kdy jsem za nejkrvavější gamesu považoval Legions of Dawn, protože tam občas cákala krev z všelijakých oblud dokonce až na obrazovku. Pak bylo údobí, kdy jsem za nejbrutálnější gamesu považoval Glooma kvůli lítajícím střevům, jež zde občas můžete zahlédnout, když se vám podaří šikovně trefit nějakýho nepřítele. Potom přišel DOOM a jeho motorová pila, která v útrobách všelikých to oblud také dokázala vypodobnit celkem slušně brutální záběry a samosebou také potoky krve, stříkající všude možně, ovšem teď se mi dostala na hadr ptákovina, která v tomto směru všechny předchozí krvárny hravě trumfne! Ono jenom stačí přežít dvě tři kola a pak už skrz spoustu krvavých šplíchanců na monitoru ani pořádně nevidíte, co se v daný okamžik ve hře vlastně děje. A to už vůbec nemluvím o té řece krve, která se utvoří v místech, kde procházejí pohyblivé terče v podobě zástupů zombíků. No to je vážně fujtajbl... hnus zelenej... fialovej... vlastně rudej! Bejt trochu víc outlocitnej, asi bych u týhle megakrvárny nevydržel víc jak několik sekund, ale jelikož jsem jakej jsem, už má značka KAF září na druhém místě ve zdejším top blood tenu se skórem nějakých 14 miliónů bodů. Kolik to je přesně to sice nevím, ale představuje to určitě pár hektolitrů krve, všelijakýho červenýho blivajzu, stovky vystřílenejch zásobníků, vypuštěnejch raket, vrženejch granátů a v neposlední řadě též zhruba hodinku poměrně kvalitní pařby. Zombíci dvojka v sobě holt mají cosi fascinujícího, co vám umožní se při této hře celkem příjemně odreagovat. A navíc, pokud jste třebas zrovna na někoho naštvaní, je to i docela dobrý způsob, jak ten vztek nějak ventylovat, či jej jakkoli přijatelně dostat ze sebe. Mě to například nedávno moc pomohlo, když jsem nestihl doběhnout včas, abych si nahrál další díl STAR TREKu, takže jsem pak obrazně ve hře vraždil řidiče tramvají za to, že jezdí příliš pomalu, všechny z ČT 1 za to, že STAR TREK dávají tak brzo a posléze i sám sebe, když jsem si druhý den uvědomil, že oni ten STAR TREK v noci ještě jednou opakují!!! Jistě jste už tedy všichni pochopili vo co go v této hře, ale myslím, že nebude na škodu tu trochu upřesnit. Takže ZOMBIES II je klasická střílečka se zaměřovačem. Ocitáte se v roli jakéhosi likvidátora, jenž má za úkol rozstřílet zombie, jež se tu kolem poflakují. A věřte, že jich tu je nepočítaně. K dispozici máte kulomet, raketomet a také ruční granáty. Do všech těchto zbraní vám samosebou padají v průběhu hry zásobníky, takže pokud zbytečně neplýtváte municí, máte takřka pořád čím střílet. A o to v téhle gamese jde především. Jinak hra samotná není nijak zvlášť graficky a zvukově kvalitní. Tedy respektivé grafikou je tak někde ve slabším průměru a zvukem je přímo v hlubokém podprůměru, což je ale mimo jiné způsobeno faktem, že tu zvuk trochu habruje. Ovšem hratelnost je tu přímo boží a její zvládnutí neklade na hráče žádné zvláštní nároky, takže si ji můžete i napoprvé celkem slušně zapařit. Stačí k tomu akorát vědět čím střílí kulomet, čím raketomet a čím se házejí granáty. No a pochopitelně to chce taky solidní myš. Sakra... na to že je to taková blbinka jsem se tu o ní celkem dost rozpovídal, co říkáte! Tak už to raději utnu. Čiliž, neboliž a pročež máte-li občas chuť vidět rudě a trochu si vybít zlost, střílečka ZOMBIES II je k tomu ta pravá...

KAF

VISION

TEST DRIVE II

Accolade - 1989

AMIGA 500

Simulátory aut si jistě zahraje každý rád. Jedním z nejpovedenějších je právě TEST DRIVE II (TDII).

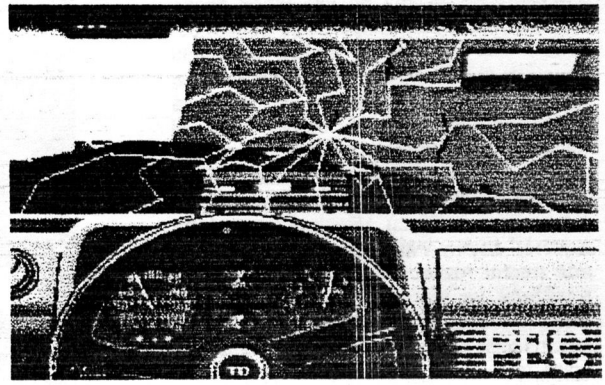
Zajezdit si můžete ve dvouch skvělých bourácích.S Porschí 911 a se slavným Ferrari Testarossa. Přičemž oba dva vozy se výrazně liší ve svých jízdních vlastnostech. Ferrari je rychlejší, ale Porsche zase lépe sedí v zatačkách. Jezdit můžete buď singl souboj s časem, nebo přímý souboj s počítačem.Vybrat můžete auto sobě i soupeři.

Jezdí se na obyčejných silnicích ,celkem na pěti okruzích.Například v kaňonu, v lese,na poušti atd. Cílem je dojet pokud možno bez nehody první a v co nejlepším čase k benzínové pumpě. Po cestě vás budou otravovat neoblomní policajti se svýma tiketama za velkou rychlost.K jejich odhalení slouží palubní antiradar ,ktery je zavčas odhalí. Můžete se jim pokusit ujet,nebo prostě zastavit a nechat se pokutovat.Dále vás zpomalují ostatní účastníci silničního provozu. A protože srážka s nimi vás stojí jeden život, kterých máte pět, doporučuji se jim vyhnout. Obtížnost se dá nastavit od směšně lehké až po maniakálně složité. U nejlehčích obtížností máte automatickou převodovku u težších si řadíte pěkně sami a auto je náchylné na poruchy.

Na trať vidíte skrz palubu s přístroji svého vozu.Nemusím ani podotýkat,že se palubky jednotlivých vozů od sebe liší.Grafika byť neoplývá přílišbarvami,je dost dobrá,zvuky motoru a srážek jsou rovněž dobré a i v uvodním menu hraje slušná hudba.

Hra obsahuje i některé drobné detaily, které zvyšují hratelnost.Například zajedete-li s vozem příliš ke kraji ozvou se zvuky odletujících kamenů, nebo zajedete-li do prachu objeví se na čelním skle cákance od bláta. Narazíte-li ať už do zdi, nebo do auta, uvidíte krásně zdeformovanou kapotu a překrásného pavouka na čelním skle.

Firma ACCOLADE dodává ke hře i datadisky s novými vozy a okruhy.



ASSASSIN

Team 17 - 1992

AMIGA 500

Nevím už vůbec jak začít, ba dokonce ani nevím o čem v budoucnu mám psát.

Dalo by se říct, že MUFovi dochází šťáva. No nic...

Mohl bych se pokusit ještě z posledních sil spáchat minirecenzi na opět super skvělou akční střílečku s názvem ASSASSIN.

Tato hra vznikla v roce 1992, což je rok ve kterým vznikaly ty nelepší akčňárny.Assassin je opět z produkce mojí oblíbený firmy Team 17.

V týdlenc hře máte za úkol,hned po výsadku z helikoptéry,projít šest postupně náročnějších a obtížnějších levelů.

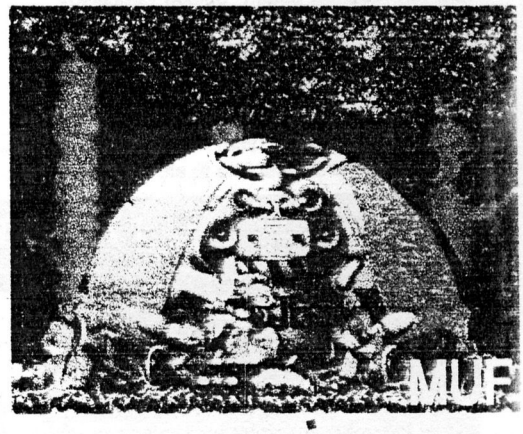
Vaše zbraň je speciální bumerang,který má z počátku dost krátkej dostřel, ale v průběhu hry můžete získat lepší,účinnější zbraň, ba dokonce s dostřelem přes jednu obrazovku.

Akorát je nevýhoda v tom, že tento vycvičený zabiják může pokaždý mrsknout před sebe, za sebe, dolu nebo dopředu jenom jeden bumerang a další hodí až když se mu první bumerang vrátí, nebo když s ním sejme ňákýho nepřítela.

Ve všech levelech je naprosto, téměř bezkonkurenční grafika a super zvukový efekty, dokonce i efekty z povzdálí a z pozadí a podle mýho názoru předčí hudbu, protože zvuky jsou reálný a skvěle podbarvují atmosféru hry.

Hru vřele doporučuju každýmu, koho bevěj jako mě hry tohohle typu, ale myslím si, že Assassin zaujume každýho a nikomu by neměl chybět ve sbírce.

Ještě bych se mohl zmínit o skutečnosti,že hra je na dvě diskety, je nedosová a funguje i na starý dobrý A 500.



MOTOR HEAD

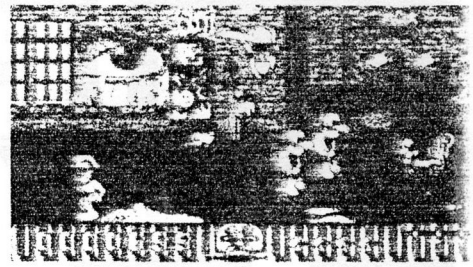
VIRGIN - 1990

AMIGA 500

Když už sem bez toho Blizzardu, tak Mufí pazoura začala prohrabávat boxy s disketama a zastavila se zálibou u gamesky MOTORHEAD. Tak sem se rozhodnul, že Vás (možná) potěším minirecenzičkou na tuhlenc pařbu.

Bohužel zatím v Mufím doupěti nebyla tato amigoakční mlátička vyjímečně dohraná až na konec.

Všude kde sem se zatím pohyboval, byla super grafika a ba dokonce i mjúzik. Najsamprv sem se objevil na ulici plný protivných a zřejmě poněkud na mojí osobu nasraných to hnusných mladíků a jak to tak bejvá, chtěj mě zakillovat. Zapoměl sem Vám připomenout, že ovládáte hrdinu se stejnojmené hudební formace a tento hrdina bojuje dost neobvyklím způsobem svojí baskykarou. Jeho úkolem kromě mydlení nepřátelů je taky vysvobozovací akce, protože na konci každýho levelu je připoutanej ke zdi další člen MOTORHEADU. Nevím kolik má MOTORHEAD členů,ale podařilo se mi zachránit jenom tři. Doufám, že až si tuhlenc super hru seženete, že budete úspěšnější ne já.



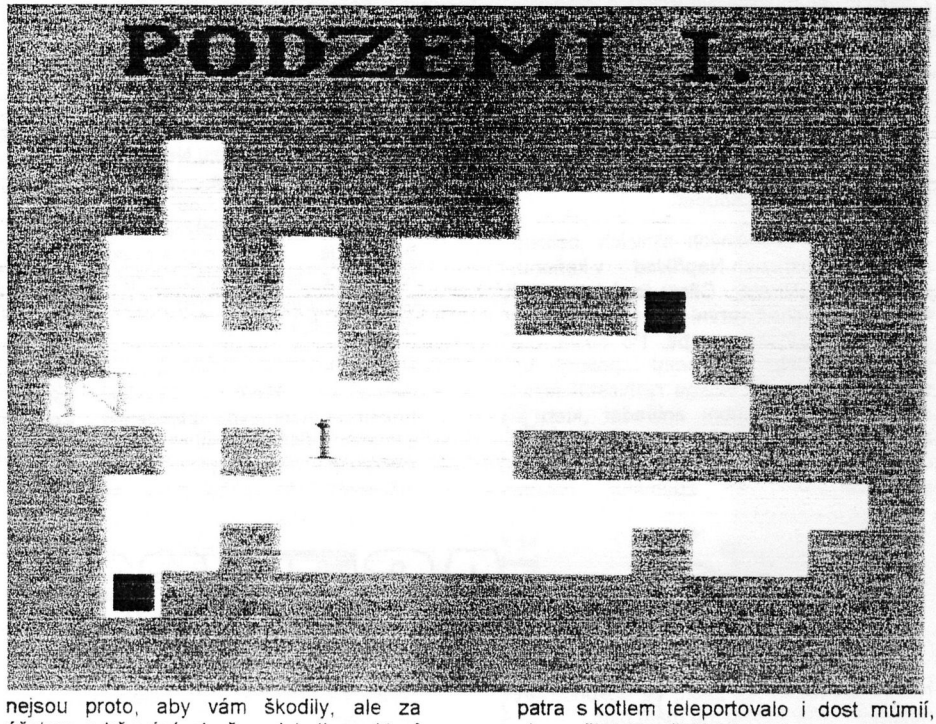
MUF

NÁVOD

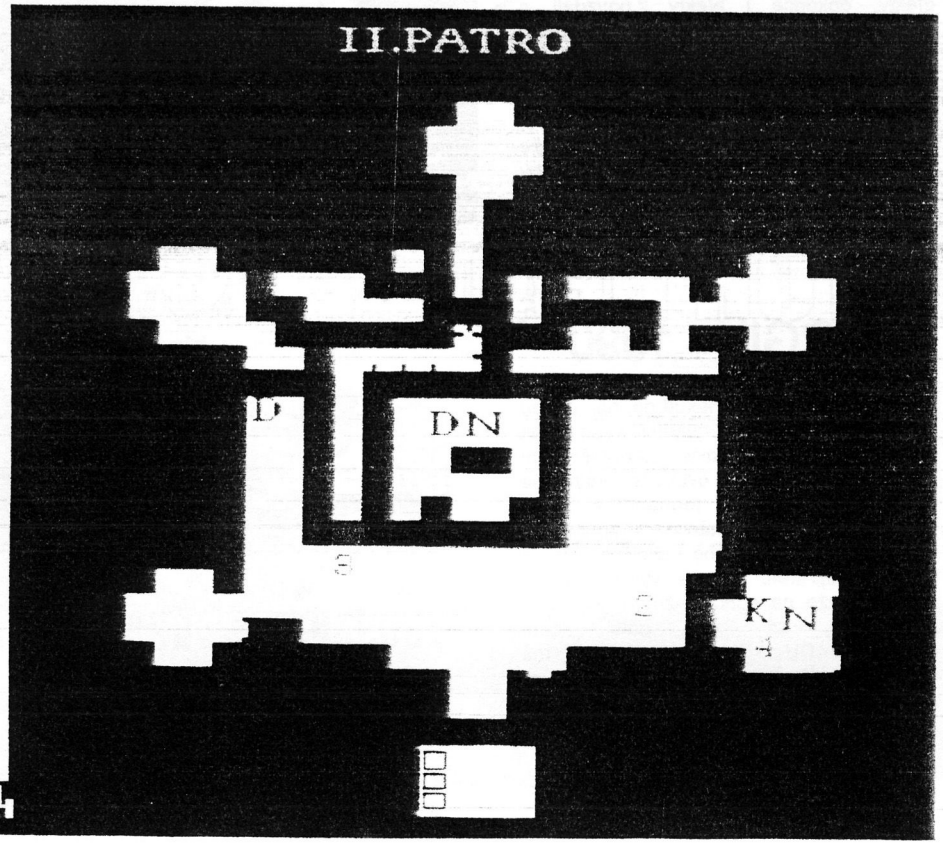
Dungeon Master II

třetí část

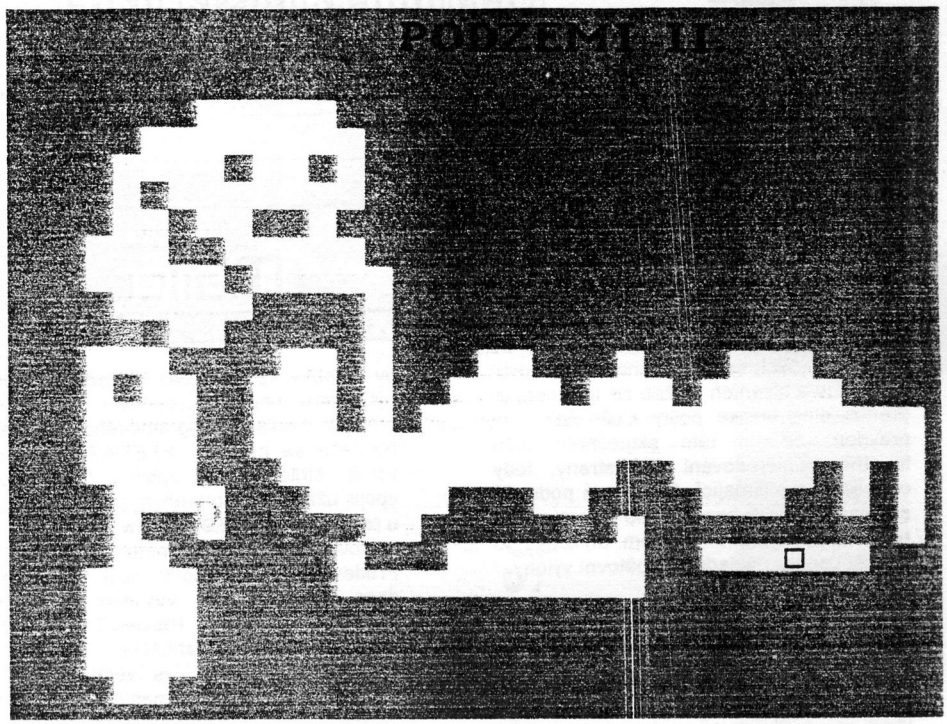
Skokem skrze dvě patra se ocitnete v podzemí pevnosti. Zde už na vás číha ohavné zubaté a vůbec veskrze fujtajblové stvoření (trochu připomínající Blanku z rubačky SF II), jež po vás ihned začne metat jedové střely. Doporučuju popadnout spadlý klíč a ihned mu zmizet do tunelu v protější stěně. Utečte až na jeho konec a tam se v klidu vyspěte a vyléčete své kouzelníky od případné otravy. Poté si nachystejte pár firebalů a attack minionů do zásoby a vyražte dále touto chotbou. Brzy narazíte na další bandu kousavejch ještěrů a taky tlupu kostlivců. Všechny je pomlaťte a ještěří zbytky v klidu posnídejte. Poté se zde trochu rozkoukejte. Za dveřmi (tuším s mřížemi ve tvaru pavouka) objevíte na stěně výklenek s pár užitečnostma, stejně jako několik zelených diamantů, a žebřík do úplně nejhlubšího podzemí. Tam na vás ale nečeká nic dobrého, takže vám radím vůbec dolů nelézt. Pouze zde pozbírejte vše, co by se vám dále mohlo hodit a poté navrhuji tuto oblast uzavřít balvanem, jež naleznete kousek odsud. Následně se zaměřte na onu potvoru, co vás při seskoku do tohoto podlaží tak „pěkně přivítala". Nejlepší bude nechat ji uštvat attack minionama. Ovšem nebude to nic snadného, protože dotyčná má opravdu tuhej kořínek. Ovšem nakonec se vám to přece jen podaří, obluda naposledy zařve, zhebne a na zemi po ní zůstane klíč k místnosti, kterou naleznete, půjdete-li dále hlavní chotbou (to je ta, v níž ona obluda pořát pobíhala a do níž jste spadli skokem z horního patra). Po otevření této místnosti se proti vám vyřítí zástup jednookých mumií, kteréžto tu ale kupodivu



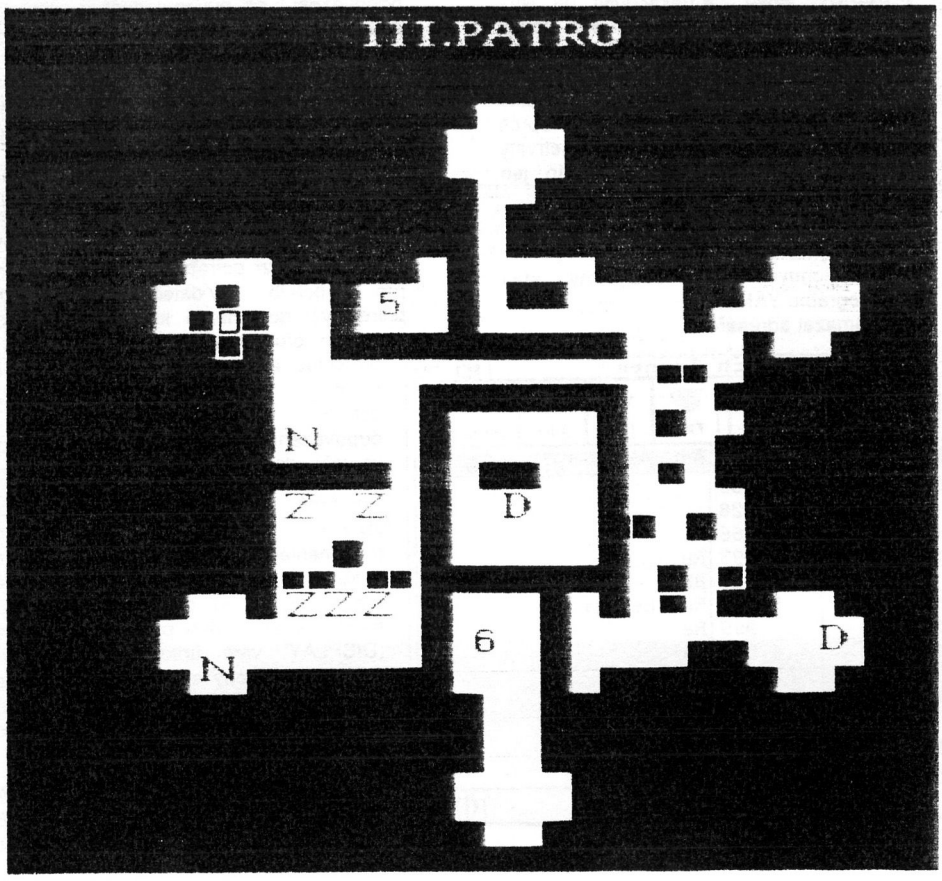
nejsou proto, aby vám škodily, ale za účelem udržování ohně pod kotlem, který se nachází o patro výš. Sem se musíte přemístit pomocí teleportační mlhy, již vyvoláte stisknutím tajného tlačítka. (najdete ho kousek od dveří) Po přesunutí do patra s kotlem tento zapalte (jednosuše po něm hoďte kus uhlí, jež se tu všude povaluje po zemi) a pak zamiřte k žebříku, jež jste si prve spustili ve strojovně. (předtím se ale přesvěčte, jestli se sem do patra s kotlem teleportovalo i dost mumií, aby měl kdo přikládat pod kotlem. Kotel totiž na konci hry bezpodmínečně MUSÍ hořet!!! Jo málem bych zapoměl - u kotle také jistjistě narazíte na další Chaosovu létající hvězdu, takže bacha - firebaly a attack miniony mějte v pohotovosti! Jakmile tedy vylezete zpět do strojovny, odkud jste před tím skočili dolů, opět se zde nejspíš setkáte s další Chaosovou hvězdou. Teleportační modrý medůzy na zdech se totiž po čase vždy obnoví a díky nim se sem pochopitelně dostanou i ony létající hvězdy. Oboje tedy obět zruště, zapněte tlačítkem na zdi píst a poté klíčem, jenž spadl spolu s vámi při skoku do podzemí a jež jste si přinesli zpět odemčete poslední zavřené dveře u této místnosti. Dostanete se tudy do jistého pekelného bludiště, plného jakýchsi mlh, a tlačítek na zdech. Tyto slouží k vystřelování firebalů, rozmístěných po různu všude v bludišti, přičemž je jejich let všudypřítomnými mlhami natolik ovlivňován, že člověk nikdy předem neví, do čeho firebal nakonec uhodí. Ovšem to není vše! V tomto bludišti navíc vegetuje jiste skrček, kterej vám svým cupitáním, chechtáním a neustálým mačkáním brzy pěkně hne žlučí. Bohužel je totiž naprosto imuní vůči jakýmkoli vašim útočným kouzlům, ať už se jedná o attack miniony, firebaly, blesky a vůbec de facto všechno, co jste se naučili používat v předchozí hře. Díky svojí malé postavičce se totiž všechna tato kouzla vždy rozbijí o zeď nad ním a pranic mu neublíží. Nutno říci, že tady jsem strávil pěknejch pár hodin, než mě konečně napadlo, jak s tím zmetkem zatočit. Jediné, co na něj totiž platí je starej dobrej meč. Takže se jej pokuste nahnat do místa blízko mřížových dveří a poté si zjistěte, odkud vyletí firebal ve chvíli, kdy se mu ukážete. Poté před tuto firebalovou díru umístěte několik guard minionů a to tak, aby se o ně vylétavší



firebaly roztříštily. Poté naklusejte k trpajzlíkovi a řežte ho mečem hlava nehlava. Ten lump se při tom bude stále chechtat a mačkat čudlík na zdí, čímž na vás bude posílat jeden firebal za druhým, ovšem tyto se budou neškodně rozbíjet o guard miniony. Přitom ale dotyčným guard minionům brzy dojde energie a jeden po druhém se vypaří, takže jakmile uslyšíte charakteristický zvuk zániku některého z nich, přerušte mlácení trpaslíka a běžte je raději zase obnovit. Tímto způsobem nakonec dosáhnete cíle, zabijete skrčka,čímž se odevřou ony mřížované dveře. Za temi naleznete scout map a pár dalších věcí. Následně se tedy vraťte zpět do prvního patra, kde už na vás čeká další zajímavá blbůstka v podobě díry a nášlapného zařízení. Toto vždy jakmile na něj stoupnete zakouzlí ZO kouzlo na otevírání dveří, takže se díra otevře. Proto doporučuji stoupnout na ně, aktivovat scout map, vyslat miniona - průzkumníka a umístit jej nad dírou. Pak sami zakouzlete ZO kouzlo a to se o něj zastaví, díky čemuž se díra opět zavře. Potom už vám tedy nic nebrání v cestě po žebříku do dalšího patra. Zde naleznete pouze létající bednu a tlupu lukostřeleckých potvoráků, jež samosebou vydrťte. Následně umístěte do příslušných otvorů ve zdi ozubené kolo a pojistku (vacuum fuse) a pak pokračujte skrz spoustu dveří, jež otevřete pomocí pák na zdi až do místnosti, která stojí nad strojovnou. Zpusťte zde žebřík do spodního patra a také zapněte obě pumpy. Po cestě ještě najdete klíč od nejsevernější místnosti v hale s mnoha sloupy, kde jste před tím vymlátili ony lukostřelce. Zde už si jenom zpustíte žebřík a můžete směle vylézt do třetího patra. Tady hned narazíte na místnost s mnoha stoly. Ty rozmlaťte mečem a projďete skrz jejich trosky k beranidlům. U nich vás zřejmě opět napadne Chaosova létající hvězda, takže buďte ve střehu a nenechte se překvapit! Poté, co projdete okolo beranidel, objevíte



pár užitečností, dvě celkem bezvýznamné místnosti a chotbu do další části tohoto patra. Zde se nachází místnost s dvojící pohybujících se teleportačních stěn, jež vám tu jistě pěkně znepříjemní život a také již obligátní Chaosovy létající hvězdy, jež se od této chvíle začnou objevovat stále častěji! Mimo jiné tu narazíte na tlačítko obklopené čtyřmi dírami, jež zmizí, jakmile na ně hodíte něco těžkého, co přistane právě na něm. (např velkej šutr, bednu, atd.) Jakmile se vám to podaří, otevřou se za vámi dveře a vy můžete v klidu zamířit k místnosti ... jež stojí přesně nad strojovnou (akorát o dvě patra výš) a do níž se dostanete za pomoci klíče, jenž už máte z druhého patra. Zde opět zpusťte žebřík a aktivujte oba plamenné ohřívače. Kousek od místnosti s pohybujícími se teleportačními mlhami naleznete další zajímavou místnost se zrcadly, přerušenou sérií děr v podlaze. Pomocí tlačítek na ústředním sloupu natočte ony zrcadla a pak do nich prašťte firebalem. Ten se od nich odrazí a zasáhne přesně místo které má, díky čemuž díry v podlaze zmizí. Potom už můžete rovnou zamířit k žebříku na východě, jenž vám umožní vylézt do čtvrtého patra.

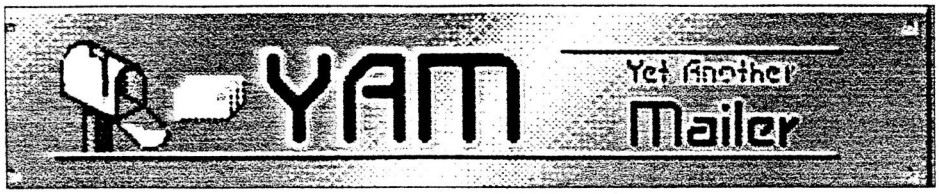


Pokračování v přístím čísle Fénixu

KAF

Elekronická pošta, páteř služeb Internetu

YAM 2.0 preview 7



Především bych se rád dotknul skutečnosti, že jednou z hlavních služeb na Internetu je přenos elektronické pošty k uživateli. Je pravdou, že na této skutečnosti jsou hmotně zainteresováni obě strany, tedy odesílající a přijímající, ale ve své podstatě se zvyšuje dostupnost dané informace a rychlost poskytnutí. V plném důsledku to přináší úsporu nákladů za poštovní výlohy.

Byl jsem tázán: „Ale proč vlastně AMIGA". A jakožto skalní příznivce tvrdím: „Proč ne". Není podstatné jakým počítačem se podílíte na pohybu v sítích Internetu. Pouze vás svazují jednoznačná pravidla, která se musí splnit, aby bylo možné komunikovat vůbec pomocí Internetu a právě tímto prostředkem přenést tíženou informaci svému protějšku.

A budu tvrdit, že tento stav je výhodný i pro účastníka na Internetovém spojení nemajícího ve vlastnictví počítač a běhá po ulicích s mobilním telefonem. Zkuste se takového účastníka dotázat jak hodně mu šetří kapsu propojení s Internetem? Většina případů zůstane pouze udiveně hledět, ti zasvěcenější si budou stěžovat, že jim délka 180-250 znaku na zprávu nestačí. No a kdo je zběhlý v mediálním světě, tak vám poradí, že není problém, když svou informaci nemohu zkrátit ji rozdělit do 2 až tří zpráv. Adresát je plně informován a cena hovoru je nižší. (Odeslání zprávy na Internet 2,-Kč/ks)

U této základní vlastnosti dnes zůstaneme v podobě elektronické pošty. Níže pouze dopisu, e-mailu nebo zprávy. Věčný boj s komercí nikdy nekončí. Vždyť jak je to dlouho co světlo světa spatřil v originální podobě herní produkt NAPALM a v zápětí dostávám prostřednictvím e-mailu informaci, že je tento produkt šířen nelegální cestou. Je to smutné, ale bohužel na této skutečnosti se podílí mnoho faktorů. Jednou z nich je cena samotného díla. Těžko si představit, že by výrobky vznikaly bez nákladu a mohly být šířeny pouze bezplatně. Takovýto produkt v oblasti programového vybavení počítačů se nazývá FREEWARE, tedy volně šířitelný bez úplaty. A abychom spojili užitečné s potřebným pozastavme se u programu YAM 2.0 Preview 7 - správce e-mailových zpráv na Internetu.
Především bych podotkl, že je to program dnes neustále se vyvíjející. Verze programu YAM 2.0 Preview5 a YAM 2.0 Preview6 jsou instalačně na sebe navazující, ovšem ve verzi YAM 2.0 Preview7 již můžete být nemile překvapeni. Ovšem to neznamená, že by program poklesl na kvalitě. V této poslední podobě zaznamenal zásadní programové změny v myšlení celkové koncepce, takže nelze pouze provést reinstalaci a ejhle co se to děje. Spokojenost je ta tam. Opak je pravdou.

Instalace programu.

Především bych rád podotkl, že je nutné brát na zřetel manuál programu YAM2.0 Preview7, protože zde hovoří o prvotním úkonu nazalohování si současnou konfigurace (celého programu YAM2.0p6) a to z velice prostého důvodu. YAM2.0p7 má zásadně změněnu zprávu „FOLDER". Již se nenastavuje v preferencích, ale vychází z pevného způsobu práce z „MENU" „FOLDER" spolu v návaznosti na filtry programu. Při klasické instalaci jako jsem ji odzkoušel i já se ve své podstatě zdablují názvy ve „FOLDER" okně a co se nestane. Vypadá to jako by se posunula kvalita programu YAM2.0p7 o stupeň dolu oproti YAMp6. Ale opak je pravdou a můj setrvaly provoz s programem YAM2.0p7 to jen dokazuje.

Názor na instalaci:

1) Nazálohovat celý současný stav programu YAM2.0p6.
2) Smazat adresáře - DELETED,SENT,INCOMIG,OUTGOING
3) Provést instalaci do stejného místa. (nový YAM2.0p7)
4) Udělejte si jeden ostrý provoz - pošlete kamarádovi e-mail.
   Všechny adresáře se sami obnoví i když po instalaci tam žádné nejsou.
5) Ukončete program
6) Nahlédněte do záložní kopie do adresářů DELETED,SENT,INCOMING,..
7) Opište si přesně názvy - konfiguračního souboru „.fconfig" Po vyeditování třeba v nějakém manažeru. Hlavně v polozce „NAME". Já zde pro příklad DELETED měl „Odložená"
8) Všechny položky „NAME" v konfiguračních souborech opravte a spustě program znovu
9) Pokud jste postupovali správně, objeví se shodné názvy, tak jak jste je měli ve verzi YAM2.0p6.
10) Ukončete program a do všech adresářů zkopírujte soubory z původních adresářů SENT,DELETED,INCIMIG,OUTGOING.
11) Po dalším zpuštění program provede „SCAN" adresáře a opraví si konfigurační soubory „.fconfig". A vše je jak jste měli původně.

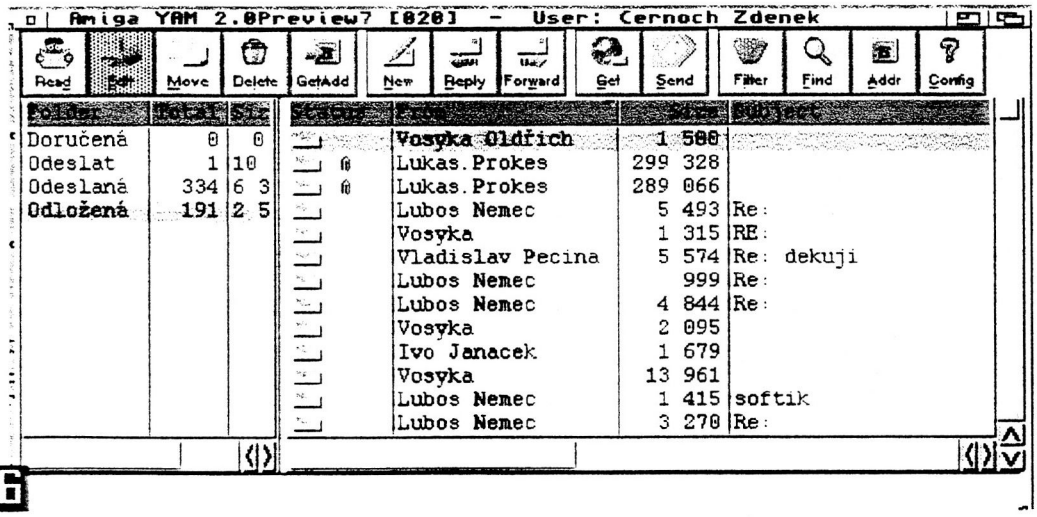
Co vám vlastně program sám nabízí? Domnívám se, že slušnou úroveň práce ve zprávě e-mail pošty.

V hlavním okně programu jsou základní prostředky pro volbu dalších úkolu jako je - čtení zpráv, jejich editování, přesouvání do jiných filtrů, mazání, přidání nové adresy do adresáře, vytvoření nové zprávy, odpovězení na původní zprávu, citování původní zprávy, přijmutí doručené pošty ze servru, odeslaní pošty na servr, filtry, vyhledávání v databázích, samotný adresář, preference programu. Dále vidíte hlavní 4 části filtrů nutné k chodu programu. Další členění je již na vás.

Po volbě dané zprávy si můžete (což je vlastně to podstatné) přečíst její obsah. Otevře se interní editor „MINE editor", kde se nachází potřebné ovládací prvky pro pohyb v datech, zobrazení přiložených dokumentů ke zprávě pomocí externích programů, uložení částí zprávy dle volby a na místo disku, kde máte pomocné archivy, tisk zvolené části zprávy, smazáni, přemístění, odpovězení na zprávu a citování zprávy ve vaší odpovědi.

Poměrně důležitou součástí čtení zprávy je zobrazení přiložené dokumentace ke zprávě. Tato dokumentace může být ve svém slova smyslu skutečnou dokumentací, záleží na tom, s jakými daty pracujete. Funkce „DISPLAY" vám umožní vyvolat ten správný pomocný externí program, kde lze zobrazit prohlíženou část, aniž by jste se trápili jak zobrazení provést. Vše se předem nastavuje v preferencích.

Vytvořit novou zprávu můžete v podstatě dvěma způsoby. Po volbě „Nová zpráva" se vám přímo nabídne možnost



pracovat v interním MINE editoru, a nebo máte možnost v tomto otevřeném okně přejít volbou „EDIT" do editoru externího. Zpuštění externího editoru se provede dle preferencí, které jste si nastavili. Prakticky je možné spouštět jakýkoliv textový editor nevyužívající grafických fontů. Výsledek by asi nevypadal vábně a příjemce by jste přiváděli k zoufalství. Dokumenty jiného než textového charakteru zasíláme jako „ATTASCHEMETS"- příloha. V příloze lze posílat zdrojové části, obrázky, komprimované texty. Je rozumné v samotném textu zprávy (hlavně pokud píšete do zahraničí) nepoužívat české kódovaní, protože nikdy nevíte, na čem je vaše zpráva čtena a jak má přijímající uživatel nakonfigurován počítač.

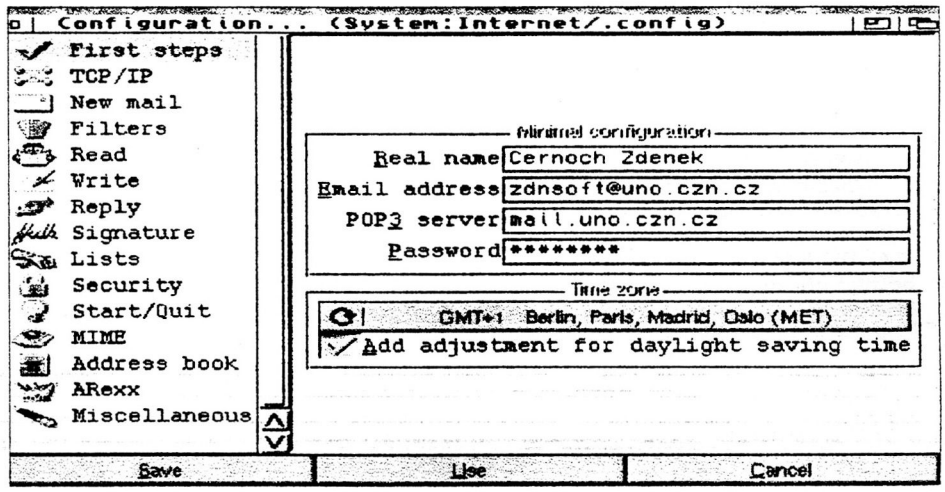
V okně tvorby nové zprávy máte tři záložky. Záložku pro tvorbu samotné textové zprávy - kde se nachází potřebné ovládací prvky - vyvolání externího editoru, přidání textu již dříve hotového, vystřihnutí, kopírování, vložení, volba zpět, tučný text, text ve fontech Italika, podtržení a barevné písmo. To jsou věci všeobecně známé z jiných textových editoru a ani zde vás rozhodně nepřekvapí ničím neobvyklým. Za pozornost stojí

záložka druhá a zde máte možnost k původnímu textu, který by měl být vždy, přiložit zdrojové části, obrázky, komprimované texty. Přímo v tomto okně lze i daný soubor komprimovat, pokud jej již ve zkomprimované podobě nemáte připravený. V třetí záložce je možné nastavit potřebné preference pro daný dokument. Tedy vyznačit jeho důležitost, zvolit poskytování pomocných údajů, automatický podpis vaši osoby, zajištění zprávy jejím kódováním a jiné.

Funkce „MOVE" přemístit není ničím jiným, než náhradou nějakého manažera, kde ve vnitřním chodu programu máte možnost jednotlivé zprávy uložit v daném filtru ručně.

Pro efektivní práci s adresami je zde integrován adresář, kde si můžete uchovávat adresy uživatelů, se kterými komunikujete, aby jste je nemuseli lovit někde v poznámkových blocích. Zde bych se pozastavil nad jednou zajímavou vlastností e-mail pošty a to je možnost doručit ji adresátovi, to není nic převratného. Volba „TO". Možnost doručit adresátovi s vědomím, že kopie textu šla i jinam, to zjistí volba „CC". Možnost doručit adresátovi, aby se nedověděl, že kopie textu šla i jinam a kam konkrétně. Volba „BCC". Jinak se zde nachází opět celá sada ovládacích prvků potřebných pro tuto část programu - uložit, setřídit (to je v menu), hledat, přidat adresu, seznam, skupiny, editovat adresu (pro opravy a doplnění), smazat, tisk, zobrazit úplný seznam, zobrazit částečný seznam.

Pokud jste před spuštěním programu YAM 2.0 Preview7 nezpustili nějaký program pro komunikaci po síti (po Internetu například), nelze poštu přijímat ani odesílat. Zůstává však v činnosti možnost poslat později, kdy se odesílaná pošta zařadí do „fromty", podobné vlastnosti programu Turboprint nebo na PC správce tisku, a vyčká než se dostanete k tíženému úmyslu zpustit komunikační program a zadáte povel „SEND" odeslat.



Vyhledávací editor vám umožní po zadání parametrů vyhledat informaci ve vaší rozsáhlé databázi a je podstatně jedno co hledáte. Nutno postupovat dle vlastností tohoto editoru.

Preference programu a různá nastavení.

Jako první se nám nabízí doplnění údajů o uživateli - jméno uživatel, jeho e-mail adresa, POP3 servr (např. mail.uno.czn.cz), heslo, časové pásmo. Informaci POP3 a heslo obdržíte od providera připojení k Internetu a jak moc dobře se domluvíte, to záleží jen na vás.

Do údajů o serveru se doplní - server - mail.uno.czn.cz, domain - uno.czn.cz. Opět jsou to informace, které vám sdělí provider. A je zde možnost volby SMTP 8bit, ale v řadě přístupů může zůstat nezatržena. Záleží na serveru na kterém jste připojeni. V seznamu adres se vždy nachází vaše adresa pro doručení pošty, ale je možné vést až 16 uživatelů najednou. Třeba pošta pro kamarády a podobně.

Do údajů pro poštu příchozí lze nastavit maximální délku zprávy, která se automaticky stáhne na váš disk (HDD) a ze serveru se odmaže. Nabízí se možnost zabránění automatickému stahování podezřelé pošty, kterou jste si ani nevyžádali. Můžete si navolit v režimech dlouhého připojení v síti část, po kterém se YAM 2.0 dotáže serveru zda nedošla další pošta a provede její stažení.

Můžete si nastavit vlastnosti filtru pro zatřídění pošty do určitých tématických celků.

V údajích pro čtení zprav si můžete nastavit jak se budou texty zobrazovat, lze zvolit i úpravu kódování textů pro zčitelnění rozdílného kódování než máte nastaveno na svém počítači.

V údajích pro vytvoření zprávy si nastavíte parametry, které se automaticky doplní do textu při volbě „NEW" nová zpráva. Jako oslovení, pozdravení. Lze nastavit cestu k externímu editoru, jako GoldED nebo CEd. Zvolit si délku textové řádky a automatické zalamování.

V údajích pro odpověď jsou potřebné provodní hlášky pro oddělení jednotlivých textů a vaší zprávy.

V údajích pro automatický podpis si můžete předem přepravit varianty podpisu, který bude použit na závěr vaší zprávy. Volbu, který podpis bude použit můžete přímo ovlivňovat v nastaveních pro novou zprávu. Nebo si přednastavíte volbu podpis používat vždy.

Ve volbě seznamů si zatrhnete položky, které chcete v hlavním okně programu vždy zviditelnit. Máte zde seznam filtrů a seznam zpráv.

V údajích pro zabezpečení zprávy naleznete velice pokročilou funkci k vlastnímu zabezpečení dané zprávy, která má své přesné určení. Obě strany musí použít shodný klíč.

Ve volbách pro start programu si nastavíte funkce, které se provedou po zpuštění programu. Není od věci si nechat trvale navoleno funkci pro automatické stažení pošty, kdy program neprodleně po startu zajistí spojení se serverem a pokud byla doručena pošta na adresu nebo případně adresy, které zpravujete, okamžitě dojde k její načítání a uvolňování kapacity vaší poštovní schránky, aby jste mohli odeslat svou poštu do světa.

Nastavení MINE editoru a jeho vlastností jsou základním stavebním kamenem , který vám umožňuje samotnou komunikaci nad způsobem zobrazení dané zprávy. Zde se nalézají přístupové řetězce k externím programům, které nám ve funkci DISPLAY zobrazí přiloženou část zprávy. Například zpustí program ke zobrazení obrázku a zobrazí jej.

V nastavení pro adresář si navolíte, které informace chcete standartně zobrazovat v jeho okně - jméno, adresu e-mail, město, ulici, telefon, stát, datum narození.

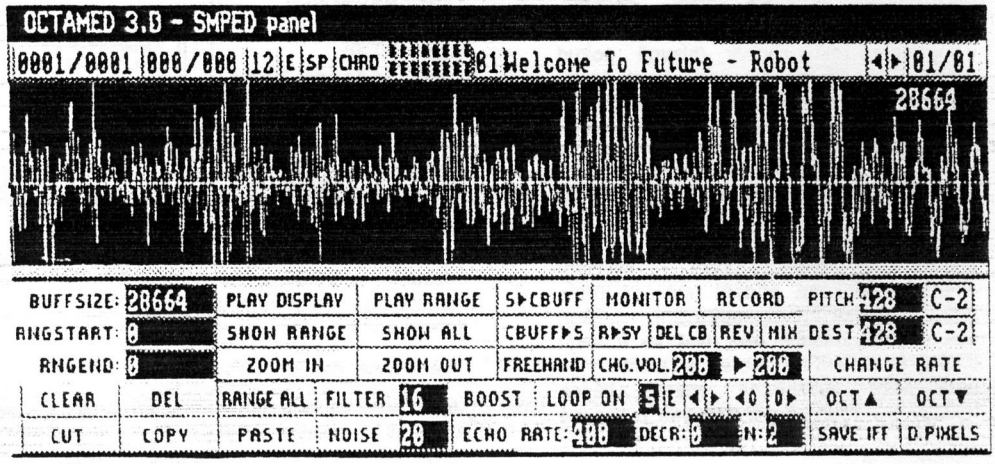
Jsou zde nastavení pro funkce AREXXu a ostatní. Ve funkcích ostatních stojí za zmíňku s povšimnout volby „Remove messages immediately", pokud ji zatrhnete, poštu kterou jste přečetly a „DELETE" odložili se přemístí do filtru odložené pošty „DELETED" a vyčká do doby než se rozhodnete tak učinit opakovaně a smažete ji opět a natrvalo. Lze si nastavit i úroveň komprese dat, aby vaše archivy nebyli stále větší a větší.....

Pokud nemáte žádnou zkušenost s podobným programem, či hledáte alternativu práce s elektronickou poštou, vřele doporučuji pozornosti tento program. Díky použitým vlastnostem grafického rozhraní MUI má svou určitou úroveň, skalní zastánci NEW ikon si přijdou rovněž na své. Tento program má již svou lokalizační knihovnu pro verzi YAM 2.0 Preview6 v češtině. Přeji příjemně chvíle strávené nad tvorbou zprav pro vaše přátele. Komentář:

Octamed 3.0 třetí díl

SMPED PANEL

BUFFSIZE-d.paměti kterou zasahuje sampl
RNGSTART-start sampl.
RNGEND-konec sampl.
PLAY DISPLAY-spustí sampl. musí být označen
SHOW RANGE- zobrazí ozn. část
SHOW ALL-zobrazí celý sampl
ZOOM IN-podrobnější zobr.sampl.
ZOOM OUT-vrátí vás zpět
FREEHAND-ruční modulace sampl.
CHG.VOL-změna hlasitosti
REV-hraje obráceně
MIX-mixovaní sampl. např s předešlým
OCTAVE UP- octáva nahoru
OCTAVE DOWN-octáva dolu
SAVE IFF-on/off-on umožnuje zapisovat samply na disk upravené jak jsou CLEAR-vymaže ozn.část samplu a zanechá volné místo DEL-::::::::::::::::::::::::



RANGE ALL-označení celého samplu

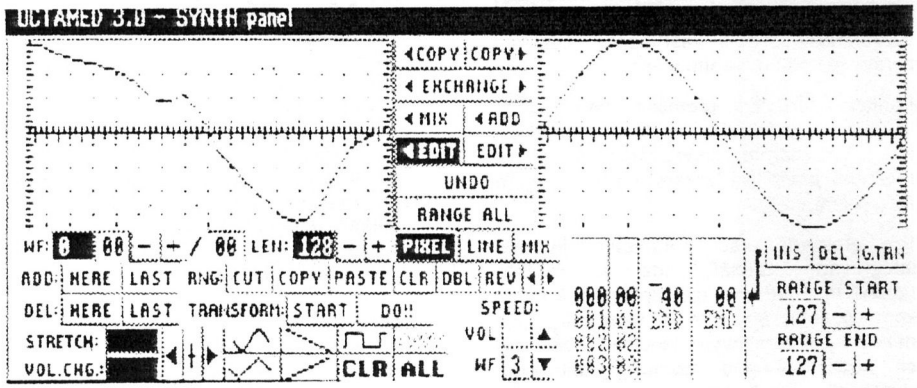
BOOST-zvýraznění výšek

LOOP ON -výtvoření smyčky
COPY-zkopíruje sampl do paměti
PASTE-vyloží sampl z paměti
RATE-délka samplu pro echo
DEKR-délka mezi echy
N-opakovaní echoing
ECHO-nastavení echa podle par.rate

SYNTH PANEL

Zde se dá vytvořit synth.zvuk ktery převedeme na sampl nebo ho zy slist uložíme na disk.1.Pojmenujeme zvuk instr a označíme ho gadgetem synth.Pak začneme tvořit zvuk. Vedle clr a all najdeme pár ukázek křivek zvuku.

COPY-kopírovaní do 2.okna
EXCHANGE-vyměna křivek v oknech
MIX-mixovaní křivek
ADD-přičtení jedné křivek ke druhé
EDIT-zvolení editace
UNDO-zrušit poslední změnu
RANGE ALL-označení celé křivky
PIXEL-editace po bodech
LINE-editace v liních
LEN- délka synth.zvuku
STRETCH-roztažení zvuku
VOL.CH.-změna hlasitosti
CLR-vymazání aktual.synth.zvuku
ALL-vymazání všech zvuku



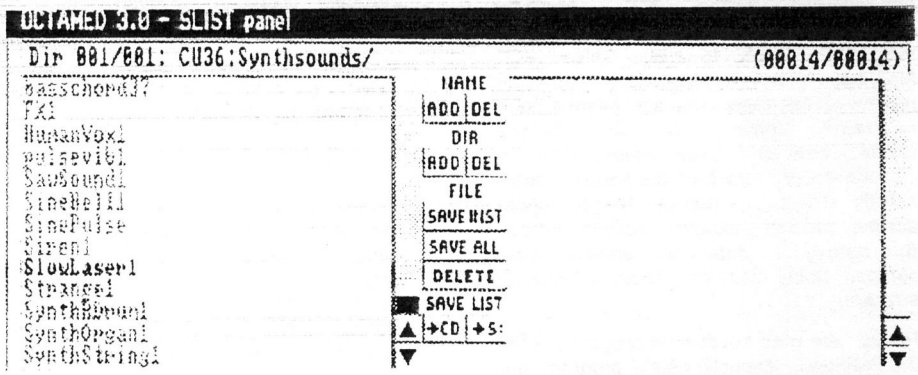
SLIST PANEL

Slist panel umožnuje ukládaní a načítaní zvuk.v podobě synth.

NAME-ADD-přičtení dalšího jména [i zvuku]do,tabulky DEL-vymazání jmena z tabulky

DIR-ADD-přičtení dalšího nebo nového adresaře do tabulky DEL-vymazání adresaře s tabulky

FILE-SAVE INST-uložení zvuku na disk SAVE-::::::všech zvuku na disk DELETE-výmazaní souboru zv.s disku



To byla poslední informace o octamedu 3.0. Nepsal jsem úplně o všech funkcích. Sám je všechny neovládám. Doufám, že jsem pomohl snad někomu osvětlit jak asi takový slušný amáter.soft.sequencer pracuje. Závěrem snad jen tolik, že octamed byl napsán T.Kinnunem pro klávesy yamaha 595. ikdyž yamahy nemám moc rád, tak octamed mně přirostl k srdci.

KULIČKA

Save as... SOFTWARE

MPEGA 3.5 (MP3 player)

... Formát MP3 umožňuje kompresi audio stop v poměru 1:12 v CD kvalitě. Což v praxi znamená, že na jednom CDR můžete mít vypáleno až 12 alb. Hotová pohroma pro hudební vydavatelství a průmysl.

Komprese nijak zásadně nenaruší kvalitu přehrávaného záznamu. Alespoň normální smrtelník nic nepozná ... pokud ovšem nejste potrhlý hifista s absolutním hluchem. Kvalita přehrávání je úměrná výkonu vašeho počítače. Pokud nemáte procesor 060, tak během přehrávání zapomeňte na kouzla s multitaskingem.

Zpět k MPEGA v3.5

Nová verze programu je narozdíl od předchozích (mpega 3.3) o polovinu menší. Verze 3.5 (Aminet) kupodivu není optimalizována pro jednotlivé procesory. Přesto jsem však během provozu na A1230/50 a A1260/66 neshledal problémy s kompatibilitou nebo stabilitou ... (program mi zatím nespadl, což se nedá říci o pochybných GUI pro tento program).

Recenzovaná verze MPEGA 3.5 - 21.12. 1998.

Program je vyvíjen od roku 1995 Stephanem Tavenardem. Od verze 3.1 vám stačí i pouhá A1230, pro rozumný provoz pak A1240. Na A1260 se dají MP3 přehávat již bez problémů ... seberou asi 35-40% výkonu (měřeno TinyMetrem).

Na Internetu najdete kompletní diskografii mnohých skupin. Na oficiálních stránkách skupin pak i nejnovější a remixované skladby (většinou zkrácené).

Doslova mne dostalo, když jsem na stránkách nejmenované monopolní firmy našel kompletní diskografii Metalliky ... všechna alba + kopie textů, booklety a další zbytečnosti, na které se patrně vztahují autorská práva...

Teď něco ke konfiguraci. MPEGA 3.5 obsahuje spoustu parametrů, které přizpůsobí kvalitu přehrávání výkonu Amigy. Je jen na uživateli, zda-li použije nějaké Aminetovské GUI nebo bude otrocky vypisovat parametry ručně z CLI.

Nejlepší je nastavit si příkazový script v některém z oblíbených managerů. Doporučuji DosControl nebo ClassAction (vyžaduje MUI). Ve FileMasteru se mi nepodařilo nastavit postupné přehrávání jednotlivých MP3. Ikdyž na druhou stranu můžete ve FM pustit MP3, přepnout okno a kopírovat, mazat nebo pouštět obrázky pod Visage.

Konfigurace je sice srozumitelně popsána v programu samém, ale uznejte, že tento plátek musíme něčím zaplnit ... Tak alespoň ty nejdůležitější parametry:

- q kvalita, 0 nic moc, 1 nebo 2 ok,
- h zobrazí pouze hlavičku songu
- n neukazuje počítadlo
- m mono výstup z levého kanálu Amigy
- p <pri> priorita programu (-30..30)
- l [<id>] výstup přes AHI ?
- s silencio ??? bez zvukového výstupu
- f 1/0 audio filter on/off
- x <freg> audio mixing frekvence (no comment)
- t <ms> audio buffer v ms (standardně ... 1)
- b <KB> velikost bufferu, standardně 16KB
- v <vol> hlasitost <0..64 nebo 65..256>
- w před spuštěním naplní buffer
- A zapsat do formátu AIFF
- W zapsat do formátu WAV
- T ukazuje délku skladby v minutách
- D zobrazí parametry přehrávané MP3
- C zobrazí konfiguraci přehrávače
- N název přehrávaného souboru
- R přehrávání v náhodném pořadí
- i detailní informace o MP3 - skupina,album,rok musí být součástí MP3 souboru

Běřná konfigurace MPEGA 3.5 (např. pro FM, DosControl, atd) :

mpega -p1 -b128 -q2 -d2 -N -i -D -T {F}

Zkoušel jsem přehrávat MP3 ze Zipu. Na mediu zformátovaném pod FFS systémem zvuk občas poskočil (při dohrávání dat do bufferu. Na Zipu s AFS však všechno jede bez problémů. To jen naokraj pro ty, kteří nechtějí s MP3 zaplácávat drahocené místo na disku.

Drobný pokus ... spustil jsem MP3 Laibachu (Geburt einer Nation) a zároveň Dunu. Je vcelku zábavné pozorovat fremeny jak bezhlavě útočí proti pevnostním dělům a do toho slyšíte ... Ein Fleisch, ein Blut, ein wahrer Glaube ... Eine Rasse und ein Traum, ein starker Wille...

K vrcholným zážitkům patří poslech MP3 s Fear Factory (např.New Breed) během hraní Dooma II. MP3 jsem si spustil pod managerem ClassAction (označil celé album) a s obavou nahodil Dooma II. K mému překvapení Doom ani necuknul a já povzbuzen rytmy z Demanufacture začal genocidu ... Přijdete samozřejmě o skřeky nepřátel, ale na druhou stranu je atmosféra hry doplněna o muziku dle vašich představ a potřeb.

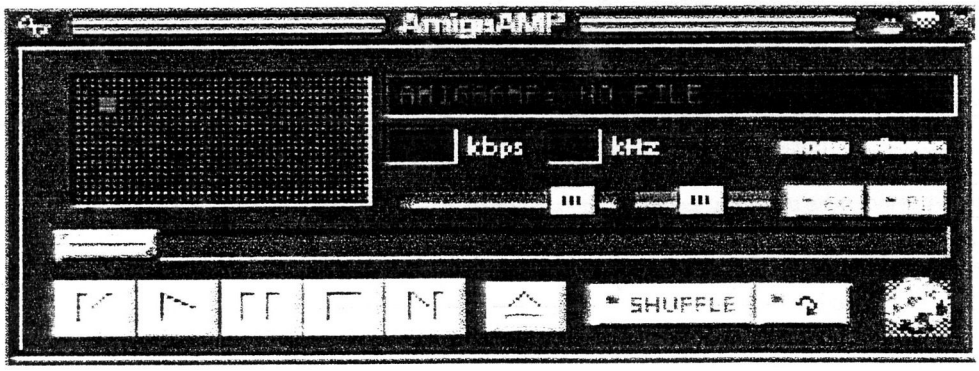
Abych nezapomněl, pro výše uvedené hrátky s multitaskingem potřebujete cca A1260/50Mhz a 32 MB Fast Ram.

Ps: Jedna z novějších verzí Hippoplayeru (2.44) již podporuje

přehrávání MP3.

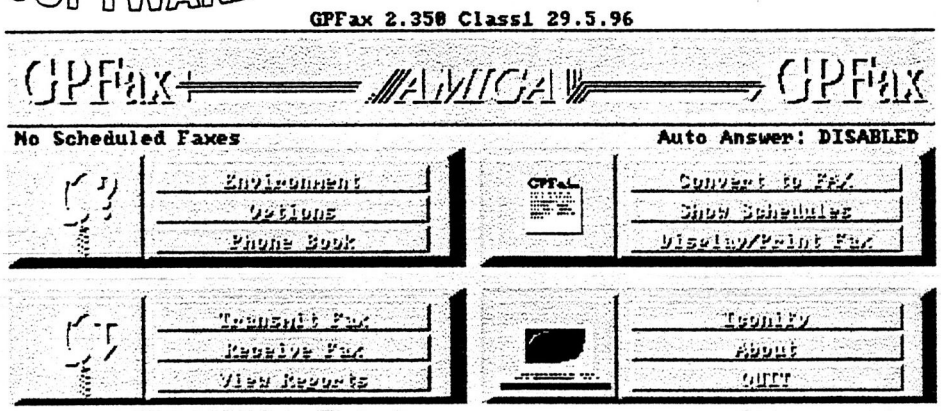
Ps: Zkuste použít MpegA-GUI 3.12 ... je na dvě věci ....

SCATERAC



GP Fax v 2.350

Autor : GP software
Rok : 29.5.1996
Velikost : 433.094



Pokud vlastníte modem, jistě přijmete několik postřehů z faxování a služeb s tím spojených. Doufám, že se změnšuje velikost komunity, která prozatím neví, jak funguje fax a co znamená modem pro počítač a pro fax.

Tedy, pokud si napíšete jakýkoliv dopis, životopis či chcete jen poslat zprávu kamarádovi, můžete si to napsat v textovém editoru. Poté si spustíte GPFax, který si otevře svou obrazovku, dostanete se k nastavení Vašich dat, telefonního čísla, hlavičky a můžete si dát na protokol i obrázek jakýkoliv chcete. Potom si zadáte volbu telefonní linky, tedy databázi jakéhokoliv rozsahu podle adresy i telefonního čísla, způsob, jak bude komunikovat modem s příchozími i odesílanými zprávami, a to je celkem vše.

Takže máte-li napsán dopis, musíte jej nejprve zkonvertorovat do podoby, která srozumitelná modemu. K tomu je samozřejmě program vybaven a je to otázka chviličky. Potom si zadáte z databáze, komu se fax pošle a jako poslední si můžete vybrat, zda chcete fax poslat hned nebo si zapnete naprogramování odeslání, tedy si zadáte, že se fax odešle třeba o půlnoci. Samozřejmě musíte mít puštěný počítač, že.

No a pro příchozí zprávy jsou dvě možnosti. Buďto je program ikonifikován, tedy schován a čeká na zazvonění. Kolikrát zazvoní než to převezme fax, si zadáte v nastavení. Jakmile to splní, přepne se do faxového režimu automaticky, a pokud přichází fax, tak se bez problémů načte do adresáře, ke kterému jste si na začátku zadali cestu. Druhou možností je, že zvednete telefon a můžete slyšet pískání nebo Vám volající řekne, že posílá fax, takže kliknete na ikonu příjmu a vesele přijímáte zprávu.

Jakmile je fax doma, máte možnost si jej samozřejmě prohlédnout v interním prohlížeči. Zde si můžete zadat velikost zobrazení.

No a asi by to bylo k tomuto výtvoru celkem vše. Snad jen jedno malé upozornění, pokud jste zvyklí na písmo koi8 či podobné velikosti, tudíž vězte, pokud si necháte pro konvertor malé písmo, jako třeba koi8, tak na druhé straně vyjde fax z A4 o velikosti asi 2x2cm. A to není mnoho. Sice to ušetří papír, ale nejde to přečíst. Já mám v GPFaxu velikost Helvetika-koi8-35 a je to tak akorát.

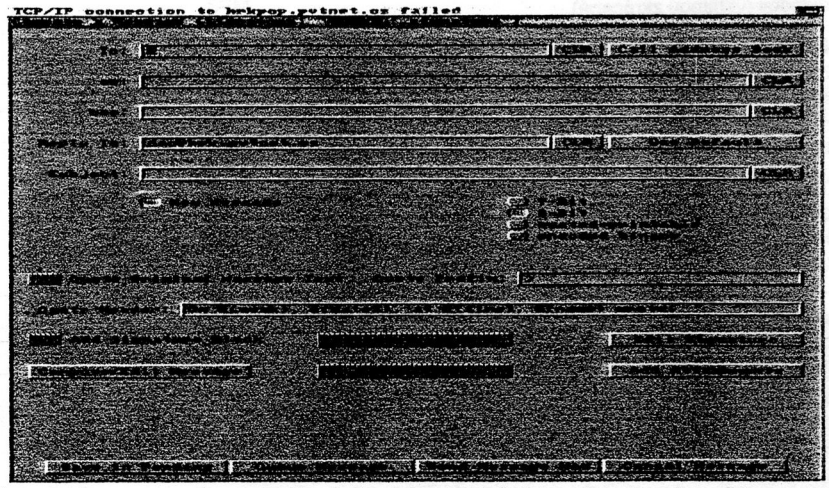
Program je spolehlivý, i když je škoda, že si otevře svoje okno a ostatní práce je mimo. Samozřejmě, že lze ikonifikovat, takže není celkem co řešit. Snad je ještě malou perličku, kterou se mne již několik lidí ptalo, fax můžete poslat na klasický fax, z klasického faxu přijmout a stejně tak i na jiný modem a z jiného modemu.

To je asi k tomuto programu vše. Nenáročný a snadný program, který postačuje pro základní práci s faxováním naAmize.

DACAN

A Email v 1.40

Autor : F. Zachatis
Rok : 10.10.1997
Velikost : 1.084.259



Pokud jste na Internetu, samozřejmě chcete i pošťačit a stejně tak i přijímat poštu. Pokud nevíte pro co se rozhodnout, potom je zde malá recenzička na velice šikovný a užitečný program.

Pokud jste již tedy připojeni na svého providera, tudíž chcete přijímat i posílat elektronickou poštu. Nic Vám v tom nebrání, pokud například používáte AEmail. Samozřejmě můžete sáhnout i po jiném softu, ale to je věc vkusu a zyvku. Dobrým programem je také YAM, především pro toho, kdo je zvyklý na STFax, protože tyto dva programy mají celkem shodné ovládání i vzhled.

A co najdete? Program, kde si můžete do databáze zadat adresy všech mailovejch kamarádů, firem, či kohokoliv chcete. Pokud chcete napsat dopis, kliknete si na ikonku, otevře se okno, ve kterém si zadáte adresu kam se má namailovat, otevřete si externí textový editor, nejlépe CED, no a píšete a píšete, poté uložíte do programu. Pokud jej zadáte jako aktivní volbu, jakmile se připojíte na providera, okamžitě po spuštění AEmailu se automaticky odešle tato zpáva a přesune se do prostředí odeslaných. Stejně tak ovšem jakmile ovřete cestu k provideru, automaticky se natáhnou všechny zprávy, které máte uloženy u svého providera a poslali je Vaši kamarádi.

Máte možnost si i nakonfigurovat odeslání, tedy čas pošty, také si můžete různě kombinovat spojení textu a zpráv, prostě to ostatní závisí jen na Vaší fantazii. Je zde i možnost, pokud máte instalované I/TCP zařízení, např. MIAMI, potom jej nemusíte aktivovat samostatně, protože toto je možno přímo spouštět z AEmailu a stejně tak i vypínat spojení.

Program je skutečně velmi kompatibilní a snadné ovládání pomůže každému začátečníkovi používat elektronickou poštu velmi jednoduše.

DACAN

Save as... SOFTWARE

VOYAGER v 2.95

Autor : O. Wagner
Rok : 1998
Velikost : 1.714.717

Když už jsem u toho inetrnetu, samozřejmě nemůže chybět popis nějakého toho letce po pavučině WWW stránek či mailování v letu.

Tento program si u mne získal velkou oblibu, zaregistroval jsem si jej a nyní mohu skutečně kvalitně jezdit po světě, i když je internetem.

Oproti AWebu či IBrowse je Voyager velmi rychlý. Snad jen při prvním spuštění se zhrozíte co dělá, ale když budete vědět nebo pochopíte co dělá, ulehčí to spousty a spousty času. Postaví si totiž takovou stromovou struktury abecedy a to jsou adresáře, kam si program ukládá všechno, co momentálně vidíte na monitoru. Prostě a jednoduše, naloudujete se na www stránku a když na ni koukáte, tak přitom je uložena do stromečku. Přitom se rozdělí text, grafika a ostatní. Potom samozřejmě je zde možnost, že si co nejrychleji projedete stránky a vypnete spojení a potom si můžete v klidu domova a zdarma prohlížet všechno. Máte totiž možnost si otevří requester jako diskový manager a pokud v konfiguracích máte zadány cesty k externím prohlížečům, můžete si vše prohlížet a číst bez omezen.

V prohlížeči můžete data zviditelnit, kopírovat, mazat či spouštět dle libosti.

Pokud narazíte u někoho na mailovou adresu, samozřejmě programem můžete okamžitě odpovědět, či odeslat zprávičku, programem samozřejmě také můžete používat download, či-li stažení dat z www stránek, pokud se Vám něco líbí, či pokud to protistrana umožňuje.

V programu si můžete nastavit také cestu pro providera a přijímat a posílat mailové zprávy, či-li nepotřebujete téměř nic jiného.

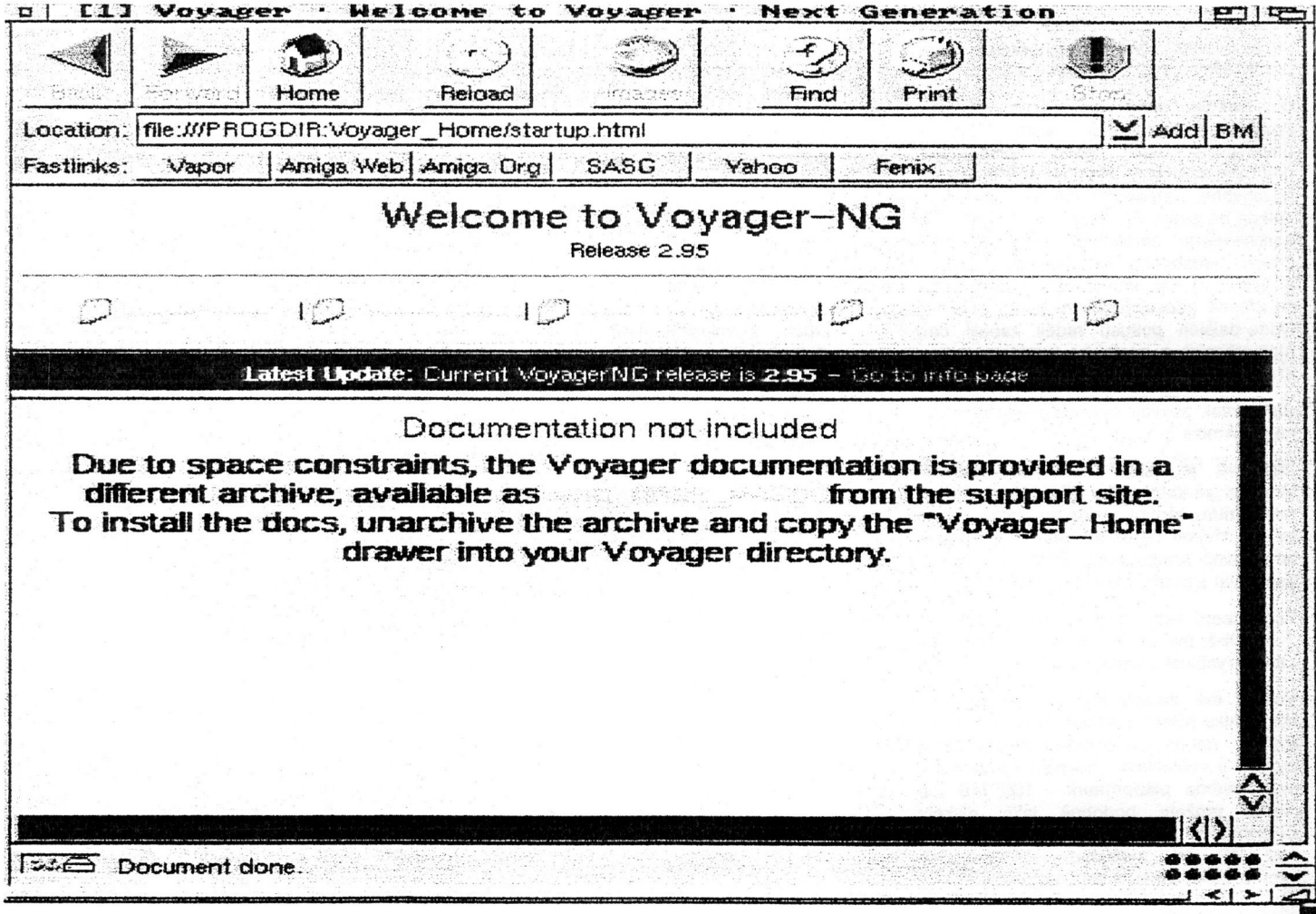
Po zkušenostech s programem mohu skutečně jen napsat, že oproti AWebu a podobných, je Voyager skutečně velmi rychlý. Nevím jak je strukturován, ale pokud jsem v preferencích zadal stejné parametry jako u ostaních prohlížečů, Voyager byl mnohem rychlejší.

Má sice tu maličkou věc, že si běžné věci nedává do RAM, ale stále na harddisk, ale musím konstatovat, že program má ještě jednu perličku, kterou vítám asi ze všeho nejvíce.

Tou perličkou je věc již navštívených míst. Jistě každý kdo jste byl na internetových stránkách www víte, že nejdéle vždy trvá natažení či zobrazení grafiky, která doprovází všechny stránky, tedy skoro. No a protože Voyager si stahuje úplně všchno do sebe, také samozřejmě toto používá zpětnou vazbou. Pokud tedy má ve své stromové databázi již uloženy stránky, které jste ji prošli, tak grafika je okamžitě a načte nové texty, jinak prostě a jednoduše si staré spojuje s novým. Ona se ta struktura grafiky na www stránkách zase mnoho nemění, hlavičky a obrázky jsou vcelku skoro stejné, takže zase krok k urychlení běhu.

Nastavení programu jako celek je možno si udělat velmi kvalitně, ale pro pouhý chod a prohlížení www nemusíte skoro nic nastavovat a měnit. A to je skutečně u tohoto programu velmi dobré. Mohu jej doporučit hlavně začátečníkům, ale i profíci si přijdou na své, pokud jej samozřejmě ještě nezkusili.

DACAN



HARDWARE

ZIP drive a Amiga

Interní Zip pro Amigu ?!

V poslední době jsem byl postaven před problém přenosu několika stovek megabajtů animací z Imagine (Amiga) na platforu PC se střihovou kartou AV Master. Přenášet takové množství dat po disketách je nesmysl. Většinou si převedu ILBM frames do formátu BMP. Tím objem dat ještě několikrát naroste. Jeden 24 bitový obrázek převedený do formátu BMP má kolem 1.3 MB.

První vyzkoušenou možností je přenášet data po parallelním kabelu. K této formě komunikace doporučuji skvělý program PC2AM Michala Káry z Prahy. Z anglického návodu českého tvůrce jsem vyrozumněl, že pro komunikaci s platformou PC potřebuji Nullmodemový paralelní kabel. Přemýšlel jsem, zda-li zakoupit originální kabel nebo si zbastlit vlastní ... Vyjímečně u mne zvítězila lennost nad lakotou a tak jsem vyrazil do místní „proslulé" firmy prodávající PC komponenty. Firma - dále ji nazývejme kryptogramem WC Vata patří (údajně) mezi největší společnosti ve Východních Čechách se spoustou specializovaných poboček po celém území naší malebné vlasti. Pokud si vzpomenete na jeden z mých článků v minulém ročníku (Zapojení dvou Amig) pochopíte koho budu pomlouvat...

Poté co jsem si to přihasil do zmíněné firmy, uvítal mě znechucený výraz prodavačky a dotaz - Co zase chci ...

U kolegy jsem zakoupeným kabelem propojil svou Amigu s jeho PC a nainstaloval na obou platformách potřebný software. Komunikace fungovala bezchybně, alespoň do té doby než kolega na svém PC začal experimentovat s nastavením paralelního portu. Po dvou dnech neustálého konfigurování periferií a Windows 95 směle vyjádřil domněnku, že zřejmě odešel paralelní port v PC. Po týdnu dalších pokusů raději zabalil celý motherboard a poslal ho k reklamaci. (... ať žije Plug'n'play).

Stále však zbývalo mnoho megabajtů dat na mé Amize ...

Zajímavá je také komunikace pomocí ethernetové karty skrze PCMCIA. Bohužel, nevlastním žádnou takovou kartu. Dále by mě zřejmě nebavilo stále ke kolegovi tahat svoji Amigu a na místě vše znovu zapojovat a potom uklízet.

Začal jsem tedy hledat ideální médium. Jeho výběr byl určen několika podmínkami - cena, rychlost a kapacita .

Vcelku mě zaujala recenze na Zip Drive mechaniku (Atapi) v Amiga Review. Tento systém nabízí za poměrně slušný peníz rychlou a spolehlivou možnost komunikace mezi dvěma platformami. 100 MB Zip media můžete podobně jako diskety naformátovat pod Amiga file systémy nebo pod PC file systémem. Potřebujete k tomu jen některou z verzí software IDE Atapi ovladačů.

Neregistrovanou verzi Atapi.device najdedete na Aminetu. Nemá větší omezení, pouze Vás bude jednou za deset minut otravovat hláška s adresou autora. O důvod víc si program zaregistrovat.

Opět jsem zašel k oblíbené firmě a požádal o předvedení Zip mechanik. Zip Drive jsou nabízeny v provední externím i interním. Externí mechanika je o něco dražší. Proto jsem zvolil interní mechaniku (cca 3800 Kč).

Nemám rád, když se mi kolem Amigy povaluje shluk kabelů a periferií. Proto mi vždy vadila CD Romka na krátkém kabelu u levého boku, která mi bránila v manipulaci s Anigou a vůbec překážela na stole. Jelikož mám Amigu v klasickém provedení a nepoužívám další hardware, mohu k ní zapojit jen dvě IDE zařízení. Svoji CD Rom teď používám jen jako player audio CD, a na to stačí kabel k externímu napájení.

Jelikož jsem nechtěl, aby mi z Amigy trčely další dráty, přemýšlel jsem jak Zipáč vhodně zapojit. Zaujala mě rozměrová shodnost

Zip mechaniky s mechanikou disketovou. Vzhledem k tomu, že (interní) disketovou mechaniku poslední dobou používám velice zřídka, napadlo mě, že místo ní nainstaluji mechaniku Zipu.

Instalace Zipu dovnitř Amigy vyžaduje odstranění původní disketové mechaniky a drobnou úpravu vrchního (plastického) krytu počítače. Čelo mechaniky Zip je o něco vyšší a proto musíte vyříznout v pravém boku Amigy větší otvor, než pro disketovku. Otvor vyrobíte odporovým drátem, pilkou, nožem nebo mačetou. Takto nahrubo opracovaný otvor srovnáte s velikostí čela Zipu pomocí pilníku. Operace asi na 2 hodiny.

Pokud jste, alespoň trošku zruční, a nepoškodíte-li si vrchní kryt Amigy pilováním, vypadá výsledek -> Zip mechanika v počítači velmi elegantě a vkusně.

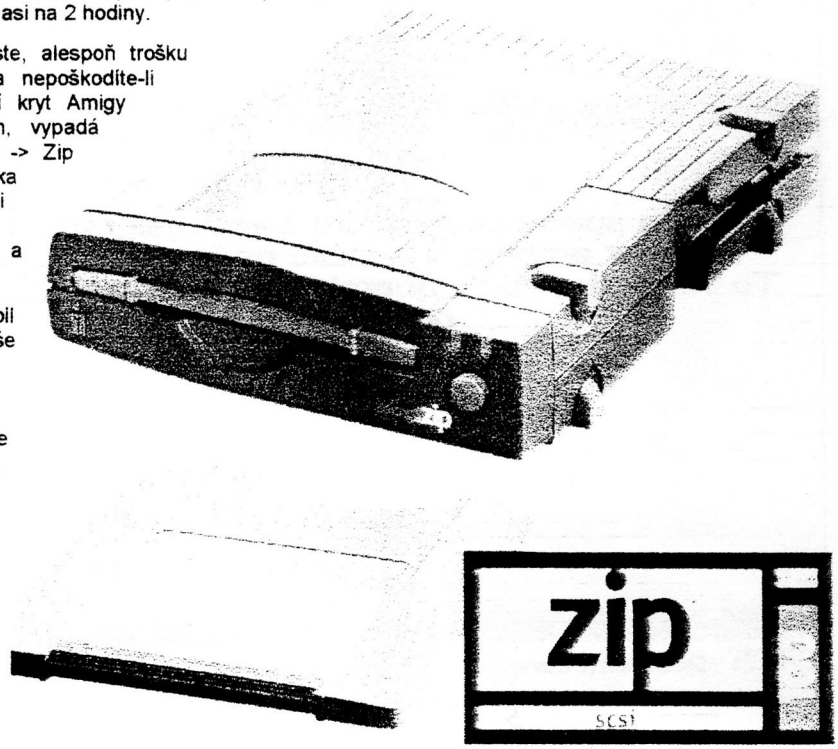
Podstoupil jsem výše uvedené úkony, připojil Zipáč ke kabelům, zašrouboval Amigu a dmul se pýchou nad svou zručností. Zapnul jsem počítač, vložil Zip disk a nainstaloval ovladače. K mému velkému překvapení však nešel Zip disk zpětně vysunout z mechaniky. Rozdělal jsem znovu počítač a šel Zipáč reklamovat. V prodejně se tvářili znechuceně, ale nakonec mi mechaniku vyměnili a ukázali dveře.

Druhá mechanika fungovala již bezchybně. Další problémy nastaly, když jsem se pokusil zformátovat Zip disketu na které je instalační software pro PC. Díky své neskonalé drzosti jsem se znovu objevil v oblíbeném obchodě s PC. Prodavačka hned jak mě uviděla okamžitě zavolala svého šéfa. Marně jsem se jim snažil vysvětlit, že disk se softwarem na PC nepotřebuji. Odmítli mi disk naformátovat, odvolávajíce se na nějaké směrnice a v domění, že ze mne vytáhnou další prachy, nabídli mi k odkoupení Zip disky nové.

Mé dosavadní zkušenosti s interní Zip mechanikou a jejím provozem jsou vesměs kladné. Zip zformátovaný pod Amiga FFS je rychlým kvalitní mediem, vhodným pro archivaci nebo přenášení dat mezi jednotlivými počítači. Rychlost zápisu a čtení Zipů naformátovaných pro PC je podstatně pomalejší, ale stále postačující.

Disketovou mechaniku jsem ale, také zcela nezavrhl. Na zadní straně Amigy v zaslepeném portu jsem vypiloval otvor na protáhnutí datového a napájecího kabelu pro disketovku, kterou v případě nutnosti mohu kdykoliv zapojit.

SCATERAC



Z literárního soudku

ŠKRABKA

..." Jo a abych nezapomněl pánové," zakončil major Maruvčák třídní hodinu, „zítra na naši četu opět vyšla služba v kuchyni, takže se připravte. Bude škrabka!!!" Třídou to nevrle zašumělo a místy se dokonce ozvalo i vzdorné brblání. Škrabka (pro ty zvlášť nechápavé - škrábání brambor) je totiž hned po buzeraci a šikaně nejhorší jev v armádě se vyskytující.

„Áááách jo," zívnul žák Zápal a nasupeně po majorovi za kantorským stolem loupl pohledem, „ tak to se zase jednou nevyspíme!!!"

Druhý den byla brzo ráno celá četa surově vzbuzena a nahnána do ponurého sklepení pod kuchyní, kde již na ně čekal věčný lakomec a držgrešle nadpraporčík Maňásek - velitel kuchyně.

„Takže žáci," zachroptěl svým vypitým hlasem ,"nejste tady poprvé, takže vám doufám nemusím vysvětlovat co a jak. Dneska máte za úkol oškrábat asi 12 pytlů brambor, takže se moc nezdržujte, abyste to zvládli včas!" Poté odpružil kamsi za roh. Celá četa tedy odevzdaně zamířila ke škrabárně, když vtom všichni ucítili přímo nesnesitelný puch. Rebel Hotula ihned prohlásil, že v takovýhle rychně makat nebude a že dokud to tu někdo pořádně nevyvětrá, může mu být celá škrabka ukradená, načež dotyčný zamířil, násedován přitom několika dalšími stejně neuvědomělými jedinci zpět ke schodišti. Tam ovšem tito vyvrhelové narazili na nebezpečně vypadajícího základáka. „ Kam dete?" otázal se jich tento nekvalitní češtinou a bojovně se při tom nahrbil. „ Musíme někam na vzduch, „ odtušil Fidlín, „abychom se mohli dosyta vyblít!" „ Tak sklapněte a padejte spátky," zachroptěl základák. Inu nezbývalo, než se zase otočit a zaplout zpět do toho království puchu. Tam už se mezitím rozesadil i zbytek čety a všichni se zacpanými nosy netrpělivě čekali, než se ten smrad alespoň trochu ztratí. Když se tak konečně asi po čtvrthodině stalo, mohlo dojít na samotné škrábání brambor. Dva z vybraných žáků tedy zamířili do vedlejší místnosti, odkud vzápětí vytáhli pytel čehosi, co zřejmě kdysi bylo bramborami, avšak naprosto nevhodné skladovací podmínky, spolu se značnou okolní vlhkostí změnily tuto jinak hodnotnou a bezesporu důležitou poživatinu v odporně páchnoucí hnilobnou kaši, z níž se rojily hejna mušek hnilušek. Když to chudáci žáci uzřeli, nastal poprask! „Tohle že máme jíst, takovej hnus ... smradlavej ... zhnilej??" kvíleli jeden přez druhého a na důkaz protestu začali všichni mlátit kudlama o plechový vědra, ležící před nimi. Vzniklý rámus brzy přilákal samotného Maňáska. Ten záhy přiběhl, seřval všechny jak řád škol 1, 2 káže a zase hned odpružil. Inu dějš se vůle lampasákova. Žáci tedy zapnuli škrábač a vysypali (či spíše vylili) do něj celý obsah pytle. V mašině to příšerně zaklechtalo a než bys řekl gum, byla ta hnilobná mejda zase venku - v kanále, kterýžto se však tímto beznadějně ucpal. Překvapený žák Zápal otevřel přední dvířka zařízení v naději, že odtud vypadně alespoň pár oškrábaných herteplí, ale bohužel nevypadlo ani ň. Všichni po sobě jen překvapeně koukli. Ale to již byl přivlečen další pytel. Nevypadal o nic lépe, než ten předešlý a také stejně tak dopadl. Škrabka vyplivla pouze jakousi hnědošedou páchnoucí maltu, která se vzápětí začala - dík ucpanému kanálu - roztékat směrem k žákům. Ti ihned zahájili kvapný ústup před tou postupující smradlavou bažinou a nakonec se všichni vyšplhali na obrácené přepravky, jichž se tu naštěstí válelo poměrně dost. Naštěstí ani z druhého pytle nezůstala jediná poživatelná herteple, takže tito vlastně neměli důvod slézat z nich dolů a něco doškrábávat, takže tu jen seděli a se zájmem očekávali, jak se celá tahle komedie ještě vyvine. A nutno říci, že se vyvíjela celkem zajímavě. Hnilobné obsahy dalších a dalších pytlů totiž postupně zmizely uvnitř škrabky, aby vzápětí v poněkud mixovanější podobě tuto opět odpadní rourou opustily. Hnilobný močál se tak vesele šířil dál a dál, až posléze dosáhl dveří směrem na chotbu.

Tyto byly ovšem kvůli větrání dokořán, takže mohl nerušeně pokračovat v cestě. Celé to dost připomínalo onu známou pohádku „Hrnečku vař", tedy snad až na onu „kaši". Ovšem netrvalo dlouho a ke škrabárně dorazila dvojice základáků s úmyslem odnést již nahoru do kuchyně první hrnce s oškrábanými bramborami. Bohužel v příšeří sklepa nebylo zrovna moc dobře vidět, neboť zde na celé chotbě svítily toliko dvě žárovky, a navíc chudáci základáci zřejmě před chvílí teprve vstali, protože byli ještě celí rozespalí a se zalepenýma očima. Inu dopadlo to zkrátka tak, jak to prostě dopadnout muselo. Oba nešťastníci po té mejdě samosebou uklouzli, plácli sebou do ní, patřičně se v ní vyváleli a poté s hrůzou upalovali zpátky zasraní jak jetel za Maňáskem. Jakmile je dotyčný uviděl, ihned mu bylo všechno jasné. Jenom natáhl pořádné vysoké gumáky a už si to hasil zpět do podzemí, kde se vzápětí jeho zrakům zjevila neopakovatelná podívaná. Celá škrábárnu již totiž pokrývala více jak deseticentimetrová vrstva hnilobného močálu, uprostřed niž na hromadě přepravek dřepělo všech třiadvacet žáků.
„ Co..co.. „ zahuhlal skoprnělý Maňáskem, ale dál už se nezmohl na nic. Zato žák Hotula si opět neodpustil poznámku, když před vykuleným nadpraporčíkem prohlásil cosi ve smyslu, že prý ty brambory byly určitě prvojakostní... Inu co vám to tu budu obšírně rozebírat. Trvalo ještě asi půl hodiny, než odsud byli žáci s patřičným halasem a povykem ze strany základáků, kteří tu sračku po nich museli uklidit, evakuování, aby se mohli raději odebrat na učebny, protože škrábat už jaksi nebylo co. Velitelé to kupodivu ani nijak zvlášť nekomentovali, takže jediným následkem celé této kuriózní události byl snad jen smrad, který se z nebohých „škrabkařů" linul ještě minimálně dva dny poté. Jo a mimochodem - k obědu a k večeři byl ten den pouze jakejsi guláš s chlebem. Brambory totiž jaksi .. nebyly.

KAF

SECOND HAND DACu

Amiga 500, Kick ROM 1.3, 0,5 MB RAM (0,5 chip), zdroj, TV modulÁtor A520 na propojenÉ s TV pÒes ant×nnÉ vstup s kompletnÉ kabelÁÚÉ, joystick Competition Pro, myÓ Amiga, literatura (Amiga DOS, Amiga 500 a Amiga Basic), 120 disket (hry a programy) - 2100,-
FDD Supra Drive, 3.5 DD externí -1000,-
FDD Chinon FB-354 pro A500/+, 3.5 DD interní-800,-
Myš MegaMouse šedé barvy - 250,-
Joystick značky Kovodružstvo Náchod, Český - 200,-
Zdroj 200 Watt Fair Electronics, bez kabelů - 230,-
Zdroj pro Amigu500/500+/1200 - 200,-
Cd rom hex speed od firmy Creative500,-
Originální kryt pro Amigu 500/500+ 200,-
OriginÁlnÉ kryt pro Amigu 1200 - 300,-
KlÁvesnice pro A500/500+ - 250,-
KickROM 1.3 pro A500/500+ - 220,-
KickROM 3.1 pro A1200 - 1100,-
Cia (A) 8520 pro A500/500+ - 400,-
Cia (B) 8520A-1 pro A500/500+ - 400,-
Denise 8362R8 pro A500/500+ - 250,-
Gary 5719 pro A500/500+ - 220,-
Motorola 68000 pro A500/500+ - 220,-
Paula 8364R7 pro A500/500+ - 300,-
Adaptér na připojené třetího a čtvrtého joysticku, který pouze jednoduše zasunete do parallelního portu a můžete hrát ve čtyřech! Cena100,-
Datový a napájecí kabel na připojení dvou 3.5" IDE disků
či CD mechaniky k A600/1200. Délka cca 35cm. Cena za oba dohromady - 300,-
Program na ideální transfer dat mezi dvěma Amigami -
ParNET s disketou, včetně kabelů:
Kabel 1 cca 160 cm - 150,-
Kabel 2 cca 235 cm - 170,-
Přepínač myš/joystick. Tato pomůcka Vám umožní mít zapojený jak joystick, tak myš v jednom portu a přepínat pouze malým přepínačem, bez jakýchkoliv machinací kabelů - 100,-
Kontaktní adresa na které můžete zakoupit vše pro Amigu vyžádejte si cení i nového zboží stojí za shlédnutí :

Data Amiga Club
OLDŘICH VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34
tel./fax.: 0439-886165
Email : dac@hrk.pvtnet.cz

DATA AMIGA CLUB

Malé Svatoňovice - 99

Oficiální pozvánka na setkáni uživatelů počítačů AMIGA, které se koná ve dnech 15-16.5.1999. Akce bude probíhat v prostorách místního odborného učiliště (cca 200 m od náměstí). Začátek akce je stanoven na 10.00 hod. Soutěžní příspěvky je možno přihlásit do 15.00 prvního dne.

Obsahem našeho setkáni bude prezentace tvorby jednotlivých Amigistu a představeni programu pozvaných počítačových firem. Díky účasti firem jsou zajištěny hodnotné i symbolické ceny pro vítěze soutěži.

Pokud chcete přijet na oba dny (sobota a neděle), tak co nejdříve zašlete uhrazené poplatky za ubytováni, které činí 150,- Kč za jednu osobu. Nocleh je zajištěn v ubytovacích kapacitách středního učiliště v Malých Svatoňovicích. Ubytováni pro jednotlivce je nutno uhradit do 30.4.99 Letošní vstupné je vzhledem k předpokládanému zajmu stanoveno následovně:

sobota - 30,-, neděle - 30,- , oba dny - 50,-

Soutěžní kategorie

Music

Akceptovány jsou formáty přehratelné v HippoPlayeru či Delitrakeru (mimo MP3). Tato kategorie bude dále dělena na MOD skladby a více kanálové songy.

Pix (obrázky)

Jsou akceptovány všechny formáty, které dokáže načíst program Ppaint, Scala, Visage, apod. Preferován je formát iff (AGA).

I. kategorie - ručně kreslené příspěvky
II. kategorie - obrázky z 3D programu, apod ...

Presentace - animace (např.Scala)

Přijatelné jsou formáty spustitelné pod programem MainActor a Scala (mimo mpg a avi). Jsou povoleny i animace s hudbou a dalšími doplňky .

Demo

Za demo jsou považovány .EXE soubory. Mohou být použity dema, která nebyla uvedena na žádné z loňských (1998) Amiga parties.

Kontakt na organizátora

Oldřich Vosyka
Zahradní 253
Male Svatoňovice
542 34
tel./fax.: 0439-886165
e-mail: dac@hrk.pvtnet.cz

Dotazy na soutěže :

broz.josef@spt.cz (Scaterac)

0468/23062 po 15 hod ...

AMIGA burza

Prodám

PRODÁM : turbokartu Blizzard 1220 procesor 020 na 28Mhz a 4MB RAM cena 1000Kč. Dále prodám monitor Commodore 1084S - video monitor v perfektním stavu, cena 2500Kč . radek_p@cdc.cz nebo volejte 0603815627.
PRODÁM : A1200 Micronik Infinitiv TOWER .... originální Micronik trafo, externí Amiga klávesnice ... 8 MB SIMM, výměnný rámeček na HD, RGB Monitor .. Cena dohodou ... levně scaterac (0468/23062 po 15 hodině)
PRODÁM : Genlock Roctec (cena 800,-Kč), videodigitizár v reálném čase Vidi Amiga 12RT (3000,-Kč) a Amigu 500 (1MB RAM, TV output - cena dohodou). informace tel 0653/623207 mail: mkanak@iol.cz
PRODÁM : časopisy AMIGA REVIEW číslo 40 1kus a číslo 42 tři kusy, cena dohodou tel. 05/47215299 braun@iol.cz

Koupím

KOUPÍM : Koprocesor v pouzdře PGA – 68882/50 Mhz do Blizzarda 1230/50 Tel. 05/46211807 JKMS
KOUPÍM : Externí modem 33,6 za rozumnou cenu nabídněte tel. 05/47215299
KOUPÍM : HDD 540 - 1GB do 1500,- nejlépe i s kabeláží 2,5 na 3,5 Najmon tel. 05/47215299
KOUPÍM : Do Blizzarda koprocesor 1230/50 PGA 68882/50 prosím nabídněte 05/47215299 braun@iol.cz
KOUPÍM : Program PageStream 2.2 pro A500 a barevný monitor do 2000,- Jiří Žáček, Černčín 135, Bučovice, 685 01
SHÁNÍM : program pro inicializaci světelného pera (pusky) - ovladač, knihovnu, cokoliv nebo někoho kdo by byl schopen napsat utilitku, prográmek - v čemkoliv jen aby to šlapalo - který by mi umožnil používat světelné pero místo myši na kreslení grafiky Vím že to bez problému šlo na ATARI 800, takže by to snad mohlo jít i na AMIGU Odměna jista, zadarmo to nechci - tel. do práce 0462/351 348 chtějte Michala Dik

javosoft® COMPUTER

HLAVNÍ DODAVATEL ORIGINÁLNÍCH HER A PROGRAMŮ PRO AMIGU. Prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod.
Kontaktní adresa : JAVOSOFT
SVORNOSTI 2
HAVÍŘOV 1 736 01
Email : **javosoft@poda.cz** Tel. 069/6810418, Fax: 069/6810564
Web : **www.javosoft.cz**

SUPER CD jen za 880,- s názvem :
AMIGA CLASSICS Vol. 1
Najdete zde 400 her pro vaší milovanou Amigu. Např. Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Cannon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších.... Můžete objednat u firmy JAVOSOFT.