AMIGA FENIX

Cena 30,-kč + 16,-kč poštovné

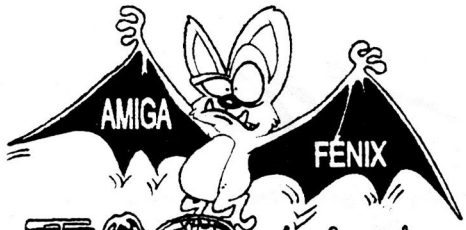
8+9/99

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany

ČÍSLO 14 15

POZOR bude se konat

Male - S Millenium 30 a 31.10.99



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. Dotazy můžete kdykoliv volat na mobil - 0606 / 864 920

TOP twenty

NAPALM	176
SLAMTILT	96
MAX RALLY	69
DUNE II	53
FORMULE ONE GRAND PRIX	44
FOUNDATION	33
THE SETTLERS	28
WORMS	26
AMIGA DOOM	25
UFO	24
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	22
WOLFENSTEIN	21
GENETIC SPECIES	19
GLOOM III	18
GLOOM IV ZOMBIE MASSACRE	17
FLASHBACK	17
CANNON FODDER II	16
CANNON FODDER	15
HEXEN	13
HERETIC	12

OBSAH 14+15

3 - 4
Slovo úvodem - Listárna
5
NEWS - Informace
6
Linux nebo klasika?
RECENZE
7
FLASHBACK
8
GALAGA DeLUXE
9
INTERLAGOS - IMOLA
10
ALIEN FISH FINGER - SHADOW FIGHTER
11
SWOS 96 / 97
12
STAR TREK - ARCHERY
13
B. C. KID - STRANGERS
14 - 15
NAVOD
SHADOW OF THE BEAST III
4 X EIDE
16
MONTE CARLO / MONACO
17
WEB PLUG - JAK NA WEB 1
18
MONITORY - AOC
19 - 20
UTILITKY DO WB - 6
STANOVY CR LINUXU
21
BLIZZARD 1240
22 - 24
POVÍDKY - AMIGA BURZA

A-MIGA-

AMiGA

powered by AMiGA

FÉNIX (14+15) - REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : kaf.@post.cz recenze, návody, povídky, mluvč
KAREL LENC – (BRAUN) e-mail : braun@iol.cz dtp, gfx, news,
JIRKA MISSBACH – (JKMS) e-mail : jkms@post.cz recenze, web, news
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : redrose@post.cz recenze
PETR CRHONEK – (PEC) recenze
ALEŠ JANEČEK – (MUF) recenze
ZDENĚK ČERNOCH (ZDNSoft) e-mail : zdnsoft@uno.czn.cz hardware
JAROSLAV ČERVINKA (YETTI) recenze
OLDŘICH VOSYKA (DACAN) dac@hrk.pvtnet.cz
MAREK PATÁK (MARIEN) hardware
RADEK HRDLIČKA (LAHVE) lahve@brandysnlab.cz recenze

POZOR!!! Bude se opět konat Male - S. Plánovaný termín je stanoven na 30 a 31. 10. 1999. Což bude již třetí v pořadí . Takže se budeme těšit na MALE - S III Millenium.

Ke dni 9.9.99 vstoupilo na náš WEB 699 Amigistů...
Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz
Vychází 19.9.1999 v nákladu 70ks - FÉNIX (16) vyjde během měsíce října ???

SLOVO ÚVODEM

Zdravíčko přátelé!!!

Je celkem interesantní, když musím jeden článek přepisovat jednou, či dvakrát. Většinou tak činím z důvodu nekvality předchozí práce, či proto, že mě napadne způsob, jak ono předchozí téma zpracovat čtivěji, či lépe. Avšak občas se vyskytnou případy, kdy je nutno předělat něco z důvodu změny podmínek, či situace. A to je momentálně právě můj případ. Došlo totiž k několika na sobě nezávislým událostem, jež byly natolik závažné, že jsem kvůli nim musel svůj úvod pracně předělávat. Nejprve to byl RED ROSEho úvod, kvůli kterému jsem musel předělávat poprvé a podruhé se proti nám všechno spiklo, naráz došel tonner v tiskárně i kopírce, papír i obálky a polovina prodejen, kde jsme dotyčné komponenty až doposud nakupovali buďto změnila sídlo, zanikla, či prostě měla zavřeno. Do toho přišla ještě BRAUNova a koneckonců tak trochu i moje dovolená. No zkrátka a dobře jsme v době před BRAUNovým odjezdem nový FÉNIX zkompletovat a vytisknout prostě nestihli. Nakonec se proto přijalo - coby nouzové řešení vytištění prázdninového dvojčísla, jež právě třímáte v rukou. Doufáme, že se na nás proto příliž neziobíte a že nám i přez tyto naše občasné výpadky zůstanete věrni!

No ale teď k událostem posledních dvou měsíců. Stihlo se toho podít celkem dost a nutno hned dodat, že některé věci nás zrovna moc netěší. Mám tím na mysli především ohlas některých čtenářů na otištění mého návodu na NAPALM v předchozím čísle. Všechno to začalo zhruba před měsícem, kdy jsem ve své schránce objevil AGAsův mail, v němž nás jeho pisatel označil za pirátskej a lamerskej časopis, protože jsme si dovolili (podle něj) opsáním originálního NAPALMovského manuálu porušit licenční práva a tím zároveň podpořit pirátství u nás pirátství u nás. Upřímně řečeno to byl celkem šok a trvalo mi dost dlouho, než jsem se rozhoupal alespoň k nějaké reakci. Tou byl posléze telefonát BRAUNovi, kterej mě ale doslova zpražil hned na začátku rozhovoru větou „ Ty piráte... ty lamere... s FÉNIXem je konec, je to všechno v troubě, atd." Sice se následně rozchechtal, takže mi došlo, že si dělá srandu, ovšem v tuto chvíli toho tu moc ke smíchu nebylo. Dozvěděl jsem se od něj totiž, že už mu párkrát volal RED ROSE a že to kolem FÉNIXu začíná krapítek vřít (tedy alespoň to tak v první chvíli vypadalo). Takže jsem tedy nelenil a ihned rozeslal pár tázavých mailů DACANovi a LAHVEmu. Odpovědi došly hned druhej den a byly pro mě stejně překvapivé, jako předchozí AGAsovo obvinění.V obou totiž shodně stálo, že je to celý nesmysl, že jsme žádný licenční práva neporušili a že se tím nemáme vubec vzrušovat. Jak doslova napsal LAHVE - kdyby bylo otištění podobného manuálu protiprávní, už by seděli za katrem DACAN, Celá redakce AR, stejně jako všichni od EXCALIBURu, TS a mnoho dalších. To mě trochu uklidnilo, takže jsem „mailnul" AGASovi svoje stanovisko a především nesouhlas FENIXu s jeho tvrzením o OPSANÉM NAPALMovském manuálu, z něhož jsme ve skutečnosti použili pouze obrázky jednotek, budov a mimo to ještě některé klávesové zkratky. AGAS mi na to ovšem odepsal, že už to samo o sobě je porušení autorských práv, že to konzultoval na IRC, Amigové konferenci jak u nás, tak i v Polsku, a pak také s kolegy z časopisů MAGAZYN AMIGA a AMIGA COMPUTER STUDIO. No a u toho prozatím zůstalo. LAHVE mi totiž doporučil požádat o vyjádření přímo JOEa z AR, takže momentálně čekáme na jeho odpověď.

Tolik asi k současné situaci kolem této kauzy. Ať už nakonec dopadne jakkoli, je pro mě dosti překvapující zjištění, že ani dobře míněný čin nemusí být chápán a přijat kladně. Předpokládám totiž, že nikdo z těch, kteří četli tento můj manuál nepředpokládal, že jej píšu proto, abych tím snad pomohl těm Amigistům, kteří si nezakoupili originálku NAPALMu. Je sice pravda, že tento můj návod obsahuje i obrázky a popisky všech budov a jednotek ve hře se vyskytujících, avšak tyto jsou doprovázeny mým vlastním textem, v němž jsem se snažil vyjádřit vedle strohého popisu použití spíše své dojmy a názory na ně s ohledem na jejich využitelnost během hry, což je myslím o mnoho víc, než co nabízí původní manuál. Také zde musím hrubě nesouhlasit s názory typu - návody k podobným hrám jsou zbytečné, atd. Z vlastních zkušeností a především z desítek telefonátů, dopisů a mailů je totiž patrno, že si s NAPALMem celá řada Amigistů nevěděla rady a to i přesto, že vlastnili originálku s manuálem. A právě kvůli nim můj návod vznikl. Je mi proto neskonale líto, že tuto moji snahu pomoci jim někteří z nás chápou jako projev pirátství.

Tento případ pro nás bude jistě poučením a varováním do budoucna, že si musíme dávat mnohem větší pozor na to, co otiskujeme. Pouze nás neskonale mrzí fakt, že je tak neúměrná pozornost věnovaná tak nicotné záležitosti, že při tom padají silná slova jako lamer, či dokonce pirát a přitom kolem v Amiga komunitě existují daleko křiklavější případy bezostyšného pirátství, jež jsou ale celkem bez problémů tolerovány (mám tím na mysli třeba onen nedávný incident s NAPALMem na posledních Voticích!!!)

No ale dosti již sporů!!! Na to je ta naše Amiga komunita zatím příliž malá, abychom se tu mezi sebou pořát jenom hádali! No ne???

REDAKCE

LISTÁRNA

Tak a teď si znovu neodpustím promluvit všem Amigistům do duše. Dělám to hlavně proto, že se mi nelíbí postoje některých Amigistů, k vycházejícím periodikům (AR/AMAX a Fénix). Postupem času jak se situace okolo Amigy zhoršovala a zhoršovala, tak i přímo úměrně tomu ubývalo znechucených Amigistů (lameři). Tím i ubývalo lidí kupující časopisy pro nás napsané. Nemusím znovu omílat, že tím klesá kvalita časopisu, stoupá cena atd. Tedy jsou mezi námi amigisté, kteří Amize věří (myslím že to bude většina těch, kteří vydrželi až do dneška), ale jsou i takoví, kteří by chtěli PC, ale nemají peníze na nový počítač (je PC vůbec počítač, nebo se tak jenom tváří?), ale o těch tady nepíšu. Tyto řádky mají být pro ty, kteří zůstali věrní. Když to tak spočítáme, tak to není ani moc peněz, které ty časopisy (pouze dva) stojí. AR je za 49Kč a Fénix za 31Kč. Tak to je dohromady 80Kč!!! Pokud si oba předplatíte, tak vás vyjde AR na 39Kč a Fénix na 27Kč, což je 66Kč!!!!! Nejsem znalec přes ekonomiku, ale vcelku se dá říct, že v dnešní době to není až tak moc. Rozhodně to není moc, když to budeme chápat jako určitý druh podpory Amigy samotné. Myslím, že bychom mněli být vděční za to že to alespoň máme. Kdybych to mněl porovnat se situací v Polsku, tak napíšu jen jediné slovo: hrůza!!! Tam vychází dva časopisy, oba z poloviny barevné a na kvalitnějším papíře. Tím nechci nijak snižovat českou povahu. Ovšem proto to nepíšu. Navíc si můžete pomoct a mít Fénixe zdarma, když napíšete nějaký smysluplný článek větší než 5Kb (mimochodem BRAUNe, KAFe a JKMS: těch 5Kb je skutečné minimum, zavedl bych 10). Ovšem takovou drzost, jakou někteří udělají, že napíšou pár článků a když začnou dostávat Fénixe zadarmo, tak psát přestanou a jenom

odebírají Fénixe zdarma, bych od Amigisty nečekal a kdyby to bylo na mně, tak jeho jméno zveřejním na plno, jen ať ho každý zná!!! U AR je to horší i když to teď vypadá, že tam nebude mít kdo psát. Asi si to budou pánové T.Benda a J.Komárek (JOE) psát sami. Tak milí Amigisté: pokud máte doma Amigu, kupujte i dva české časopisy (a třeba i dva polské) pro nás určené a zabraňte tak jejich zániku. Skutečně začala být situace dosti vážná a pokud to myslíte vážně, nebo alespoň polovážně, tak se nad tím zamyslete, aby nezůstaly pouze časopisy na Internetu. To by moc velká sranda nebyla.

Další, co šokovalo několik lidí, bylo to, že si KAF s BRAUNem dovolili otisknout českou verzi „manuálu" pro NAPALM. Můžu jenom konstatovat, že když to viděl AGAs (má doma orginál, tak asi ví o čem mluví), tak se zdálo, že ho neuklidním, jak začal zuřit. A můj názor? Je chyba, že u orginálu chybí česká verze manuálu, protože by jinak KAFův článek skoro nemněl smysl (teda kromě postřehů z vlastního hraní). Přesto myslím že o pirátství se už toho napsalo moc a moc a toto jako pomoc pirátům vypadá. Ale na druhou stranu KAF vlastní taky orginál NAPALMu a když hru dohrál, tak na ni napsal návod, což je normální ve všech herních časopisech, takže se o pirátství nejedná. Možná to má na svědomí titulek samotného článku, který zní: „NAPALM/Manuál"!!! Mněl to být NAPALM-Návod (vždyť návody se píšou na spousty her a nikomu to jako pirátství nepřipadá) a už by se nad tím tolik lidí nepozastavovalo, ale jak to je ve skutečnosti, můžou objektivně posoudit jen majitelé originálů (doufám, že jich je hodně). Tak tady členové Fénixu šlápli trochu vedle, čímž si způsobili jisté nedorozumění. A jakou to pro nás bude mít dohru? No asi nijak velkou, ale znáte to - pokud už jednou někoho pošpiní, tak se to jen těžko bere zpět a každý spíše věří tomu horšímu a díky tomu se můžeme těšit na to, že nás roznesou na IRC kanále na Internetu, kde už se v dostatečném množství Fénix pomlouvá, zvláště pak přispěvovatel DACAN (???). O tom však nic moc pořádně nevím, tak do toho nebudu víc vrtat. Ovšem díky tomuto, řekněme „nedorozumění", jsem zjistil, jak je ta naše scéna pružná a jak rychle se všechno roznese. V pondělí 19.8. mi přišel Fénix do schránky a odpoledne přišel AGAs. Jeho reakci jsem už popsal, ale přešlo ho to. A už ve středu 21.8. mi přišla zpráva od BRAUNa: „Co se AGAsovi nelíbilo na návodu pro Napalm? Prý jsme piráti a lameři!". Co k tomu dodat? Snad jen to, co je napsáno v AR45 v článku o setkání Amigistů v Malých Svatoňovicích, že někteří členové naší scény k sobě trpí jistou nesnášenlivostí, i když jsme v podstatě na stejné lodi. A pokud skutečně došlo k chybě z naší strany, tak přesto doufám, že nám zachováte přízeň i nadále a my vám na oplátku slíbíme, že k podobnému omylu už nedojde.

RedRose

REDAKCE :

Výše otištěný RED ROSEho článek měl být původně úvodníkem FÉNIXu 14, avšak nové okolnosti a především problémy všeho druhu nás nakonec donutily napsat úvodník vlastní. Moc se za to RED ROSEmu omlouváme. Příště to snad vyjde!!! Ovšem nedalo nám to nezareagovat na jednu věc v jeho článku. Mám tím na mysli ono "Roznášení po IRC" jak nás, tak i kolegy Vosyky. Upřímně řečeno nás nic podobného ani zdaleka nevyvádí z rovnováhy, natož aby nám to nějak podstatně vadilo. Co se týče kauzy NAPALM, vyjádřili jsme to myslím lapidárně už v úvodníku, takže to myslím už nebudeme dál rozpitvávat. Faktem je, že se tu objevily názory takové i takové a mi sami nevíme, kde je pravda. Jiná věc je ovšem s kolegou Vosykou. Toho totiž celkem dobře známe, takže ať už o něm kdokoli cokoli šíří, je to s největší pravděpodobností pouze planá pomluva.

Zdar, Braune!

V novým Fénixu jsem se dozvěděl, že máte problémy s články a že těm, co nic neposílají, nebudete dále posílat Fénix. Proboha, kluci, jestli máte nějaký problémy, tak mi přestaňte posílat Fenixy! Já do Fénixu ničím nepřispívám, tak si taky žádny Fénix nezasloužím! Není čas, aby do Fénixu něco napsal (navíc mám vlastni časopis, jak jistě víte ;))), takže žádné číslo Fénixu zdarma nepožaduji, ani si ho nezasloužím! Pokud by vám to přinášelo nějaké problémy, klidně mi Fénix přestaňte posílat, já se zlobit nebudu, ani ho nebudu z vás tahat soudní cestou ;)). Mějte se a ať Fénix dále prosperuje!

A ještě jedna malá poznámka: NIKDE jsem bohužel neviděl (ani ve Fénixu, ani nikde jinde) ani zmínku o SKUTECNEM tvůrci Napalmu. ClickBoom pouze odkoupil práva a na samotné hře má tak 1% podílu (patche, a to si ještě nejsem jisty, jestli i ty patche udělali skuteční tvůrci). Nevím, jestli se to obecně ví, ale autory Napalmu není žádna kanadská firma, ale slovenšti Ablaze, kteří mají za sebou už CD hru Strangers. Není to žádna reklama, jen mi vadí, že každý mluví o Napalmu v souvislosti s Clickboomem, navíc znám jak hlavního programátora Napalmu (Rady Marusa, rozhovor tuším v TS10), tak muzikanta Demsiho a je smutný, za prodejem všech prav na Napalm ztratili právo uvádět jako tvůrce Napalmu právě Ablaze :(.

See ya, Lahve.

REDAKCE :

Neboj - FÉNIXe si zasloužíš už jenom pro to, že děláš tak skvělej diskmag! A navíc jsi nám poslal článek, takže na něj máš normální regulérní nárok coby přispěvatel ! Co se NAPALMu a jeho autorství týče, budeme po předchozích zkušenostech s dotyčnou hrou raději opatrní... ABALAZE udělali, CLICKBOOM vydal .... a KAF dohrál... Díky všem

---

Ve 13.čísle Fénixu sem se dočet, že zavádíte zajímavý opatření proti líným amigistům, jako sem například já, že jo. Pozor hoši, tohle není kritika, chci Vám říct, že to co jste udělali je správný a není to v rozporu se zákonem . Proto Vám všem slibuju, že moje příspěvky budou vždy 5 kb, abych měl ten vysněný Fénix doma zadara. Nevadí Vám doufám fakt, že můj příspěvek do časopisu je jenom 4960 b. že mi to odpustíte, že jo? Díky ftěrka MUF.
Jo a mimochodem vzhledem k tomu, že v srpnu není žádnej svátek, tak jsme zavedli druhýho Silvestra koncem srpna. Proto Vám přeju do toho Novýho roku další velkou řadu úspěchů, hodně recenzí a moc bych si přál a nejsem asi sám, aby Fénix vycházel v barvě jako třeba Score apod.

MUF

REDAKCE :

Díky MUFe za dopis a články. Moc se všem zde chci omluvit za výpadek v redakci, totiž nám nedošlo, že našim přispivatelům asi jen tak nedojde, že jsme se rozhodli udělat teď dvojčíslo. Proto se zde chceme všem omluvit za toto nedosti učinění a doufáme, že v budoucnu to dopadne lépe a budeme Vás včas informovat. Abych také něco odpověděl na MUFuf dopis tak jen připíši, že děkujeme za dosavadní práci a do budoucna doufáme, že těch 5kb překročíš a konečně dostaneš časopis zcela zdarma☺

AMIGA

NEWS - INFORMACE PRO VÁS

AMIGA REVIEW 46 / 47

Skvělé dvojčíslo, které nás doslova šokovalo novými informacemi ohledné nového operačního systému nové Amigy, kterým bude Linux. AMIGA goes LINUX. Najdete zde také nové grafické koncepty designu AmigaNG. Dále něco o novém EXITu 10 a spousta dalších zajímavých recenzí a informací.
AmigaMAX 18 - Jako vždy herní drby, preview SpaceStation 3000, recenze Wasted Dreams, Quake potřetí, Hallenturnier, Návod 6th Sense Investigations a od Red roseho závodní hry na Amize.

Informace o Amiga DOSu

Oznamuji tímto všem, kteří používají mou AmigaDOS nápovědu v současné verzi v0.8, že se připravuje verze 1.0. Přeskakuji tímto plánovanou verzi v0.9 ve které mněl být pozměněn hlavně vzhled a částečně i ovládání. Navíc mněl být jeden článek a vyhledávací tlačítko SEARCH (jistě znáte z CD-Aminetů), na které jsem nějak pozapomněl. Dále přibudou jednotlivé příklady téměř u všech příkazů. Nad tím jsem pouze přemýšlel, ale JKMS mně svým článečkem ve Fénixu č. 13 přesvědčil, že by to tam mnělo být. Práce bude ovšem trochu pomalejší, vzhledem k tomu, že je léto a v1.0 bude k dispozici nejpozději do konce září.

Na druhou stranu zvažuju, že v1.0 bude verzí poslední, protože se mi zatím ozvali pouze čtyři lidé, které to nějak zaujalo a ještě k tomu to jsou všechno mí známí. Jmenovitě AGASlayer, BRAUN, JKMS a Rosťa B. Z toho usuzuju, že to asi nikoho moc nebere, i když je to zcela zdarma (ten koresponďák je hlavně pro získání adresy, abych mohl posílat aktuální verze). Takže pokud se nikdo navíc neozve, tak to v září ukončím. RedRose

NOVÁ DEMO SKUPINA HARVESTER - HVR

Byla založena naprosto nová Demo Skupina s názvem HARVESTER. Tato skupina je mezinárodní, protože v ní jsou i Amigisté z Polska, kde jak víme je scéna naprosto super a o 256% lepší než ta naše. HARVESTER = HVR. A co že má tato skupina v plánu? Tak především by chtěla na začátek roku 2000 (až křápnou všechny py PíCíčka) přijít s novým 3Ddemem. Taky se něco začíná proslýchat o tom, že by mohl i vzniknout nový DiskMag, když se AmigaCS na dost dlouho odmlčel. Ostatně AGAs už několikrát chtěl skončit v TopSecretu, ale zatím to neudělal. Až k tomu dojde, tak MOŽNÁ vyjde nový DiskMag, zpočátku v HTML, nebo GUIDE, aby to mohli číst všichni amigisté (však známe potíže s TopSecretNG) a ještě snad nějaké překvapení. Prozatímní sestava HVR je tato:

AGASlayer.....CZ.....[Boleslav Kristen].....leader, organizer, txt, swap

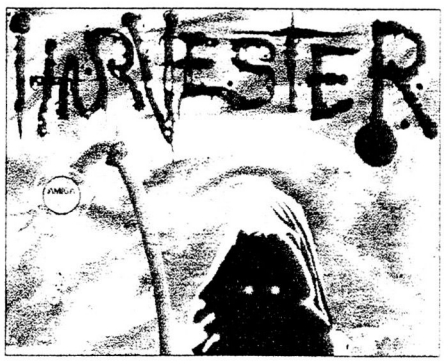
TommyGun.....CZ.....[Tomas Zdrazil].....txt, 3D gfx

RedRose.....CZ.....[Tomasz Przybyla].....2D gfx (řekl bych spíše jen do počtu)

Speedy.....CZ.....[Robert Jankovic].....2D gfx

X-Type.....PL.....[Tomasz Zalega].....leader, organizer, music
Cromax.....PL.....[...].....support coder, help
Ovšem vypadá to, že to nebude seznam kompletní a ještě někdo přibude. Ale myslím, že pokud to dobře půjde, tak je se na co těšit.

Red rose



T-zer0, Clickboom

20.7. Clickboom oznámil, že nová hra T-zer0 je hotová a připravena k distribuci.
Pokud si ji objednáte budete zařazeni do slosování o zajímavé ceny např.
Mikronik Infinitiv Tower + CV64/3D. Zároveň se daly slyšet, že budou sponzorovat herní sekci na výstavě World of Amiga

Problém Y2K zabíjel

Japonský počítačový expert, který měl za úkol vyřešit pro ocelářskou společnost přechod na rok 2000 spáchal sebevraždu. Vdova po tomto muži, který tento zoufalý čin spáchal z vyčerpání požádala manželova zaměstnavatele o kompenzaci, protože se její muž upracoval k smrti. Informace z jiného zdroje říkají, že expert onen problém po několikatýdení usilovné práci vyřešil, ale v osudný okamžik ho jeho PC vybavené operačním systémem Windows 98 připravilo o veškerá data.

Žebříček návštěvnosti českých serverů

Společnost DCCI zveřejnila žebříček návštěv serverů (počet tzv. unikátních IP adres), který udává, kolik různých uživatelů stránky navštívilo. Nejvíce unikátních adres zaznamenal v červnu server MůjWeb (259 000), po něm následuje Seznam (110 635), na třetím místě se umístil Atlas (53 558).

Modeláři na Inetu

Stavíte-li modely bojové techniky v měřítku 1:35 podívejta se na české stránky

http://members.tripod.com/panzerlm/modelkit.htm

Mobilní INTERNET

Mobilní operátor RadioMobil hodlá investovat asi jednu miliardu korun do zavádění mobilního internetu v ČR prostřednictvím technologie GPRS. Dodavatelem této technologie bude firma Motorola, se kterou již RadioMobil uzavřel kontrakt. Tato technologie umožní rychlý přenos paketů přes IP protokol rychlostí až 115 Kb/s. S komerčním využitím této služby se počítá od druhé poloviny roku 2000.

Nový rekordman na WEBu

Světový rekord v počtu napojení na internetový server vytvořili tenisový fanoušci, kteří během 14 dnů uskutečnili 942 miliónů návštěv stránky Wimbledonu (www.wimbledon.org).

Doposud drželo rekord NAGANO 1998, které za 16 dnů trvání zimní olympiády zaznamenalo 646 miliónů spojení.

LINUX NEBO KLASIKA?

Amiga NG a Linux. Je to pro tuto platformu požehnání anebo prokletí? Rozhodně to nebude jednoduché dilema a domnívám se, že se Amiga komunita zákonitě rozdělí na dva tábory. Jedni s jásotem přivítají novou Amigu i nový kernel a druzí zklamaně a nevěřícně budou zírat, co že to ta Amiga Inc. vlastně uvařila.

To, že je zapotřebí nový a výkonnější hardware a také kvalitní systémové jádro je bez diskuse. Už od roku 94 se táhne nekonečná kauza, co s Ní a jakým směrem? Commodore to díky neschopnosti svých vlastních manažerů zabalil a zanechal po sobě v té době vynikající hardware a technologii s revolučními možnostmi. Ovšem všichni stárnem a technika bratru 10x rychleji. Escom v 95 měl možná dobré úmysly, ale kromě rozjetí výroby klasických Amig nic nového nepředvedl a sám vzápětí také zkrachoval. Viscorp byla rána z milosti, která Amigu sice nedorazila, avšak způsobila nenávratné škody v celém Amiga světě. V té době se odklání od této platformy velké množství uživatelů i firem. Amiga Technologies, sirotek Escomu, přežívá na trhu jen díky několika posledním firmám, jež nemají jinou šanci než krach anebo pokračovat i nadále v tom, co dělali doposud. Ale hlavně kvůli nemalému množství Amiga nadšenců, kteří v pravdě obětovali ne zrovna málo, jen aby tato skvělá a jedinečná platforma žila dál. Když říkám jedinečná myslím to doslova. Představte si, že by se v podobné situaci ocitla jiná platforma. Třeba PC. Stačilo jen jiné rozhodnutí, které v osmdesátých letech položilo základy budoucího PC impéria a dnes jsme na něj mohli vzpomínat jen jako na jednu z platforem, nenávratně ztracenou na smetišti nepovedených technologií. Jedním z důvodů je i to, že PC má milióny uživatelů, ale žádnou komunitu. Bohužel historii nezměníme, a proto nemá smysl naříkat nad rozlitým mlékem. Všichni mluví o tom, že je potřeba něco dělat. Amiga Inc. neustále nastiňuje světlé zítřky a firmy se předhánějí v prohlášeních, co převratného chystají. Nicméně jsou to jen slova a ty velmi rychle odvane vítr zapomnění. A léta běží vážení. Je pravdou, že se sem tam objevil zajímavý kus hardwaru nebo softu, ale to Amigu prodejnější neudělá. Začít se mělo hned v začátcích, kdy byla Amiga ještě konkurence schopná anebo byla přinejmenším možností té "druhé" volby. Motherboardy typu Boxer s highcolor grafikou a 16-ti bitovým zvukem, měly zahltit trh nejpozději v letech 91-92. Nic nemožného pro Amigu, vše toto už bylo pro ni dávno vyvinuto. Klasické lowend klávesnicové Amigy, mimochodem velmi oblíbené, mohly ještě v 95 významným způsobem ovlivnit americké, evropské a asijské trhy, kdyby přišly s inovovanou základní deskou s ultra rychlou truecolor grafikou, profesionálním zvukem, standartními řadiči, integrovaným modemem a CDROM. Samozřejmostí by byl procesorový socket a snadná možnost upgradu všech komponent. Srdcem Amigy již tehdy mohl být PPC601, který právě nahrazoval 040 v nových Macích. Určitě jste již pochopili, že jsem zastáncem tzv. vývojového diktátu. Vlastník Amigy by se staral jen o vývojový směr základních desek, systémového jádra a ustanovoval by závazné standarty pro externí a licencované výrobce hardwaru a softu. Tím by byla zajištěna maximální kompatibilita a inovativní pružnost, která by v praxi mohla expandovat mnohem účinnějším způsobem, než je tomu u PC. Hlavní by ovšem byla skutečnost, že by to pořád byla ta naše stará-mladá dobrá Amiga se vším, co na ní obdivujeme a máme rádi.

Koncem roku se snad začnou prodávat první vlaštovky Amigy NG. Bude to ale pořád ta naše Amiga? Věřím, že Jim Collas je muž na správném místě se správným zápalem pro věc. Ale jako člověk odkojený zcela jinou platformou, může vůbec pochopit, co pro nás rodilé amigisty Amiga opravdu znamená a co dělá její ojedinělou architekturu tím čím je? Souhlasím s osobním názorem Petro Tytschenka, že by nejraději viděl Amigu postavenou na Motorole 68080/200Mhz. I to by bylo řešení.

Spousta lidí je spokojená s Amigou takovou jaká je, někteří mají pořád jen A1200 s HDD, paměťovou kartou a nevadí jim to. Jiní si v pohodě vystačí s 030 nebo s 040 turbokartou. Pak je tu v současné době už značná skupina těch, kteří vlastní karty s PPC. Myslím si, že většina těchto amigistů o novou Amigu NG zájem mít nebudou. Proč také? Tady se naskýtá otázka, proč se raději nepřišlo s modernizovanou základní deskou pro klávesnicové přítelkyně? Je pochopitelné, že Escom nejprve rozjel výrobu standartních A1200. Musely se mu přece nějakým způsobem vrátit milióny investované do této technologie. Ale copak byl opravdu takový problém souběžně s výrobou zahájit reinovaci původního bordu a v postupných revizích jimi nahrazovat starší desky zatížené spoustou chyb?

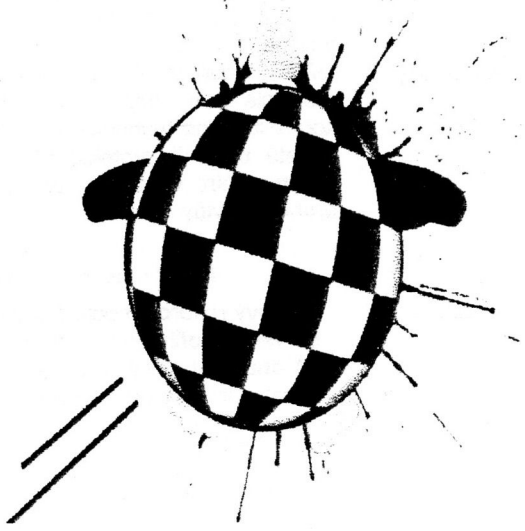
Co říci závěrem?

Linux je bezpochyby velmi slušný OS, ovšem implementován v Amize bude pravděpodobně jen dalším v řadě systémů, jako je Windows, OS2 atd.. Nechci však předbíhat událostem, a proto vyčkejme co nám přinesou následující měsíce.

Osobně však dám přednost spoření na nový OS3,5 a turbokartu s G3 (ekvivalent PII 350). Ono klasika je přece jen klasika.

Marien

No Linux kernel for AmigaOS



FLASH BACK CS

Delphine Software 1994

Tak jsem byl již tradičně navštívit AGAse a konečně se mu podařilo vypáčit od všech nazpět svá CDčka. To tedy znamenalo, že si je konečně půjčím domů já na prozkoumání a stahování a instalovaní a hraní (kdyby to tak šlo pokaždé - hru nainstalovat a hrát...) a já nevím co ještě všechno. ovšem musel jsem to odložit, protože mám HD 1200MB, rozdělený na dva partišny a to: System3.0 a Work. Na Systému mám ze sta megabyte volného místa něco kolem pěti megabyte a na Worku, z jedenácti set megabyte něco okolo pěti set kilobyte!!! Tudíž bych nemněl ani kam instalovat. A hrát z disket, mně nějak otravuje (sakra já jsem ale rozežranej). "To je ale zajímavý, jak se mi před dvěma lety ten harddisk zdál velký a jak se mi dnes zdá malý." No nic, necháme ho za pouhých "250Kč" vypálit v Javosoftu a hned bude polovina prázdná. Nicméně jsem si AGAsova CDčka vzal a jen tak cvičně si něco tu a tam rozarchívuju na diskety (samozřejmě jen #?.dms), pokud nebude uvolněné místo na HD. <-> rozmezí několika dnů <-> Tak, už mám to místo uvolněné a tak můžu instalovat a hrát a pomlouvat a nadávat a ..... Tak se připravte na několik recenzí po sobě jdoucích a s výletem do her, kterým se dnes s oblibou říká OLD GAMES. Do této kategorie se řadí všechny hry do roku 1996 - hry s tímto datem jsou zkrátka již staré (přesto, že bývají kvalitní). Tak teď ještě, že jsem toho moc v posledních dvou číslech nenapsal, což mnělo dosti dobrý důvod. Asi bych mněl napsat jaký. Nebo nemněl? Ale mněl, jen ať to všichni ví. Píšu pro AMAX, potažmo i AR a právě do AMAXu jsem připravoval už dva měsíce článek o délce 35kB. Bohužel to asi vypadá, že to byl článek poslední. Někteří členové redakce AR a AMAXu stopli přísun nových článků a důvod je jednoduchý: neplatí nám peníze. Ne, že by to byly závratné částky, ale nešlo o ty prachy, ale o princip! Ve Fénixu přispěvovatelé dostávají Fénix zdarma, což je v pořádku, ale přispěvovatelé do AR/AMAXu nedostanou (někteří) ani to a musí si AR koupit za svoje (znovu zdůrazňuju, že někteří). Když už tam něco píšeme, tak bysme mohli dostat aiespoň tolik, aby to pokrylo čísla AR i s ARCD (komerční časopis ?!?!), a nebo rovnou předplatné AR i s CD. Asi si to s AGAsem necháme tak zavést - jinak končíme. Minimálně několik z vás si asi pomyslí, že redakce má finanční potíže, ale není to pravda! Časopis se tak akorát uživí, hlavně proto, že živí jen sebe. To znamená, že všichni redaktoři se v pravém slova smyslu živí něčím jiným a AR mají jako vedlejšák. Kruci to jsem se zas rozkecal. Mněl bych se vrátit k tomu co jsem to vlastně chtěl psát. Co to jen bylo? AHI - teda aha, už vím. Doufám, že jich bude dost.

Tak a první hrou tohoto ražení je FLASH BACK CZ (dále FB). Ten dvoj-písmenkový přívlastek znamená, že hra je přeložená do češtiny (neplést si s hrami vytvořenými u nás, ty mívají český název, ale příponu CS, nebo CZ u nich nenajdete), což je výhoda pro angličtinu neznalé (mám za sebou dva roky angličtiny, ale málo-co přeložím) a u této hry se to vysloveně hodí. Vždy, když na tuto hru někde narazím, tak se o ní říká, že je lepším pokračováním hry Another World. Tuto hru jsem, ale nikdy neviděl, tak toto tvrzení nemůžu ani podpořit, ani vyvrátit. FB jsem dohrál až na dvě místa do konce, takže dobře vím o čem píšu. Ty dvě místa jsem přešel pomocí čítů, které vám na konci přiložím. Vo co go? FB je v podstatě akční adventura, při které musíte projít několik prostředí, abyste se dostali zpět na zemi. Odkud? No, tak na to si teď zrovna nevzpomenu, ale to není podstatné. Vy, nebo-li vaše postava musí procházet jakoby labyrintem cestiček a sbírat všechno možné, jako kameny, ID karty, baterie, teleporty a tak různě. Potom taky plníte všemožné úkoly v jednotlivých světech, jako např: musíte dovést vědce do výzkumného centra, přes nebezpečné území, opravit vadný reaktor (tohle se mi nikdy nepovedlo), bojovat s uprchlým terminátorem atd. Všude se oběvují nepřátelé, na které máte pod paží schovanou zbraň a vždy ji musíte vytasit (dobře animované), abyste si zastříleli. Projít každý ze světů je celkem v pohodě (i když se dost často budete pěkně potit), ale ty úkoly vám dost často znepříjemní cestu, obzvláště když dostanete úkol, kdy jste už na konci světa a pošlou vás zpátky na začátek pro nějakou blbost. To je doména obzvláště druhého světa (tuším že se to jmenuje Nová Praha ?!?), kde při každém úkolu pobíháte od jednoho konce k druhému, jak zběsilí, ale v celku se to vstřebá, pokud se do hry pořádně vžijete a pustíte si zvuk dost nahlas. Navazuje skvělou atmosféru a nutno říci, že se tvůrci výborně trefili do samotného děje ve hře. Na druhé straně by těch zvuků mohlo být o něco více. Grafické prostředí je velice pěkně zpracované. V průběhu hry se objevují pěkné animace při každém sebrání nějakého předmětu. Ovládání je dobré a můžete si vybrat, jestli budete hrát z klávesnice, nebo joystickem, při čemž jsou podporovány i dvoutlačítkové. Pokud takový nevlastníte, tak si vytahování a schovávání pistole navolíte na klávesu SPACE a nebo na joystick dvojitým zmáčknutím fire. Ten dvojklik na joysticku nedoporučuju, protože než tu pistoli vytáhnete, tak je po vás. Takže já si hraju na klávesnici, i když jsem si z počátku nemohl zvyknout, ale po několika hrách jsem si zvyknul a teď už hraju poslepu. Co bych chtěl napsat o hratelnosti sám nevím, ale ze tří možných obtížností si musí vybrat snad každý. Já zrovna teď začal hrát tu střední obtížnost a vedu si stále skvěle. Vaše postava umí chodit (to by jeden nečekal), běhat, skákat a taky kotrmelce se zbraní i bez. Pokud vytáhnete pistoli, tak se chůze změní na jakousi krokovanou s pistolí ve střehu a z podřepu děláte rovnou kotrmelce. Životů máte neomezený počet, pokud po zabití stisknete do cca deseti vteřin F1. Pokud F1 nestisknete, hra skončí a začnete od začátku.

Hra obsahuje celkem sedm levelů, tedy sedm různých prostředí. Jak jsem se již zmínil, hra je přeložená do češtiny, ale v realu to vypadá asi tak, že ve hře se objevují všechny texty bez čárek a háčků a sem tam chybí i nějaké to písmenko, ale to se dá přehlédnout. Samotná hra má čtyři diskety a přesto, že neobsahují installer, tak stačí všechny diskety zkopírovat do jednoho adresáře na HD a potom to funguje normálně (normálně je trochu silné slovo, protože na A600 jsem potíže nemněl, ale na PowerA1200 se mi to ještě nepovedlo). Ony ty Blizzardy s PPC jsou nějaké divné, AGAs na Blizzardovi 030/50 spustí podstatně více starých her než já na svém BlizPPC - snad to nebude kartou, ale mnou - časem uvidíme.

	EASY:	NORMAL:	HARD:
1-	BACK	PLAY	CLOP
2-	LOUP	TOIT	CARA
3-	GOOD	ZAPP	CALE
4-	SPIZ	LYNX	FONT
5-	BIOS	SCSI	HASH
6-	HALL	GARY	FIBO
7-	PONT	TIPS	

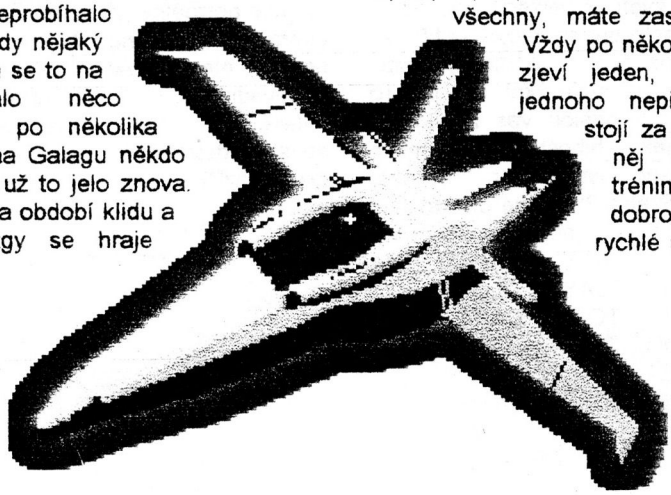
RedRose

GALAGA DELUXE

Tak teď mně až udivilo, když jsem si procházel seznam, všech her, které se ve Fénixu objevily (díky BRAUNe za ten seznam), že se tam nenachází hra nad všechny hry: Galaga DeLuxe! Pokud vám připadá moje tvrzení až moc přehnané, zkuste si vzpomenout, kdy jste ji viděli naposled. Teda zase házím všechny hráče do jednoho pytle, což rozhodně nechci, ale přesto. Neznám nikoho, kdo by se zajímal o počítačové hry a tuto hru neznal. Pokud někdo takový existuje, tak bych ho rád poznal. Teda řekněme, že je to hra naprosto primitivní (přesto ji každý hrál), ale hrála se snad všude. Existuje na Atari i Commodore 64/128 a všechny Amigy nevyjímaje. Hrál jsem jí osobně i ve videohernách a to už o nějaké té popularitě svědčí. Musím napsat, že když jsem si pořídil harddisk ke své A600, tak jsem ji mněl už dlouho, protože jsem ji koupil i s Amigou a je na jednu DOSovou disketu, tak jsem ji chtěl mít na hardu a přesto, že nemá installer, tak ji jenom zkopírujete kam chcete a funguje bez potíží na všech strojích s označením Amiga. Ovšem to zase není zcela přesně, protože existuje i AGA verze, která na A500/600 nejede. Rozdíly mezi jednotlivými verzemi jsou minimální (mněl jsem doma verze tři), když tak se o nich zmíním. Nemám zdání, kdy tato hra spatřila světlo světa poprvé, ale do své doby se trefila přesně a vypálila rybník všem svým konkurentkám. Doby kdy jsem ji hrával sám, jsou už „téměř" ty tam, ale strávil jsem u ní nekonečné hodiny. Ale sledoval jsem dění okolo svého počítače, kdy má přítelkyně naprosto ignorovala ostatní mnohdy krásnější a propracovanější hry a hrála jen Galagu. Ty ostatní vždy jen zkusila a po chvíli se vrátila ke své hře. A to nebyla jenom ona!! Takových infantilních (hrozné slovo) jedinců závislých na hře Galaga DeLuxe se u mně vystřídalo několik! A nutno přiznat, že mně vždy strhli sebou a já ji hrál znovu. Toto neprobíhalo stále, ale vždy nějaký čas a potom se to na chvíli hrálo něco jiného, ale po několika týdnech si na Galagu někdo vzpomněl a už to jelo znova. Teď je zrovna období klidu a místo Galagy se hraje hlavně SlamTilt (KAFe konečně jsme zdolali všechny tvé rekordy), WolfenDOOM Max Rally (neustává nadšení pro tuto hru).

Tak o co tedy jde. To je trochu na hlavu popisovat hru, kterou znají „téměř" všichni, ale stejně to k tomu patří, tak to musím udělat. Jedná se o malou raketku, která střílí vzhůru, kdy se objevují velké spousty nepřátelských „tvorů" (nevím přesně jak to nazvat). S raketkou se pohybujete pouze zprava doleva a naopak. To by bylo tak zhruba jak to vypadá a je velký rozdíl jak to vypadá na začátku a jak to vypadá po asi sedmdesáti levelech, když už máte koupenou lepší zbraň a nepřátelé jsou podstatně útočnější. Taky když jsem ji spustil poprvé, tak jsem ji asi po třech minutách vypnul a odložil k likvidaci. Nelíbilo se mi to! Ale jak to nakonec dopadlo už víte.

Co je cílem této hry? Přežít a nahrát čím jak nejvíce bodů. K tomu ještě sbíráte peníze, abyste si mohli koupit něco co vám ve hře pomůže, jako například lepší zbraň, kterých je na výběr několik v různých cenách, ale podle mých zkušeností je nejlepší ta za 500, život navíc, větší rychlost atd. Taky získáváte něco jako vojenské hodnosti. Pokud nasbíráte šest barevných kuliček, které padají ze středně velkých a velkých nepřátel, budete povýšení. Za každé povýšení získáte i nějaké ty body navíc. Z nepřátel kromě bodů a peněz vypadávají ještě třeba dočasné dvounásobky nebo pětinásobky bodového hodnocení, zdvojnásobení vašich peněz, chvilková nesmrtelnost, přeskočení levelu ve kterém se zrovna nacházíte, ale i záporné věci, které vám seberou zbraň a v AGA verzi se může i objevit nepřítel, který vám sežere všechny prachy a pokud ho nezničíte a necháte ho odletět, tak jste na mizině. V ten moment bych Amigu rozbil! Taky padají písmenka E, X, T, R, a A. Pokud je sesbíráte všechny, máte zase život navíc. Vždy po několika levelech se zjeví jeden, který má jen jednoho nepřítele, ale ten stojí za to. Projet přes něj vyžaduje dost tréninku, ale hlavně dobrou zbraň a rychlé uhýbání. Teď si přesně nemůžu vzpomenout, kolikže ta hra má levelů, ale tuším něco okolo



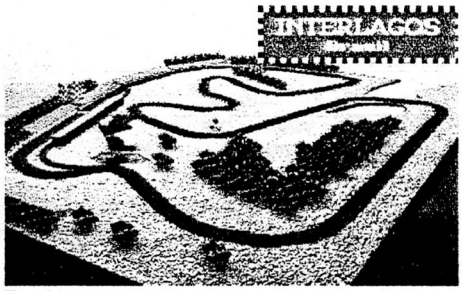
sedmdesáti, ale potom není konec hry! Potom pokračujete znovu od začátku s vyšší obtížností. Macek tu hru projela téměř čtyřikrát a já pouze dvakrát. Při každém projetí dostáváte milión bodů. Další co je ve hře, jsou dvě mezihry, které se zjevují zcela náhodně, ale dá se na nich vydělat. Jedna je průlet meteority, při čemž sbíráte ty označené a dostanete body (v AGA verzi jsou i označené na peníze), ale nemůžete v této mezihře přijít o život. Ta druhá už je nepříjemná, ale dá se zvládnout nad vámi se objeví ti středně velcí nepřátelé, kteří po vás střílejí, ale pokud je zničíte pouští kuličky pro zvýšení hodnosti (málokdy ovšem dají všech šest barev). Pokud vás ve kterémkoliv místě hry sestřelí, tak hrajete dál, ale máte o stupeň horší zbraň. Až vám nezbude žádný život, tak hra nekončí, pokud máte nějaké peníze, hra se zeptá, jestli chcete život (za dvě stovky), ale s tou nejslabší zbraní a bez hodností. Pokud budete dost daleko ve hře tak se to někdy už neoplatí. To byste museli mít dost peněz a vědomí, že si budete schopni koupit alespoň jeden život a zbraň, jinak to nemá smysl a zbytečně své trápení jenom prodlužujete. Nakupovat můžete po každém třetím levelu.

Na začátku jsem napsal něco o primitivnosti, ale doslova mně brát nesmíte a to NIKDY! Grafika je přímo úměrná tomu, na jakých strojích se tato hra vyskytovala, ale AGA verze se mi jako hra vyžadující AGA čipy rozhodně nezdá. Ale na ESC Amigách spustit nejde, tak na tom asi něco pravdy bude. U zvuku si můžete vybrat, jestli bude hrát hudba a nebo zvuky, které jsou výborné. A co se hratelnosti týče, nemusím snad popisovat vzhledem k tomu co jsem na začátku napsal. Takže to už bude asi všechno a pokud by se snad našel jedinec, nebo snad jedinci, kteří tuto hru skutečně neznají, mněli by se na ni alespoň podívat a vyzkoušet si ji, i když jsem si vědom, že Galaga DeLuxe už nemá šanci se měřit s jakoukoliv hrou současného 3D šílenství (WolfenDOOM je zkrátka bóžo). Ale to už nechám čistě jen a jen na vás

RedRose

INTERLAGOS / IMOLA

Jsme u dalšího okruhu, kterým je Interlagos u města Sao Paulo v Brazílii. Závody na této trati se jezdí do dnes. Za poslední roky zde vyhráli takový jezdci jako: Damon Hill na voze Williams rok 1996, Jacques Villeneuve na voze Williams rok 1997, Mika Hakkinen na voze McLaren rok 1998 a letos Michael Schumacher na voze Ferrari.



Trať je v celku hezky postavená a únikové zóny jsou také dostatečné o čemž svědčí i to že jsem během učení rozbil asi jenom tři auta, což je jistě velký úspěch.

Nyní trochu údajů o trati. Okruh měří 4 325 metrů, prý patří k těm pomalejším okruhům. ale na počítači to není příliš poznat, posuďte samy můj čas 1: 10, 062 což není zrovna nejvíc. Zatáček je na Interlagosu asi třináct ale oficiální údaje se mohou lišit, protože jsem to počítal podle obrázku kde nemusí být všechny zatáčky zakresleny a také jsem mohl pár zatáček počítat jako dvě místo jedné. Co vám také bude ze začátku asi dělat potíže je to, že okruh se jezdí na opak, totiž proti směru hodinových ručiček.

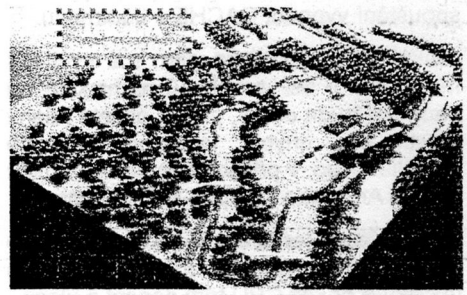
Ještě moje nastavení vozu, bude popsáno stejně jako v Kanadě, v dalších dílech se již o tom nebudu rozepisovat, 64/ 39, 15R, 28, 35, 45, 49, 56, 63 . Do první zatáčky si najedeme vlevo seřadíme na 3. A dobrzdíme zhruba na 150 Km/H. Hnedka po této zatáčce nás čeká zatáčka doprava do které jen mírně přidáme a jako předešlou zatáčku bez plynu projedeme. Teď nás čeká zatáčka do leva v které můžeme bez problémů zrychlovat. Ocitáme se na delší rovince na které se držte vpravo. Na konci rovinky vás čeká jedna z rychlejších zatáček do které si zařaďte 4. a brzděte zhruba na 220 Km/H, začněte točit bez plynu do leva na krátké rovince si najeďte co nejvíce vlevo nehte tam 5. zatáčejte doprava v rychlosti zhruba v rychlostí 230 Km/H. za se můžete zrychlovat i v mírné pravotočivé zatáčce, ale hned po ní začněte prudce brzdit a cpát se do leva. Seřaďte až na 2. pravou zatáčku projíždějte v rychlosti 110 Km/H. Opět můžete mírně zrychlit. Do další za táčky si nemusíte ani moc najíždět, ale projíždějte ji s nejvyšší opatrností na 2. zhruba v rychlosti 120Km/H. Na krátké rovince můžete zařadit i 4. Ovšem asi 75 metrů před koncem rovinky začněte prudce brzdit až na 1. A rychlost asi 80 až 90 Km/H. Po vyjetí z této zatáčky najeďte si doprava, asi do 3/4 trati, další zatáčku projedete na4 v rychlosti 230 Km/H na 3. Teď se dá zrychlit až na 5. rychlostní stupeň. asi 100metrů před koncem rovinky, je tam někde cedule, seřaďte na 3., dobrzděte zhruba na 150 Km/H a točte doleva. Nyní vás čekají tři levé zatáčky které projedete v plné rychlostí, jen je třeba si do nich trochu najed. A jste opět na cílové rovince.

Samozřejmě takhle nezajedete tuto trať hned na poprvé, chce to trochu tréninku. Tak to hned nevzdávejte, je v tom jen trénink. A opakování matka dobrých časů. Protože tento článek nemá cenu trhat na dva kusy, tak se hned pustíme do dalšího okruhu. SAN MARINO IMOLA, jde o celkem jednoduchý okruh s několika zatačkama. Většina jich však dokáže hodně potrápit a dvě mě lezou vysloveně na nervy. Ale to nic nemnění na tom že okruh je vcelku rychlý a doporučil bych ho začátečníkům. I ti si musejí dávat pozor na střídání rychlých pasáží s pomalými zatáčkami. Také co mně dělalo ze začátku problémy je tráva, při nájezdu do zatáček sem si moc nadjel a už sem se vezl,ale to se dá časem nacvičit. Jiná nebezpečí tento okruh asi nemá.Tak teď se vrhneme po hlavě do popisu tratě:
Hned po startovní čáře nás čeká hodně rychlá pasáž. Těsné před vjezdem do nového kola by jste mněli zařadit 5. projet velmi mírnou zatáčku do leva. Zařadit 6. Projet krátkou rovinku a nyní vás čeká opět levá zatáčka doni byste měli vět asi v pulce trati a začít zatáčet tak 2/3 zatáčky, poznáte to taky podle toho že vás začne vynášet. Ale chce to najít správný okamžik jinak se dostanete do smyku nebo najedete na obrubník. Proto hlavně pro začátek doporučuju zatáčet na několikrát jeto sice pomalejší ale bezpečnější. Na delší rovince se držte vpravo, ke konci rovinky je cedule zatáčky vlevo na ni nedbejte a držte se pravého kraje celou pravou zatáčku pod plným plynem. V závodě nezkoušejte tuto zatáčku takhle projíždět, neunesli by vás gumy. Po této zatáčce nás čeká již avizovaná levá zatáčka, do niž si najeďte zcela vpravo. Začněte brzdit asi 120 metrů (zkušenější mohou později) před zatáčkou, seřaďte na 2. a dobrzděte na 130 KM/H, tuto rychlost udržujte po celou zatáčku, víc nesnese.

Po projetí se držte vpravo a rozjet to můžete až na 5. Projedete pravou zatáčku. A opět se cpěte doprava, projedete kolem cedule oznamující 100 metrů do zatáčky. Jeďte dál a hlídejte si levou stranu obrazovky, až se tam objeví obrubník škubněte Jojstickem prudce dozadu a bez plynu zatočte do leva. Teprve až vyjedete ze zatáčky přidejte plyn a znovu zatočte do leva.

Sjíždějte z kopce a v páté se k levé straně. Asi v půli kopce začněte brzdit a seřazovat na 2. Čeká vás nejhorší místo na celém okruhu šikana s první zatáčkou doprava, druhou vracečkou do leva a třetí zatáčkou doprava. Do šikany najíždějte asi 130 Km/H. Přesný návod jak tuto šikanu projet není, chce to trochu štěstí a nenajet na obrubníky.

Hned po projetí této šikany zařaďte za 3. A Přidejte plyn. Ne však nadlouho neboť vás čeká pravotočivá zatáčka do které je potřeba přibrzdit asi 10 až 11tisíc otáček a bez plynu projet. Po projetí je možno zase zrychlovat. držte se vlevo projeďte jednu mírnou levou zatáčku po niž se opět vlevo. Asi 50 metrů před zatáčkou seřaďte na 4. A bez plynu najeďte do šikany. Po projetí první zatáčky vpravo mírné přidejte plyn a zatočte vlevo opět bez plynu. Při výjezdu přidejte plyna mněli by jste ze šikany vyjet ovšem tento postup není univerzální je třeba ho upravit podle způsobu nájezdu do šikany, aby jste neskončily na trávě, mohu vás ujistit že to vychází jen tak tak. Znovu můžete skočit po plynu. na rovince vás čekají dvě zatáčky. První je velmi mírná točí se do leva není třeba si do ní nadjíždět. Ovšem do druhé si nad jeďte doleva a v plné



rychlosti ji můžete projet. Nacpěte se doprava, asi 100 metrů před další zatáčkou do leva začněte brzdit na 130 až 140 Km/Ha na rychlostní stupeň číslo 3. Po průjezdu této zatáčky zase přidejte plyn, který držte až do druhé levotočivé zatáčky. Kterou budete projíždět tímto způsobem, první třetině můžete na tu trojku držet plný plyn, potom musíte plyn pustit a jen zatáčet, po průjezdu kolem středu zatáčky zase můžete přidat. Nyní s najeďte doleva další šikanu (první doprava, druhá doleva) projeďte na 5. a bez plynu. Znovu na okamžik přidejte plyn, ale hned zase začněte brzdit a seřazovat na 2. Do další šikany můžete najet tak maximálně 120Km/H, ale míň je víc a bez plynu. Před tím se držte vpravo a zatáčky jdou první levá druhá pravá. Ještě k mému času a nastavení. čas je 1:15,872 a nastavení 64/39 15R 30, 36, 43, 50, 57, 63.

Tak naschle příště.

Yetti

Víte jak se jmenuje automobilka, s tímto znakem?

ALIEN FISH FINGER

A právě niní Vážení přátelé, se na vašem monitoru vyskytuje MUFí recenze v přímém přenosu z jeho zatuchlýho a od neustálýho paření a neuklízení rozbordelařenýho brlohu.

Určitě jste si fšickni, kdož čtete moje recenze fšimli, že píšu jenom na hry typu Arcade,kterézto pařim se srdce rád a proto na ně taky ze srdce rád píšu ty svoje články.

Dneska mám pro Vás recenzi na super střílečku, jednodisketovku, která funguje úplně na fšem, co se menuje AMIGA.

Hra má název Alien Fish Finger a vznikla v roce 1995 zásluhou lidí z kupodivu neslavné skupinky Skull Army.

Je vidět, že nejenom Sensible Software se vyžívá v detailech a miniaturních postavičkách, protože tahle hra je tak promakaná a detailní, až to bolí. Teda jestli nemám zrovna kocovinu, že?

Jediný mínus týdlenc pařby je to,že ve hře nehraje hudba a zvukový efekty,ač dobrý,sou na rychlejších strojích zkomolený. Je to daný stopro tím, že čím lepší AMIGA, tím menší kompatibilita, protože rychlejší AMIGY hodně využívaj CACHE a to někdy vadí. Ale pokuď máte holou A1200 bez hadru, stačí při spouštění vypnout CACHE v bootmenu.

Jelikož tahle gameska gam má svůj HD Install, tak jí bez problémů namrskáte na hadr. Ale bude dobrý, pokuď chcete Alieny mastit bez chyby, jednoduše napište v shellu nebo v příkazovým řádku příkaz CPU a Amulinka si vypne kešku sama.

No a přátelé,jestliže ste fšichni líný jako MUF,tak stačí nahrát spouštěcí soubor do texťáku a příkaz CPU tam dopsat a uložit.

A teď ke hře.De vo klasickou střílečku typu Turrican, to jest, sestřel fšechno co se hejbe kromě sebe.

Level 1

Začínáme před svojí raketou na povrchu cizí planety a naším úkolem je posbírat palivo k odstartování, v rozsáhlým podzemním komplexu. Cestou na Vás útočej fialový mimozemšťani, ze kterejch vobčas po jejich sejmutí vypadne ňákej ten bonusek, granát, energie nebo zbraň.

Level 2

Po odletu z 1.levelu přistál náš mrňavej kosmonautík o kousek vedle v další části komplexu. Tady ho čeká stejnej úkol jako v prvním kole. Honem to fšecko vymydlit,vysbírat a tradá do rakety.

Level 3

Tentokrát byl náš červenej hrdina sestřelenej fialovejma potvorákama, a jen taktak nouzově přistál na skále. Vyhrabal se z trosek a už to rasí !! Pif paf pic pic vy hajzlové nezodpovědný. To se dělá tohleto? Zničit malímu MUFovi raketu? Počkejte co vám provedu edizoni ! Teďka musíte najít a sebrat jenom tři vypínače ke třem lejzrům, abyste mohli jít zabít šéfíčka robůtka, kterej hlídá schody na povrch.

Level 4

Fajn, vylezli ste na povch levelu 4. Tady už nejni potřeba ňeco sebrat, ale nepřátel přibylo, atmosféra přituhla a rozhodně nebude lehký se prostřílet podzemím až nahoru. Nahoře neni šéfík, ale trochu nalevo v garáži čeká super rychlý terénní auto, který nás doveze až na kosmickou základnu, kde ty hnusný fialáci hlídaj svojí raketu, kterou když čmajznu, mám logicky i šanci na návrat na rodnou planetu. Bezva, hlídači sou chcíplí, tak rychle hupky dupky po rakety a čau Tvá Máňo ! Ha ! Ivani ! Hlídači. Voni tan snad maj i alarm. Eště že mám v raketě dělo ! Bum bum a je to !

Level 5

Zase další komplex podzemních chodeb. Tentokrát však poněkud kratší,zato hustější, a i ty mrchy sou ňáký vodolnější. Tadyhlenc máme za úkol najít kámoše červeňáka, vvsvobodit ho ze zajetí, vrátit se do rakety a frrrrrr .....už sou v pr... !

Level 6

Zatím co línej kámoš čeká v raketě, tak druhej MUF už to zase likviduje. Buch buch a je po nich. Teď už jenom najít a podminovat tu jejich atomovoraketovou základnu.áááááá tady hele! Tik ťak ťik ťak rachle pryč ! Hopky do rakety, zmáčknout ťuflík START a hurá !!!

No co, jestli tuhle gamesku gam eště nemáte, tak si jí koukejte fofrem splašit,protože je skvělá a stojí za zaneřádění diskety.

S pozdravem Hrrrr na ně se s Váma loučí maniak

MUF

SHADOW FIGHTER

Tentokrátec Vám MUF, vzhledem k nehorázným opatření vedoucích členů redakce Fénixu, je nucen psát o trošku víc, než je téměř zdrávo ! Hošové, pozor !!! Na monitory čumět, teď !!! A číst !!! Mám pro Vás připravenou recenzi na téma: "Když ho nezbiješ, tak chcípneš ! „

Mám na mysli jednu z mých oblíbených keratebojovek, která mě hrozně moc baví, má dobrou grafiku i hratelnost a v nejposlednější době samonoha nepařim nic jinýho. Mnoho lidí z okruhu amigistických pařanů by mohla teoreticky s Mufem polemizovat na téma, co je dobrá grafika, že?

Vezměte si například graficky zpracovanou supergrafickou karatistiku s názvem Capital Punishment. Tatoc gameska je graficky lepší než na Play Stationu, afšak Mufovi se po hratelnostní stránce moc nezamlouvá.

Radši si z oblibou zamastim hru, graficky sice slabší, ale zato se u ní daleko víc vyřádim a vyblbnu.

Nebudu Vás už dlouho napínat, abyste neruply, že? A radši už Vám to prozradim, nebo mi zas budoou chodit ty hrozný výhružný anonymy. Hra o který Vám dneka píšu se menuje Shadow Fighter. V menu hry si můžete zvolit jednoho ze šestnácti bojovníků, ale i tatoc zdánlivě jednoduchá to operace má háček.

Hned se dozvíte proč. Protože !!!!! Haha...no nic lidi. Prostě proto, že hra má tři různý obtížnosti a například na Easy mód se výběr sportovců zúží na prvních šest. Je to takzvaný antieasymanský opatření pro lidi co sice hned fšecko dopařej dokonce,ale neužijou si stoprocentní požitek z gamesky gam. Na to, abyste si mohly vybrat ze fšeckňech šestnácti borců musíte mít zvolenou obtížnost Hard,ale potom je hra pěkně vostrá a vřele fšem karateoblíbencům doporučuju pevný nervy, pevnej joystick a hlavně cit pro tuto hru a bodejť i jí podobnou. Ovšem že můžete ve hře používat i speciální pohyby a kouzla. Určitě jste už všichni z Vás ňekdy gamesili hru Street Fighter II. , takže by pro Vás neměl bejt problém zakvrdlat tou pákou zprávným způsobem, neboť ovládání karatepostav je úplně stejný. Takže si tuhle hru, pokud jí už nemáte ve sbírce co nejrychlejším způsobem sežeňte protože to fakt stojí za to !!!!

Dorej joystick a hodně štěstí a trpělivosti Vám od srdce a od Amigy přeje

MUF

SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

Když jsem psal článek o nejlepších fotbalech pro Amigu. Uvědomil jsem si, že se doposud nikdo nepokusil zrecenzovat ně kterýho ze sensiblů. No a jako správný fotbalový nadšenec jsem se rozhodl to napravit. Od začátku co vlastním Amigu patří senibil soccer ke stálému inventáři mého diskboxu. Dokonce můj kamarád J.K.který vlastnil před pár lety Pc-šrot 386, poté co uviděl SWOSa chodil k nám tak dlouho na fotbalové dýchánky a byl tou hrou tak nadšen že to vyvrcholilo jeho plným přeorientováním na Amigu. A tak jsme se jednoho slunného dne léta páně 1994 rozjeli jeho postarším žigulíkem ,láskyplně nazývaným sovět do moravské metropole zvané Brno a u jednoho nejmenovaného pokoutního prodejce, který na inzerát prodával Amigy, jsme chtěli koupit počítač. Přestože o nich majitel toho zrovna moc nevěděl, Workbench nazýval Windousem atd. No odjeli jsme z tama k večeru a kamarádovi se na zadním sedadle skvěla dvanáctikula s hadrem, monitorem a třemi disketama na kterých byl nápis SWOS.Mě hřál v kapse prodejcův skalp, který jsem mu jako správný Amigo ochrance vlastní rybičkou upižlal za jeho vychcaný a pomlouvačný keci typu Pc jásně vládne apod.. Po zběsilé jízdě kdy z žigulíka odpadávali plechy a občas nás předběhlo naše vlastní kolo, jsme se šťastně dokodrcali domů, načež se kámoš zavřel na týden doma a pařil a pařil a paří sensibla dodnes. Proč asi? Protože sensibl je prostě jednička, i když u mě vede momentálně Manchester United II. Ale zpět k SWOSum. První SWOS vyšel už v roce 94 , (před ním tu byl sensible soccer a international soccer) a znamenal revoluci v simulaci fotbalu na počítačích. Bohužel obsahovala tato hra vedle přemrštěné obtížnosti i několik drobných chyb, které se s dalšími díly postupně vychytávali. SWOS 95, nepřinesl téměř nic nového akorát došlo k rapidnímu zeslabení obtížnosti, takže se stala hra kávičkovou záležitostí. A pak přišel SWOS-Euro, který přinesl podstatné novinky a konečná verze nazvaná prozajicky SWOS 96/97 znamenala plné dotažení celé serie do maximální dokonalosti. Bohužel tento sensibl byl doposud posledním fotbálkem který jsme od Sensible software na Amize viděli.

Takže oproti starším dílkům se ještě víc zlepšila hratelnost, rozhodčí už tak často netahají červenou kartu jako v mariáši, ale pouze za brutální fauly ze zadu se začervená hráčovi před očima kartička. Brankáři už nejsou polobozi, nebo naprostí dřeváci, ale chytají podle svých předností.

Rozlišení schopností je další převratnou novinkou. Hráči mají přidělené dle svých skutečných schopností deseti hvězdičkovou škálu. Třeba takový Alessandro Del Piero vlastní maximální ohodnocení tj. velká bílá hvězdička a naopak Paul Williams z Jamajky obdržel malou růžovou , což je absolutní minimum. Dalším označením hráče je vyzdvihnutí jeho nejlepších vlastností, jako je třeba rychlost, střelba, aktivita nebo vytrvalost. Posledním hodnocením je cena hráče, kterou využijete pouze při volbě hry kariera, ale o tom až později. Dalším vylepšením je možnost zaznamenat si pomocí entru některé zajímavé akce zápasu a po mači se na ně v klidu můžete ještě jednou podívat. No a v poslední řadě se vám během zápasu vypisuje v libovolném rohu jméno hráče který zrovna má ve své moci míč.

Konečně se dostáváme k hlavnímu taháku této hry a to jsou volby co vlastně chcete hrát. Takže na výběr máte klasický friendly match, dále si můžete zašpílet jeden fotbalový rok, se vším všudy, zahrát si můžete mistrovství světa a Evropy, veškeré Evropské fotbalové poháry, nebo si sestavit libovolnou ligu, či pohár, nebo šampionát. Ovšem nejlepší volbou je volba CAREER, která v sobě skrývá dvacetiletou karieru trenéra , nebo trenéro-hráče se vším všudy , u libovolně zvoleného klubu. Tato položka zahrnuje i nákupy a prodeje hráčů, takže vám nebrání nic, budete li úspěšní vybudovat třeba ze Sparty Praha prvotřídní evropský klub a nakoupit do něj, takové hvězdy jako je třeba Allan Shearer, Peter Schmeichel, David Beckham, Zinedine Zidane apod. Samozřejmě si můžete vychovat i své vlastní hráče. A pokud párkrát vyhrajete domácí ligu můžete se těšit na angažmá u reprezentačního kormidla některého státu. To by bylo k soutěžím a nyní si dáme výběr týmů.

Takže k dispozici máte snad veškeré reprezentační týmy světa zaregistrované u FIFY toho roku. Za nejsilnější tým považuji Italy, Brazilce, Němce a Francouze. Ale ani češi, zřejmě po úspěchu na ME v Anglii nepatří mezi žádná ořezávátka a zejména Patrik Berger se svou rychlostí a dravostí patří k lídrům našeho mužstva. To ale není vše na výběr máte ještě ligové týmy z celé Evropy a částečně i z Ameriky, Asie, Afriky a Australie. K dovršení všeho jsou u vyspělých světových lig na výběr i mužstva z druhé a někdy i třetí a čtvrté ligy. Akorát nechápu proč má Salvádor čtyři ligy, zřejmě s nima autoři simpatizují, nebo tam má někdo z nich babičku. Komu by se to zdálo málo může si vytvořit svoje mužstva nebo si zahrát za vymyšlené týmy jako je např. Chessmasters, nebo The Bible. Ovšem tyto a vaše editované mužstva můžete použít pouze ve vytvoření vlastní lize nebo v poháru. Jedeme dál. Grafika, znáte to tipická sensibilovská která i přes svou titěrnost obsahuje slušné detaily a pro tuto hru je plně dostačující. I titulní znělka spolu se zvuky při zápase je cool a navozují dobrou fotbalovou atmosféru.

.

Na závěr si neodpustím drobné srovnání s mým oblíbeným Manchestrem. Oproti Manchestru obsahuje SWOS bez diskuzí více soutěží a mužstev (i když Man. se svými 150 týmy moc nezaostává). Managerská část je u SWOSa hůře zpracovaná než u konkurence, chybí tu například přestupy hráčů mezi ostatními kluby a né jen změny když někoho koupíte nebo prodáte vy. Za hlavní nedostatek považuji chybějící editor, protože ruku na srdce, některé sestavy jsou už přece jen trochu zaostalé a neškodilo by je trochu zaktualizovat (naše první liga je v tomto směru doslova do očí bijící, obsahuje totiž ještě Cheb, Uherské Hradiště a Zlín). Toto u Manchestru nehrozí. A v poslední řadě je na dnešní poměry šestnáct Swosovských hráču v klubu trochu málo oproti chestrovskych pětadvaceti. Ale dost hanění i přesto je tato hra jednou z nejlepších dílek pro Amigu které kdy vznikly a je jen věcí vkusu komu dáte přednost. Tahle hra za to rozhodování určitě stojí.

PEC

S T A R T R E K

... Trupem lodi otřásl další zásah. Jen tak po očku mrknu na rozsah škod a už už posílám opraváře k poškozenému pravému motoru. Zároveň ostře klopím nalevo ve snaze uhnout z dráhy dalším střelám, jež na mě posílá dvojice nepřátelských lodí. Moje rychlost ale stále klesá. Už jedu jenom na čtvrtinu impulsu. To je hrozně málo!!! Zvyšuju výkon „zdravého" motoru na maximum v naději, že to dotáhne aspoň na půlku a zároveň kontroluju stav zbraní a štítů. No není to moc slavný! Levej torpédomet mimo provoz a záďový štíty skoro pryč. A to jsem se do těch zmetků ještě ani pořádně netrefil! Kdyby jenom neměli to zatracený maskovací zařízení! Ale co, nějak už se jim dostanu na kobilku. Juknu na radar a hele! Jeden z těch bastardů se právě odmaskoval! A je přitom docela blízko! Točím směrem k němu a jakmile se dotyčný objeví v zaměřovači posílám mu dávku z phaserů i dvojici torpéd. Naštěstí letí rovně a nezatáčí. Tohle zkusit chvilku já, tak je ze mě v momentě nebožtíček! Soupeř dostává plný zásah a kvapně se opět maskuje. Zapínám senzory a kontroluju míru jeho poškození. No nic moc! Jenom menší díra v trupu. Vtom kolem mě proletí dvojice zelenejch paprsků. Druhého útočníka mám nejspíš někde za sebou. Opět prudce klopím a ocitám se mu přímo tváří v tvář. Nepřítel na mě zatím pálí jako o život vším, co má. Oplácím mu stejně a rychle měním kurz z trasy jeho střel. No snad jsem ho trefil aspoň trochu. Aspoň tak jako on mě. Moje štíty totiž při tom stačily pochytat čtyři zásahy. Už jsou taky celkem dost slabý a navíc mám v háji senzory. Posílám opraváře na štíty a zběsile točím ve snaze najít toho druhého. Vzápětí se objevuje hlášení, že je pravý motor O.K. Sláva! První dobrá zpráva! Rychlost ihned rapidně vzroste. Trochu ji snižuju a točím nahoru ve snaze najít soupeře. Kde ksakru jsou? Radar je čistej, kolem ani ň. Že by to zčistatemna vzdali??? Ale kdepak! Tady máme jednoho. Hned se k němu obracím a tentorkát pálím rovnou bez zaměřování. Naštěstí je docela blízko. Během chvilky schytává pár zásahu phaserem a taky čtyři torpéda. Znatelně zpomaluje a asi má dost problémy, protože se nemaskuje. Škoda, že jsem ještě neměl kdy poslat opraváře k senzorům. Bez nich nepoznám, jak na tom ve skutečnosti je. Ještě víc spomaluju a pálím do něj dávku za dávkou. Evidentně už má v troubě motory, protože už ani nemanévruje. Musím ho rychle dorazit, nebo se mi zas zamaskuje. Salva z torpéd vzápětí dokončuje dílo skázy. Nepřátelská loš se jakoby zatřpití a pak exploduje. Vzápětí mnou však otřese přímý zásah. A hned nato další a další!!! Rychle uhýbam dolů, ale zásahy mnou otřásají stále dál. Kruci, ta svině musí bejt hned někde za mnou. Vrážím tam plnej impulz, ale rychlost jde přesto dolů. Dostal moje motory... bastard! Nemůžu manévrovat. Snažím se proti němu otočit, ale bezúspěšně. V zoufalství ještě posílám k motorům opraváře, ačkoli moc dobře vím, že ti už to nevytrhnou. Má loď se totiž vzápětí rozlétá na tisíc kouků - rozervána výbuchem, stejně jako před tím soupeř. Hmm, je to sice jedna jedna, ale i tak jsem opět - jak vždy prohrál!!!

Teda musím vám říct, že tahle hra mě poslední dobou vážně chytá. Nejen proto, že jsem stejně jako miliony lidí po celým světě propadl fenoménu STAR TREKu a seriál WOYAGER doslova žeru (už ho mám nahraných asi 8 kazet), ale také z důvodu toho, že je to poměrně dobře zpracovaný simulátor původní ENTERPRISE ještě z TOSky.

Když jsem tuto hru poprve uviděl, měl jsem zato, že je to opět onen mnohem známější STAR TREK, jež už jsem kdysi dávno hrál, a jenž mě tehdy nijak nezaujal díky své vyloženě hnusné grafice, špatné ovladatelnosti a vůbec celkovým zpracováním. V tomto případě jsem ale zjistil, že mám před sebou STAR TREK CD32, jež s onou předchozí hrou zdílí snad pouze celkový námět. Jinak je to vážně o něčem jiném. Už jenom samotná grafika je zde podstatně lepší, pohled ven mnohem realističtější a hratelnost... no to se vůbec nedá srovnávat. Tam to bylo celé takové statické, neumělé a sterilní, zato tady člověk manévruje, nepřátelé po vás pálí hlava nehlava, jsou někdy až těžce realističtí a třebas i taková tropéda opravdu vypadají jako torpéda. No je to prostě úplně jiný kafe.

Ovšem i zde bych našel pár háčků. Tak například pokud se zapletu s někým do bitvy, automaticky mám vyřazen WARP a tudíž nemůžu v případě potřeby zmizet. Nechápu sice, co tím tvůrci sledovali, ale bohužel je to tak. Navíc tu na člověka většinou útoči v páru, a mají také často maskovací zařízení, což je v boji opravdu velká výhoda. Kolikrát je těžce poškodím, oni se prevíti zamaskují a své škody si pak v pohodě opraví. Ovšem i přesto řadím tuhle gamesu celkem hodně vysoko na svém TOP TENu. Vřele ji doporučuju všem STAR TREKošílencům. Je fakt dobrá!

K A F

ARCHERY

Teda už jsem o nich psal opravdu mockrát - o hrách tzv. odpočinkových, kde člověk vypne mozek a pouze bezmyšlenkovitě střílí. Buď do lidí, do raket, oblud, tanků, a nebo jako právě v tomto případě - do terčů. Je to vždycky taková krátkodobá záležitost, kdy si člověk buďto potřebuje vyčistit hlavu a odreagovat se, nebo právě naopak potřebuje něco lehčího, co by jej dostalo do té pravé „provozní" teploty a nálady. Poslední dobou jsem podobné „služby" potřeboval poměrně dost často - především při častých přestávkách mezi hraním NAPALMu, především pak ve chvílích, kdy už jsem v něm nevěděl jak dál. V takovou chvíli má myš neomylně zamířila do games 2 ke mnou právě popisované blbůstce ARCHERY. Její námět je totiž tak prostinký, že i takové jednoduchosti jako GALAGA, či PROJEKT X,vedle toho vypadají jako hypersložiťárny. V nich si člověk musí pamatovat odkud že to vylétávají nepřátelé, jak manévrují, čím střílejí, jak jsou odolní, atd. zatímco zde jenom sedíte a trefujete terče, přijíždějící různou rychlostí. Když trefíte, ukáže se Vám přesnost zásahu a s ní spojený příděl bodů na vaše konto, no a pakliže netrefíte, ozve se pouze něco jako mnohohlasné „Fůůůůůůůj". A tak to jde pořád dokolečka až do vyčerpání všech šípů. (je jich mimochodem dvacet) Potom hra skončí, je vyhodnocena a můžete pokračovat nanovo. Jak geniálně jednoduché a přitom docela zábavné. Onehdá jsem u toho vydržel skoro dvě hodiny a podařil se mi přitom rekord něco kolem dvanácti set bodíků! Tahle gameska je totiž celkem jednoduchá, ale nikoli snadná. Ono totiž trefit takovej rychle projíždějící terčík, to chce opravdu zručnost a odhad. No schválně si to někdy zkuste. Dáte mi jistě za pravdu!

K A F

B. C. KID

Máte rádi arkády jako MUF,co? Já sem si to hneďka mysIel ! Proto klucí mám pro Vás opět a zasejc mimrecenzi na jednuc dobrou gamesku gam. Z předešlých to řáků mých,jistě pociťujete pocit, že hra kterou mám na mysli je klasická 2D chodička, hopsačka, sbíračka, no prostě arkáda. Pokud máte slabší typ Amigy bez hadru, tak si tuhlec gamesku můžete zapařit ze dvou nedosových disků, na který maniaci od Faktoru 5 namlátili pěknou a zábavnou hru. Hra nese název B.C.KID a mě hrozně moc zaujala pro její skvělou hratelnost, pěknou atmosféru a v dalece neposlední to řadě taky zábavnost a přitažlivost. Hra začíná v pravěku, kde z jedný jeskyně zdrhlo pračlověčí harantítko na výlet. Na jeho cestě pravěkou krajinou číhá ale velká a dlouhá řada nebezpečenstev.

V prvním levelu to ještě není zas tak hrozný, protože až na pár plazících se ještěrů a ještěrek ho ohrožujou už jenon kaliméra se sekerkama. Nyní Vám poradím pro začátek několik užitečných fint. Tak třeba hned na začátku vašeho putování u kostěný cedule vyskočte, ve vzduchu se překulte na kebuli a tou nabourejte do země. Stane se to přátelé,že z druhý strany vobrazofky vylítne prapodivná to lítací rostlina, kterou když chytnete ve vzduchu a stáhnete na zem, začne naše tolik hodný mimino po kytce hopsat, dokud z ní nevypadne další život. Hahaha ... to by se mohlo hodit, že? Druhá a poslední finta,kterou sem vodhalil je ta, že když sejmete ještěrku, tak jí nenechávejte spadnout na zem. Vona sice zhebne, ale čím víc jí budete mydlit, tím víc Vám budou naskakovat body a životy.Super !!! Toto opatření platí samonoha i u ostatních příšerných prapotvor.

Další levely sou postupně těžší a přibývá nám zde i plno nových prastvůr, ba dokonce i kaluže s lávou, kyselinou sírovou a bůhví jaký humbuky v těch kalužích sou, že jo ! Chvílema se s náma ňeco propadne, nebo pod náma vyroste sopka a začne soptit. Pařba B.C.KID oplývá celou škálou originálních nápadů a pastí, že ani já, zkušený fanatik sem to ještě nedohrál. Jestli máte rádi takovýhle arkády, tak tohle Vám nesmí chybět. Byla by to škoda. Přeju Vám, abyste byli úspěšnější než já a nezrušily tolik joysticků jako já. S pozdravem Bill Gates na hrad se s Váma loučí

MUF

STRANGERS

Ti z Vás dlouholetých amigopařanů, kteří mají již hezkejch pár let strávenejch s Amiguškou a lidma kolem ní jako třeba MUF a podobně, určitě znaj už osobně ty nejvejš postavený lidi, který dali do Amči fšecičko, ba i svoje srdce a veškerej ten tolik drahocenej čas. Jéééřimarjáááá ..... to sem se zas zakecal !!! Asi už bych měl toho chlastání nechat že jo ? Mám na mysli třeba takovýho DACANA nebo kluky z Fénixu, CBM, Horizontal Lamerz ba i takovýho Bazooku.

Lidičky, věřte mi to nebo ne, ale mám takovej divnej pocit, že tolikrát kritizovaný MUFí ujetý recenze začínaí bejt mezi (ňekterejma) Amigistama oblíbený a když sem, jako třeba zrovna teďka, pěkně „vykouslej" (poněkud mírně připit) ,tak se nebojim ani takovýho slova jako je například „skoro téměř populární".

A asi proto už si u MUFa začínaj lidi (neboj Miloši, já ťe neprozradim) objednávat recenze, který mám do toho Našeho tolik milovanýho Fénixu spáchat.

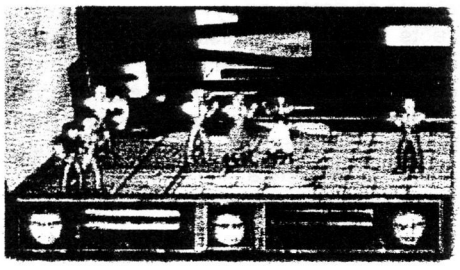
Nedávno sem s jedním Amigistou telefénoval a on sa ma zpítal..... „ Hej , MUFe , už si pařil STRANGERS „ A já povídám, no to je přece jasný že jo, když je to tak perfektní , špičkově graficky promakaná hra. A co kdybys na tuhle bombastickou mlátičku sesmolil recenzi,co myslíš ? To vížejo brouku ozvalo se tichím, MUFím, chraplavím hlasem, který utvrzoval volajícího v tom, že MUF už je zas v lihu a neví co kde komu slibuje. Pozn. Redakce MUFe vlastníš originál CD Strangers?

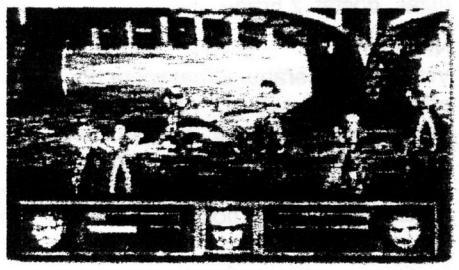
Meboj Mílo, nezapomněl sem na tebe a proto teďka smolím tu tvojí vysněnou recenzi na STRANGERS.

Přátelé, mnozí z vás kteří si kolem roku 1990 zakoupili A 500 určitě, jako já, měli před Amigou ňákej tem 8bit na kterých bylo množství her, ale každýmu z Vás určitě zůstaly v kebuli viset tituly těch nejlepších gamesek gam. Mám na mysli hry jako Renegade, Final Fight a Double Dragon . Přesně taková je i hra STRANGERS, ale v daleko, předaleko lepším kabátě !!!

Hra je pouze v AGA verzi a rozbalená, přímo spustitelná zabírá na hadru necelých 42 MB. Ale můžu Vás ujistit, že to stojí za to.

Před začátkem hry je naprosto brilantně provedený intro ve kterým se v autech honěj policajti se šéfem mafie, kterýmu se podaří ujet a dvoum kámošům policajtům,který se svojí zmijí havarovali (asi to byla zmije, protože se při pádu z mostu nepoškodila a furt svítila), nastražil a kupodivu obdivuhodně rychle narafičil skupinky pankáčů a feťaček do míst kudy prchal. Ke každý skupině grázlů nastrčil vždycky jednoho maníka kterej ovládá TAE-KWON-DO podstatně lépěji než ten zfetovanej zbytek.





No a Vaším úkolem milé děti bude v dnešním večerníčku pohádka vo dvouch policajtech, který se musej prokopat a proboxovat množstvím různých vejlupků a ožralů,rozmístěnejch do vosmi postupně náročnějších levelů.

Samonoha začínáte pod mostem a mydlíte fšecko co Vám příde do rány. Nejdřív Vás vobestoupí skupina ničemů u kterjch stojí meziboss a buzeruje je. No a když vidí chlapec,jak pankáči jeho pokyny neposlouchaj, protože už se válej v krvi, sám se vloží do akce. Stejně nemá šanci,že ne ? Gamesku doprovází pěkná neagresivní techno hudba, nádherný vobrázky a co se dá je perfektně namluvený.

Pařim tuhle hru už dlouho, ale zatím sem se dostal pouze do šestýho levelu, kde na mě zezačátku najížděly motorky a než se mi podařilo je sejmout, (de to dost blbě !) tak už mi zbyla třeba jenom půlka energije, a přátelé, to se nedá ! Pokud máte Amigu z Blizzardem 30/50 MhZ se 16 ti MB Fast,tak by Vám spuštění týdlenc hry nemělo dělat problémy. Takže Amigisti,bohužel tato hra není pro fšechny Amči,ale je super. Tak si jí splašte,ať si můžete pořádně zapařit.

S pozdravem Mikorshit Swandows eN Tý je podělanej a na prd, se s Váma loučí samozřejmě že vod Amigy

MUF

SHADOW OF THE BEAST III

NÁVOD

Rozhodl jsem se (a také jsem to slíbil Wendymu) pro vás všechny napsat návod na hru Shadow of the Beast III. Sice si myslím, že vzhledem k jednoduchosti celé hry je psaní návodu zbytečné, ale budiž. Tak tedy začínáme.

Pamatujte si, že jedno z nejdůležitějších věcí je sbírání zlatých cihel, bez kterých je level nekompletní a sehnání hlavního elementu, který vám počítač ukáže na začátku levelu v obrázku. Jednotlivé levely nemusíte dělat tak, jak jdou za sebou, ale je to tak lepší.

Level 1 - TAJEMNÝ LES

Jdi doprava a likviduj plody, střílející sliz. Vyskoč na plošinku a stiskni páku. Výtah vás odveze nahoru. Seber zlato. U dvou plošinek střílejte do kola, kterým vyvážíte obě plochy do jedné roviny, abyste mohli přeskákat dále. Seber džbán s granáty na plošince. Přeskákej po pohyblivých střílejících plošinách s děly a na poslední plošince seber klíč (děla pochopitelně likvidujte). S klíčem přeskákejte zase zpět na první pohyblivou plošinku a sleďte dolů ke dveřím. Pomocí klíče (klávesou SPACE si volíte mezi zbraněmi a předměty, které jste sebrali) otevřete dveře a seberte zlato. Přeskákejte opět vpravo po plošinách a pokračujte. Pozor na domorodce, zabíjejte je. Jděte po žebříku dolů a pokračujte vpravo. Cestou zabíjejte domorodce. Sestřelte maso z roštu a seberte klíč. Maso dotlačte vpravo pod houpající bodáky asi do poloviny (pozor, ať na vás nespadnou!) a jděte zpět vlevo. Klíčem otevřete dveře a vypusťte příšeru. Nezapomeňte uskočit na žebřík. Příšera půjde za masem a bodáky vpravo na ní spadnou. Jděte vpravo v mrtvé příšeře, projděte a seberte zlato. Skočte na výtah. Pohybujte s výtahem během jízdy nahoru tak, aby byl co nejvíce vlevo a zároveň aby nebyl nakloněný, ale v rovné poloze. Jen tak se vám podaří výtahem svézt kámen nahoru. Tlačte kámen vlevo a odhoďte dolů na plošinu. Skočte na plošinu také a přeskočte vlevo. Pokračujte dál vlevo. Pozor na bodáky, střílejte je, tím na chvíli zmizí. Pokračujte vlevo až k létající příšeře, kterou celkem jednoduše zabijete. Seberte lebku a máte za sebou první level. Zlata byste v této chvíli měli mít 9 kusů. Pokud ne, počítač vám to ohlásí a musíte level opakovat.

Level 2 - HRAD

Pokračuj vpravo a střel do páky. Spadne padací most. Dotlač kolo zpět doleva k vozu a s opraveným vozem pokračujte vpravo. Pomocí beranidla zničte stěnu (toto vše lze udělat i bez beranidla, ale jiskry by vám vzaly zbytečně energii). Projděte kolem padacích koulí až na konec. Zabte včely, které na vás vylétnou a seberte zlato. Skočte do prostoru, odkud se včely vyrojily a sestřelte vpravo pojistku, která drží padací dveře. Padacími dveřmi se sklouzněte do podzemí. Odtlačte stůl doleva k páce, skočte na něj a střelte do páky. Dveře vpravo se zabouchnou a do malé místnosti začne téci voda. Tlak vody zvedne stůl, na kterém stojíte, až nahoru a vy střelte do páky vpravo. Voda začne opadávat. Až klesne dočista, pokrčujte vodou vpravo. Seberte zlato a vylezte na žebřík. Shoďte stůl dolů do vody a zabte zeleného chlapíka, který háže sudy. Velký sud vpravo také hoďte do vody a skočte za ním tak šikovně, abyste zároveň nespadli do vody, ale abyste stáli jakoby za sudem na stole. Střílejte do sudu. Přeskákejte po třískách vpravo. Teď pozor! Musíte zabít příšerku, která se vás bude snažit chytit jeřábem. Když se vám to podaří, naučte se s jeřábem zacházet. Pomocí jeřábu uchopte sud a pusťte ho na pravou část pojízdného pásu (který je zatím v klidu). Po žebříku sešplhejte dolů a střelte do pravé záklopky. Hlavně nezabíjejte človíčka u záklopek! Jděte zpět nahodu k jeřábu a pokračujte po žebříku ještě výše. Jděte vlevo. Pozor na kyvadlo!

Seberte zlato a pokračujte úplně vpravo. Zabte hlavního padoucha, který vás bude ohrožovat ostnatou koulí. Až potvora zemře, seberte kouli. Vypravěč vám nahlásí gratulaci a vy se ještě musíte nějak dostat z hradu.

Nezapomeňte vpravo sebrat zlato!! Vraťte se k jeřábu a naskočte do připraveného sudu. Až budete uvnitř, střelte do páky vpravo. Sud se zavře, pás se dá do pohybu i se sudem a s vámi. Postavička u záklopek vás v sudu odtáhne a hodí do vody (pokud jste střelili do špatné záklopky, hodí vás do smrtící kyseliny!). Poplujete vlevo a u břeho vyskočíte. Máte za sebou druhý level! V této chvíli máte mít u sebe 26 kusů zlata! Pokud ne, na něco jste zřejmě zapomněli a musíte level opakovat.

Level 3 - DOBRODRUŽSTVÍ VE VZDUCHU

Zabte ocelové kostry, trhající a metající své hlavy (jak nechutné ;)). Po větvích vyskákejte nahoru a zabte ptáky, které jste vyrušili. Pokračujte dále vpravo. Uvidíte uvězněného ptáka v kleci. Pokračujte vpravo. Stolu ustřelte levou i pravou nohu (prostředek nechte! Musíte udělat houpačku!) a posuňte vzniklou houpačku tak, aby hlava plivající oheň byla nad levou částí houpačky. Střelte do hlavy. Hlava by měla spadnout na levou část houpačky, pokud jste vše udělali správně. V opačném případě se hlava zničí a vy musíte opakovat část levelu. Strkejte do houpačky s hlavou doleva tak, aby hlava zůstala pod klecí s ptákem. Vylezte po žebříku nahoru a skočte vpravo dolů na houpačku. Hlava, kterou houpačka vyhodila ke kleci, ptáka osvobodí. Naskočte na osvobozeného ptáka pomocí tlačítka na joysticku a leťte vpravo nahoru k lešení. Nastavte natáčecí plochy tak, aby se kuličky seshora dostaly doprava do patra. Když budete mít plošinky správně nastaveny, střelte 3x do zásobníku s kuličkami. Pak přehoďte plochy na lešení tak, aby kuličky padaly o patro níže a pak střelte do zásobníku 4x. S ptákem sleťte úplně dolů a pak doprava. Zabíjejte poletující potvory a až jedna z nich upustí kladivo, seberte jej a vraťte se úplně nahoru do poledního patra. Seskočte z ptáka a pokročujte vpravo zkrz nízký strop.

Tady pozor!! Jakmile projdete pod sníženým stropem a včas neuskočíte, spadne na vás kvádr! Teď musíme kvádr dostat šoupáním po kuličkách na pravou stranu. Nejlépe je nastavovat kuličky tak, aby první zleva byla úplně vlevo. Do druhé kuličky zleva jednou kopněte doleva. Pak tlučte zleva do kvádru kladivem, dokud nebude stát jen na obou kuličkách. Volnou kuličku vlevo posuňte kus od kvádru vpravo a opět kvádr posuňte. Toto opakujte dokud nebude kvádr úplně vpravo. Použijte ho, abyste se dostali na vyvýšeninu vpravo a zabte potvoru. V místnosti za příšerou seberte lahvičku. Vraťte se k ptákovi a sleťte o patro níž. Projděte doprava a v krvavé lázni použijte lahvičku. Další level máme za sebou! V tomto levelu není ani jedna cihla zlata.

Level 4 - PANSTVÍ

Jděte vpravo a zničte plamenomet. Až narazíte na velkou černou kouli, 2x do ní střelte (ne 3x! Koule se nesmí oddělit od řetězu). Sejděte po schodech dolů. Zabíjejte netopýry (i když se relativně pořád rodí, je jich omezené množství). Pomocí stolů vyskočte nahoru pro kladivo. Z malého stolečku pak odstřelte jeho levou nohu a posuňte jej vpravo na okraj jámy. Vraťte se k velké kouli. Kladivem ji pořádně rozhoupejte, pak na ni vyskočte a dostaňte se na horní patro. Pak, až bude koule v poloze nad schody do ní střelte. Koule se urthne z řetězu, bude se kutálet po schodech a pomocí vámi vytvořeného můstku, který jste vyrobili ze stolku dole u netopýrů, přeskočí koule jámu (to jen, abyste věděli, co se děje). Pokračujte vpravo. Můžete buď zkusit vyřešit rébus (klasická „patnáctka") nebo to risknout. Hned vysvětlím, o co jde. Vpravo vlezte do budky. Začnete ovládat jeřáb s akváriem. Vaším úkolem je přesunout jisté ryby tak, aby se navzájem sežraly a aby zbyly ty, které vám neublíží. Nepamatuji si, která ryba žere kterou, ale nejlepší postup je tento: hned v prvním akváriu naberte rybu a dejte ji do velkého akvária dole. Ryba v pravém malém akváriu vám neublíží. Dole v akváriu nabírejte a vypouštějte ryby tak, aby pluly „v zákrytu" a co nejvíce u hladiny. Jen tak se vám podaří se dostat do velkého akvária v něm se skrčovat, jakmile ryby nad vámi proplují. Zkrz akvária jsme tedy prošli celkem bez problémů. Seskočte do díry za akváriii. Pokud zde není černá koule, udělali jste něco špatně u netopýrů nebo se koule vůbec po schodech neskutálela. Pokud zde koule je, pokračujeme. Jděte do velké kovárny. Zapněte páku s nápisem „furnace" a pod kotlem se začne topit. Pak pomocí kladiva odsuňte po kolejnicích rozpálený kotel úplně vlevo. 2x střelte do ostnatého lustru, pak ho kladivem rozhoupejte co nejvíc a až bude lustr v poloze nalevo, jednou do něj střelte. Lustr by měl spadnout do malé díry pod vámi. Pokud do ní nezapadl, musíte opakovat část levelu. Vraťte se ke kouli a dotlačte ji vpravo do kotle. Po chvíli se začne koule v kotli tavit a začne vytékat olovo. Snažte se ho nedotýkat, ubírá energii! Vyskočte raději k páce s nápisem „furnace". Ledový kvádr vpravo se začne rozpouštět. Jakmile bude ve vhodné poloze, skočte na něj a střelte do páky s nápisem „door". Počkejte až olovo vychladne, seskočte dolů a seberte krystal. Jděte vpravo a stoupněte si doprostřed ledového kvádru. Párkrát střelte a padající krystal nachytněte.

Máte za sebou poslední level a před sebou těžký úkol zabít hlavní příšeru, ale to už nechám na vás :))). Není to nic lehkého, ale přesto přeji hodně štěstí...

Láhve

4 X EIDE - 99 - HARDWARE

Rozhodl jsem se k popisku tohoto hardwarového doplňku pro Amigu z důvodu malé informovanosti a stále častějších dotazů. Snad tento malý popis poslouží pro orientaci u třetího řešení připojení více periferií k Amize a dalších možností.

Výrobek pod názvem 4xEIDE"99 je polské provenience. Jako vždy se jedná o velmi kvalitní dílko, které testuji a používám k úplné spokojenosti již téměř pět měsíců denně. Na problém jsem ještě nenarazil.

Tak co to tady máme? Podíváme se do malého popisu a návodu, který je samozřejmě k zařízení přiložen.

Jedná se o malou destičku, která je osazena dvěma porty pro 3.5" zařízení a dvěma porty pro zařízení 2.5". Jeden port 2.5" je určen pro zasunutí do desky Amigy do stávajícího portu pro připojení harddisku. Jinak destička je velikosti cca 6x4cm a celkem bez problémů se vejde do Amigy.

Podle popisu a testů pracuje řadič o 20% rychleji než stávající řadič pro harddisk v Amize. Při použití tohoto interface je možno používat zařízení IDE a to jak CD ROM, CD-R, CD-RW, tak ale i ZIP ATAPI a LS-120. Do dvou 3.5" portu je možno připojit čtyři zařízení IDE, ATA, EIDE a ATAPI. Oproti jiným interface tento má oba porty sériově propojené, což zajišťuje kompatibilitu všech zařízení najednou.

Samozřejmostí je, že interface umožňuje a odstraňuje omezení kapacity pevných disků na 4GB a je možno připojit jakoukoliv kapacitu. Také je velmi dobré, že v interface je naprogramováno automatické rozpoznání zda se jedná o Slave či Master nebo ostatní položky a tyto si přizpůsobí tak, aby všechny bez problémů načetl a připojil.

Instalace je velmi jednoduchá. Zasunete interface do konektoru 2.5" na desce Amigy a na dvě 3.5" zásuvky připojíte zařízení, která chcete instalovat a připojit. Pokud připojíte na druhou 2.5" zásuvku cokoliv, interface se automaticky začne chovat jako klasický IDE port Amigy.

Po připojení harddisku a třeba CD ROM zasunete do FDD disketu, která je součástí dodávky a automaticky se nainstaluje softwarové vybavení interface, které se skládá z ovladačů a preferencí. Vše je velmi rychlé a téměř okamžitě můžete pracovat se čtyřmi zařízeními.

Několik věciček ale navíc tento interface umí. Sám rozpozná, zda jsou připojena zařízení dvě, tři nebo čtyři, sám rozpozná typ procesoru v Amize, a vše směruje do SCSI.device. Pokud máte třeba dva harddisky a spadne Vám validace, interface automaticky sám od sebe čeká, až se partition nebo harddisku zvaliduje a potom teprve připojí harddisk.

Poslední dvě věcičky, které interface umí je utilitka RESIDENT, která při aktivaci umožňuje bootování Amigy ze zařízení LS-120 nebo ze ZIPu. Druhá utilitka STANDBY zajišťuje to, že si v ní nastavíte časovou prodlevu, po které se všechna zařízení automaticky zastaví, to znamená, že se jdete třeba navečeřet a interface prostě zastaví harddisk, nebo harddisky a jakmile kliknete na kteroukoliv ikonu, okamžite se rozjede. Tato varianta ale nevím, zda je tou nejrozumější, protože to zrovna šetrné k harddiskům není. Ale každému vyhovuje něco jiného.

A moje názory a zkušenosti? Skoro není co dodat. Mám připojen na pevno harddisk a CD ROm, vše funguje naprosto bez problémku. Na druhé větvičce mám šuplík pro harddisk a stačí pouze zasunout a interface jej okamžitě načte. Půjčil jsem si CD-R, připojil a bez instalací a jakýchkoliv zásahů jsem si projížděl vše, co jsem potřeboval.

Po několika měsících provozu naprostá spolehlivost, počítač mi nepadá, není problém s čímkoliv co by se týkalo periferií či software. Je skoro s podivem, co na tak malinké destičce je možno využívat třeba oproti větším sourozencům.

Pokud nedisponujete větší finanční hotovostí a chcete mít čtyři zařízení nebo velký disk, zkuste ušetřit 1.490,-Kč a tento výrobek si objednat. Jsem přesvědčen, že se to vyplatí a budete spokojeni stejně jako já.

Výrobce: ELBOX COMPUTER S.C.
Krakow
Prodává: Javosoft
Havířov
Cena: 1.490,-Kč

DACAN

MONTE CARLO / MONACO

Vítejte u dalšího dílu seriálu o okruzích v F1GP. Dnes nás čeká okruh s mnoha přívlastky. Jen tak pro zajímavost: nejnavštěvovanější, nejmilovanější, nejpomalejší, nejnenáviděnější a v neposlední řadě nejkratší, pouhých 3 328 metrů.

Tenhle okruh je na zajetí trochu, spíš trochu víc, těžší. Nedělám si srandu, na okruhu je jen jedna skutečná rovinka a ta měří asi jen 300 metrů. O náročnosti a množství řazení zase svědčí to že mě najednou u prostřed kvalifikace najednou odmítl řadit jojstick. Po mé odborné, asi jeden a pul hodinové opravě jaksi odmítl se mnou komunikovat vůbec. To už jsem byl tak naštvanej že milej zlatej jojstick se šel nedobrovolně proletět. Co vo to start byl dobrej, ale přistání tomu chlapovy na hlavě nestálo za moc. Když jsem se vracel z města s novým džojen akorát se chlápek probíral z toho šoku. Marně hledal tu věc co ho trefila. Vona to z toho čtvrtýho patra musela být pěkná šlupka, protože jojstick stačilo akorát pozametat. Navíc se mně přihodila taková zajímavá věc. Asi v prostřed toho všeho snažení mně ségra začala přecházet před obrazovkou, což by nebylo to nejhorší, ale ten čas vypadal tak nadějně. Chtě ne chtě sem musel přibrzdit čímž byl celej čas v háji, když mi to udělala po čtvrtý, tak sem ji samozřejmě nadal. Chvíli byl klid, ale potom došla znovu o čemž já jsem nemněl ani tušení, posadila se za mně na postel a vzteky vrčela. Ve mně samozřejmě škublo neboť o tom že bysme doma mněli prolodžika sem nic nevěděl. Čím dýl sem jezdil tím víc ségra, která ke všemu Formulky nesnáší, zvyšovala hlasitost a výšku vrčení. Tak že jsem mněl místnost pěkně nazvučenou. Když sem byl v nejlepším najednou se ze zadu ozvalo jakésy skřípání, čemuž situace na obrazovce rozhodně nenasvědčovala, kontroluju svůj novej jojstick, ne rozhodně nebrzdím. Otáčím se tedy na svůj dosud netušenej zadní reproduktor a co sem uviděl mně doslova šokovalo. Za mnou seděla ségra a už nevrčela , ale skřípala zubama o sto šest. Tak sem skončil zase vezdi.

Ale abych se přiznal nejkrutější byly tak asi první tři hodiny ježdění. Potom už jsem se naučil jak zhruba kde jezdit a potom už člověk těch aut už moc nerozbije. I když sem tam škrknete kolem o zeď tak to většinou nemá vážnější následky. Akorát vás to přibrzdí po případě vás to stočí do smyku, který se dá většinou zvládnout. A ne jak v ADLADE, kde jsem až do poslední chvíle byl schopen rozmlátit kolem 45 ano slovy čtyřiceti pěti aut. Vcelku solidní číslo co, ještě že je nemusím platit. Ale také je fakt že sen na zajetí toho okruhu mněl málo času tak sem u něj skysl téměř tři dny v kuse.

No blbostí už sem napsal dost a tak přejdeme k něčemu pořádnému, není v mých možnostech popisovat na tomhle okruhu všechny zatáčky protože jich je mnoho. Proto se budu věnovat akorát těm hlavním a důležitým i tak je jich víc jak dost. A doufám že se mně podaří napsat tento popis celkem přehledně, ale kdo nepochopil předešlé okruhy ať se ani nepokouší pochopit tendle, já sem ho ze začátku taky moc nechápal a na jeho učení sem musel vzít k ruce záznamy z telemetrie, které vy (doufám) díky popisu nebudete potřebovat.

Tak nyní si napíšeme něco o nastavení a čase, uvidíte že nastavení křídel je hodné na přítlak, ale je to hodné potřeba. Nastavení: 64/43 10R, 25, 31, 37, 44, 51, 57 . Můj čas není zase tak špatný jak sem původně předpokládal, posuďte samy: 1: 13, 426.

Teď sem se konečně prokousal k samotnému popisu tratí:

Před vjezdem do nového kola se držte u levé zdi. Asi sto metrů před zatáčkou začněte brzdit, toto místo si budete muset najít samy není tam přesnej záchytnej bod, ale mnělo by to být někde kolem oznamovací tabule se šipkou doprava. Seřadit by jste měli na 3. rychlostní stupeň a rychlost kolem 150 Km/H. bez plynu zatáčku projeďte, se zrychlováním moment raději počkejte a mírné zatáčku přetočte protože se mírně uzavírá. Po úspěšném projetí první zatáčky vás čekají čtyři zatáčky o kterých se nebudu rozepisovat jen to dá se v nich zrychlovat a snažte se držet asi u prostřed vozovky.

Po projetí čtvrté zatáčky najedete na kratičkou rovinku na které už nebudete myt čas srovnat auto jen začněte seřazovat na 4. A mírné přibrzdit aby těsně před zatáčkou jste mněli asi 11 tisíc otáček a bez plynu zatočte do leva až otáčky klesnou na 10 tisíc seřaďte na 3, a přidejte. Neustále se držte u zdi vlevo i po projetí zatáčky na miniaturní rovince na které neřaďte jen těsné před jejím koncem krádce trhněte Jojstickem k sobě a zatočte doprava.

Nyní nás čeká rovinka dlouhá asi dvě stě metrů na které zařaďte 4. A mírně zrychlete. Před koncem, zase někde u informační cedule, začněte brzdit na 70 až 80 Km/H a seřazovat na 2. Vjíždějte do ní bez plynu a přidejte až ve výjezdu. Znovu přidejte plyn ale nehte tam 2. rychle se cpěte doprava. Brzdit začněte asi v těch místech jak začínají vpravo obrubníky ale neseřazujte. Zabrzděte až na 60 Km/H a zatáčejte do leva. Tak nejpomalejší zatáčku by jsme mněli za sebou. Ovšem hned nás čeká zatáčka pravá v které se nemůže příliš zrychlovat protože hodné vynáší a větší zrychlení by znamenalo náraz do zdi, proto se držte při zemi a zrychlete tak na 100 Km/H. Ale hned po této zatáčce nás čeká znovu pravá zatáčka do které si nemusíte nadjíždět, protože by vás měla do ideální stopy vynést zatáčka předešlá. Vjíždět by jste do ní měli okolo 100Km/H a samozřejmě na 2.rychlostní stupeň, neboť v celé této sérii zatáček nemá smysl vůbec řadit. A nyní nato můžete pořádně šlápnout protože vás čeká nejrychlejší místo v celém MONACU. Pseudo rovinka s velmi mírnou a velmi rychlou zatáčkou, kde se dá jet co to dá. Začněte brzdit asi 125 metrů před zatáčkou na rychlost 135 Km/H a seřaďte na 2. rychlostní stupeň. Zapomněl sem napsat že by jste se měli před šikanou držet vpravo. Po dobrždění zatočte bez plynu vlevo a hned vpravo a znovu vpravo a vlevo, z této šikany by jste mněli vyjet zhruba v rychlosti 107 Km/H, až při výjezdu z poslední zatáčky přidejte plyn a můžete zase v klidu zrychlovat na asi nejdelší opravdové rovince která měří asi 400 metrů. Na celé rovince se držte vpravo. Do další zatáčky najeďte na 4. rychlostní stupeň v rychlosti kolem 200Km/H a bez plynu. Bezprostředně po této zatáčce seřaďte na 3. a přibrzděte na 170 až 180 Km/H a začněte bez plynu zatáčet vlevo a hned vpravo. Najeďte si na levou stranu a přidejte plyn. Po asi 200 metrové rovince nás čeká zhruba stejná šikana akorát v opačném pořadí takže i najetí a rychlosti sou stejné akorát zrcadlově obrácené. Po vyjetí z této šikany můžete na okamžiček zrychlit ale fakt jen na chviličku, a navíc se držte vpravo.

Hned začnete brzdit na 150 Km/H a seřaďte na 2. Bez plynu zatočte vlevo a hned vpravo ani to nerovnejte protože hned je druhá pravá po niž mírné zrychlete zařaďte 3. a zatočte znovu doprava a hned mírně do leva, samozřejmě nemusím psát že nájezd je bez plynu, ten se přidává až při výjezdu. Nyní můžete v klidu přidat jelikož už se řítíte do cíle. Přeji dobrej čas a málo rozbitých formulí.

YETTI

WEB PLUG

Internet je fenoménem dnešní doby, o tom už snad nikdo nepochybuje, ale možná uvažuje, jak jeho ohromný potenciál využít pro sebe. Pomineme-li možnost „sbírání" informací všeho druhu a využití elektronické pošty (což jsou bezesporu dvě nejpoužívanější internetové služby) naskýtá se nám i příležitost jak o sobě celkem efektivně a LEVNĚ informovat téměř celý svět. Forem a postupů může být několik, ale zřejmě nejefektivnější je vytvoření vlastní WEBové stránky, která bude obsahovat všechny důležité údaje. Jedním z „nástrojů", které Vám usnadní dostat se na internet je sharewarový program WebPlug.

Pokud tedy máte představu o tom, jak by taková stránka měla vypadat (bez ní to dost dobř nejde) můžete se směle pustit do díla. WebPlug není WYSIWYG editor (tzn.nezobrazuje přímo výsledek vaší práce), musíte ho tedy používat ve spojení s nějakým WWW prohlížečem (IBrowse, AWeb, Voyager), ve kterém si budete výslednou stránku kontrolovat. Zde WebPlug přichází s prvním usnadněním práce v podobě externí knihovny pro každý browser zvlášť, která mu „říká", jak s ním komunikovat přes ARexx port. Potom jen stčí kliknutím na ikonu, nebo z roletového menu dát příkaz k nahrání, nebo obnovení dokumentu prohlížečem.

Při editaci vlastní html stránky můžete postupovat jako v obyčejném textovém editoru, tzn.jednotlivé příkazy vpisovat do textového pole (pak ale stačí použít CED), a nebo využít již předem definovaných funkcí, které jsou sice omezené, ale další si můžete bez problémů vytvořit pomocí tzv. CUSTOM tagů (vlastní příkazy a řetězce - viz. níže). Základní Funkcí, která se zde nabízí je vytvoření Hlavičky dokumentu (HEAD), kde můžete zadat Titulek dokumentu (Title), přidat BODY (tělo stránky), nebo informace o autorovi (do poznámky). Když máte toto hotovo můžete začít s úpravou stránky, respektive textu, který vložíte mezi <BODY> a </BODY> (vepsáním, nebo nahráním textu z disku -menu - vložit text). Z předdefinovaných funkcí můžete pro úpravu použít například změnu Stylů. Po vyvolání této funkce (a většiny sostatních) se otevře okno s nabídkou, v tomto případě s nabídkou stylů písma (tučně, kurzíva ...), které aplikujete na text jeho označením a následným dvojím kliknutím na požadovaný styl v okně s nabídkou stylů. Další Funkce vyvolá nabídku pro formátování textu (nadpis, odstavce, velikost a barva fontu), která funguje jako u stylů, ale navíc platí, že pokud je položka v nabídce psána kurzívou dostanete se po dvojím kliknutí na ni do dalšího podmenu, například kliknutím na změnu velikosti a barvy fontu se dostanete do nabídky, kde nastavíte příslušnou velikost a barvu (pomocí tří „šoupátek" R G B). Samozřejmě WebPlug nabízí i vkládání obrázků do stránky, tvorbu formulářů a jejich vstupů (textové pole ...), vytváření seznamů (nedokonalé), změnu barvu pozadí, odkazů, navštívených odkazů, tvorbu odkazů a tabulek (celkem na vysoké úrovni). Dá se říci, že každá funkce si otevře své okno, ve kterém si vyberete, co potřebujete.

Velkou výhodou je tvorba vlastních příkazů (TAGů), pomocí které si můžete dotvořit příkazy, které vám u WebPlugu chybí, například rámy (Frames), nebo i příkazy pro tvorbu AmigaGuide.

I když má WebPlug své nedostatky (málo příkazů a jejich neúplná podpora, takže je občas používate jen jako nápovědu), má i klady v podobě velmi intuitivního ovládání, na které si jistě brzo zvyknete, má pěkné GUI (MUI) a umožňuje mít několik otevřených stránek současně. V neregistrované verzi nemůžete pracovat se soubory delšími, než 4000B. Získat jej můžete na Aminetu, na http://www2.minorisa.es/~stv, nebo na ARCD3.

Pokud Vás tvorba html stránek zajímá trochu hlouběji, dejte nám vědět na adresu redakce a možná se už příště objeví nový seriál s touto tematikou.

JKMS

Esteve Boix 1996-1998
Shareware: $10

JAK NA WEB 1.ČÁST NĚKOLIK SLOV ÚVODEM

Jak jsem slíbil, tak i činím. Ozvalo se několik hlasů (spíš hlásků), že seriál popisující tvorbu WEBových stránek není zase tak špatný nápad. A z části proto, že mě zrovna jiné téma nenapadá předkládám Vám první díl tohoto seriálu se zatím neurčeným počtem pokračování (šílenost typu DALLAS nečekejte, počítám tak 0 - 5 pokračování, což ale zároveň dokazuje, že toho zase tak moc nevím ...). Hned úvodem bych se měl zmínit, že se v žádném případě nepovažuji za odborníka na tvorbu stránek, jsem jen občasný uživatel, proto nečekejte žádné veledíla, ani složitosti. To, co bude následovat je návod, jak se z uživatele, který o html neví nic stát uživatelem, který si umí vytvořit vlastní stránku a případně ji umístit na Internet.

Dnešní díl začneme přehledem „vybavení", které budeme potřebovat. Pro tvorbu vlastní stránky stačí CED, GoldED, nebo podobný textový editor, ale neustálé psaní opakujících se značek je dost nudné a nepohodlné, proto by bylo dobré, aby jste si pořídili například WebPlug (viz.recenze v tomto čísle), ale existuje i spousta dalších podobně zaměřených programů a každý nabízí něco trošku jiného. Proto Vám doporučuji vybrat si ten, který vám bude nejvíce vyhovovat. Pro kontrolu vašich vytvářených stránek si pořiďte alespoň jeden z trojice prohlížečů IBrowse, Voyager, nebo AWeb. Zde opět platí, že každý je jiný a má také jiné mouchy a výhody. Dále budete potřebovat program na tvorbu grafiky a jejího konvertování (PPaint, ImageFX, ...). Pro vytváření a úpravu animovaných GIF obrázků se skvěle hodí GIF Toolkit. Na internetu můžete použít jakoukoli grafiku, podmínkou je jen formát JPG, GIF, nebo PNG, ale o tom později.

Vytváření stránek by bylo téměř k ničemu, kdybyste je nemohli vystavit na internetu. Ač se to možná neskušenému uživateli zdá jakkoli náročné, ať už finančně, nebo technicky, tak tomu tak není. Nárok mají i ti, kteří se k Inetu dostanou pouze v Internetové kavárně, nebo ve škole. Podmínkou je mít vlastní emailovou adresu (stačí jen vyplnit formulář na www.post.cz) a místo kam stránky umístit. To, samozřejmě také úplně zdarma, nabízí několik serverů, například jeden z nejnavštěvovanějších českých serverů můjweb (www.mujweb.cz). Registrace je opět velice jednoduchá, stačí jen vyplnit formulář a je hotovo. Pokud nebudete spokojeni s mírně delší adresou (www.mujweb.cz/www/jmeno , kde jmeno je volitelné) je tu server Freeservers (www.freeservers.com), jako většina věcí na internetu je v angličtině a mírná znalost tohoto jazyka by se tedy mohla hodit ... Vaše adresa bude jmeno.freeservers.cz. Na internetu existuje několik „freemailových" a „freewebových" serverů, opět je volba pouze na vás.

JKMS

MONITORY - KVALITA ZA ROZUMNOU CENU = AOC

Ne, opravdu se nejedná o reklamu na prací prášek, ve kterém byste vymáchali svou Amču. Dnes vás chci seznámit s produktem americké společnosti AOC ltd., která se zaměřuje především na výrobu kvalitních zobrazovacích jednotek. Ano, bude řeč o monitorech třídy Spectrum.
Tomu kdo se pohybuje v počítačové branži, není firma AOC neznámá. Její monitory jsou dodávány na náš trh již delší dobu. Kvalitou a zvláště pak cenou míří do domácí až poloprofesionální sféry. Bylo zajímavé sledovat jak se monitory této firmy postupně vyvíjely od šedivého průměru až po atraktivní špičku ve své třídě. Sortiment nabídky je poměrně pestrý a spolehlivě pokryje potřeby zákazníka aniž by příliš drancoval jeho kapsu. Můžeme si vybrat mezi 14, 15, 17 a nově též 19-ti palcovou obrazovkou. Všechny monitory mají digitální ovládání, levnější verze starší ochrannou normu MPRII, novější a o chloupek dražší TCO95 a OSD (menu zobrazované na monitoru). Všechny nové série používají plochou obrazovku flat screen a AGRAS stínítko.14-ky a 15-ky mají velikost zobrazovaného bodu 0,28 a 17-ky, 19-ky 0,26. AOCéčka jsou také pověstná svou muší vahou. 14-ky mají hmotnost 10kg, 15-ky 12kg a 17-ky 18kg! Každá řada existuje také ve verzi se zabudovanými reproduktory o výkonu 2x2 waty stereo, které se však neovládají analogovým potenciometrem jak je většina z nás zvyklá, ale na úrovni OSD. Možná to někomu zní divně, nicméně to funguje dobře, záleží jen na zvyku. K této multimediální verzi je dodáván asi metr dlouhý kabel s 3,5" jackem na každé straně. Pochopitelně, jedná se přece o monitory pro PC. Není ovšem problém sehnat, popřípadě sbastlit kabel se dvěma cinchy na jednom konci a jackem na druhém pro potřeby nás amigistů.
Celkem zajímavé rozdíly jsou v designu aneb každému co milé jest. Zde bych věnoval každé verzi několik vět zvlášť:

AOC 4Vlr, 4VlrA(audio) cena 4990Kč včetně DPH
Tyto 14-ky nemají OSD. Úhlopříčka viditelného obrazu je 13". Digitální ovládání sestává ze tří tlačítek. Jedno slouží pro aktivaci funkcí a zbylé dvě pro změnu jedné ze sedmi položek, které máme možnost nastavovat. Kromě obvyklých voleb je zde přidána korekce soudkovitosti. Frekvenční rozsah je od obvyklých 30-ti do 54-ti kHz a obnovování obrazovky od 50-ti do 120Hz. Šířka pásma je 85Mhz. Zvládá ještě rozlišení 1024x768 na 60Hz, nicméně doporučené maximum je 800x600 na 75Hz. Audio verze má repráčky zabudovány z boku, stejně jako u legendární C1084S. Nevýhodou je, že je lze ovládat pouze na softwarové úrovni. Ochranná norma je jen MPRII. S Amigou spolupracoval bez problémů, ideální rozlišení je Euro72 640x400 na 70Hz a 31,43kHZ. Obraz vyplňoval celou plochu obrazovky až po okraje.V tomto rozlišení jsem si zahrál Dunull a bylo to prima. Jeho tolerance však byla mizerná, nedokázal zobrazit DblPal 640x512 na 50Hz a 29,45kHz což mne trochu zklamalo. V současné době probíhá doprodej posledních kusů u tohoto typu.

AOC 5Elr, 5Elr-Envision cena 5990Kč včetně DPH
Úhlopříčka 13,8". Ostatní parametry naprosto totožné s předchozím typem. V podstatě se dá říci, že jde o náhradu 14-tek s větší obrazovkou. Verze s audio existuje, ale nedováží se na náš trh. Typ 5Elr-Envision by měl mít rozšířené parametry od 29kHz do 66kHz. Tím pádem by také mohl zvládat DblPal a DblNTSC. Naneštěstí jsem neměl žádný z těchto modelů k dispozici, a tak to nemohu potvrdit ani vyvrátit. Otázkou však zůstává, kdo v dnešní době toto rozlišení ještě používá neboť 50Hz obnovovací frekvence není příliš vhodná pro oči uživatele.

AOC 5Glr+, 5GlrA+ cena 6800Kč až 7190 včetně DPH
Vlajková loď v nabídce AOC. Úhlopříčka 13,8". Tento typ používá ovládací systém Jog, který je uprostřed spodní lišty. Po obou stranách je po jednom tlačítku. Jedno na vyvolání OSD menu a druhé má funkci standby. Pokud je monitor vybaven repráčky, které jsou tentokrát umístněny ve předu na spodní liště, má tlačítko namísto OSD funkci mute. V menu kromě soudkovitosti přibyla navíc korekce trapezoidní, rotace, moaré, zoom, demagnetizace a změna teploty barev. Samozřejmostí je norma TCO95. Frekvenční rozsah je od 30-ti do 69-ti kHz. Obnovovací rozsah od 50-ti do 120-ti Hz a šířka pásma 100Mhz. Zvládá ještě rozlišení 1280x1024 na 60Hz. Vzhledem k velikosti obrazovky však opět zůstaneme u rozumných 800x600 na 85Hz. Ve spojení s Amigou o něm platí totéž co o jeho menším bratříčkovi. Pouze při maximálním roztažení zobrazované plochy, zůstával po obou stranách 1cm široký černý pás, což byla záležitost daného kusu. Druhá testovaná patnáctka již umožnila zobrazit amigovský mód od okraje k okraji. Z toho je patrné, že tovární nastavení vychylovacích obvodů má určitou toleranci. Bohužel, málokomu se poštěstí vyzkoušet daný kousek přímo u obchodníka a s tím ideálním monitorem jít domů. Možností tohoto monitoru určitě lépe využijí grafické karty, ale ty jsem neměl k dispozici. Tento typ je podle mého názoru velmi povedený nejen co se týká designu, ale i parametry a cenou a také obsluha je velmi intuitivní a pohodlná. Snad i proto vyhrál v PC Magazínu první místo a ocenění „Monitor roku98".

AOC 7Glr, 7GlrA cena 9990 až 10590 včetně DPH
Sedmnáctka je svým designem totožná s řadou 5Glr. Velikost úhlopříčky je 16". OSD funkce jsou oproti předchozímu typu rozšířeny o paralelogram a pin-balanc. Ochranná norma je TCO92 nebo 95. Frekvenční rozsah 30 až 85kHz, obnovování obrazovky 50Hz až 130Hz. Maximální rozlišení 1600x1200 na 60Hz, použitelné rozlišení 1024x768 na 85Hz. Vzhledem k ceně vynikající volba pro poloprofesionální použití. Jelikož jak typ 5Glr tak i 7Glr mají ve předu pouze standby tlačítko, je ještě vzadu samostatný vypínač, který monitor "fyzicky" vypne. Až v manuálu jsem se dočetl, že potvůrka i v režimu OFF tajně ucucává 5W. V režimu standby si vezme celých 15W, nic moc jen taková malá stolní lampička. Zato v aktivní fázi si zabumbá až 100W, proto je součástí dodávky napájecí kabel přímo do zásuvky a nikoliv propojovací kabel se zdrojem, což je ovšem pro majitele slabších zdrojů ideální. Nemusí totiž nikde shánět příslušnou šňůru.

AOC 9Glrs, 9GlrsA – novinka, cena 17990 až 18290 včetně DPH
Jedná se o nejčerstvější novinku z dílny AOC. Tento typ vyplnil mezeru mezi 17-ti a 21-ti palcovými obrazovkami. Velikost úhlopříčky 18", rozsah od 30-ti do 95kHz, obnovování 50-150Hz, maximální rozlišení 1600x1200 na 75Hz. Doporučené rozlišení 1280x1024 na 85Hz. Vzhledem k ceně a parametrům nový vládce na poli zobrazovacích jednotek příštích let.
V době kdy již Amiga není odkázána jen na 15khz-vé monitory, jsem se vám snažil přiblížit jednu z možných alternativ, která je zajímavá jak cenou tak i svými parametry. Ve spolupráci se scandoublerem navíc nepřijdeme ani o hry a dema. Přihlédneme-li k tomu, že se jedná o značkové výrobky s tříletou zárukou, všem kteří právě plánují koupi nového monitoru jsem možná ulehčil v otázce jejich volby.
Všechny monitory byly testovány na Amize 1200, Blizzard 68030/50, 32MB RAM, externí scandoubler od Elboxu.
Výrobce: AOC ltd., WWW.AOCltd.com
Testoval: System X, SystemX@Atlas.cz Hodnocení: Parametry a cenou vhodné pro spolupráci amigy se scandoublerem.

Marien

UTILITKY DO WB DÍL ŠESTÝ

Tak pánové a dámy (proč dámy, když jsem se dozvěděl, že žádná slečna, či Amigistka mezi námi není - snad kromě Lenky Čížkové ..... škoda rád bych nějakou poznal), jsem tu s dalším dílem Workbenchových utilit a jejich popisem, abych pomohl nejen méně znalým amigistům, ale i těm hodně zběhlým. Za dva měsíce se toho skutečně nasbíralo požehnaně, takže je z čeho vybírat. Je mi to až neuvěřitelné, kolik mi toho AGAs z Internetu postahoval. Tedy není to na škodu věci, ale kdo to má stíhat zkoušet, konfigurovat, instalovat a tak podobně a ještě k tomu pařit WolfenDOOM... Vždyť je léto! A přesto, že ani v létě se na mou Amču jen tak nepráší (má přítelkyně "MACEK" už by ji nejraději prodala, že prej u ní pořád sedím >>> tak to nevím, jak na tohle přišla >>> chodím přece taky do práce ?!?!?!), ale je zkrátka méně času, protože jsme více venku na slunci ("...blbneš, nevíš jaká je slunko sviňa? Samé díry - nečteš, nevíš..." - z filmu Kurvahoši Gutentag). No ale abych se zbytečně nevykecával o ničem, i když BRAUN mi psal ať to co nejvíce natahuju, protože má málo materiálu (bando pomozte nám !!!), ale s tím ať na mně nechodí, protože když mám napsat něco dlouhého, tak se mi to nedaří. Pokud něco napíšu a zjistím, že je to moc krátké, tak mi dělá velké problémy to nějak natáhnout. "Takže BRAUNe budeš se muset spokojit s takovou délkou jakou ti pošlu, i když myslím, že s délkou článků zatím problémy nemám." Ale teď už vážně. Dnešní dávka utilit je tu, tak čtěte a zkoušejte (pokud je seženete):

WindowsTiller :

Tak to je další z rodiny Windovs-like, který je převzatý z Billových Woken. Nicméně ukázalo se, že to až tak Windowsem nezavání a navíc je to dost užitečný. Jedná se o jediný spustitelný soubot, takže to nevidím jinak, než WBStartUp a pak jenom reboot a můžeme to používat. Neotevře se žádné okno, ale program jede, protože žádné okno nepotřebuje a veškeré nastavení se děje v ToolTypes ikony souboru. Tak tedy teď si otevřete na ploše WB alespoň čtyři okna se soubory a můžete začít zkoušet Funkční klávesy F1-F10. Každá něco umí. Pořád jsem nenapsal, cože to udělá, tak tedy: F10 srovná okna vodorovně nad sebe na celou šířku monitoru s výškou přesně rozdělenou na čtyři okna (pokud je otevřeno víc oken nebo méně, tak výška bude podle počtu oken). F9 udělá to samé, ale okna budou seřazeny svisle dolů. F8 zase trozdělí obrazovku na čtyři stejné čtverce a v nich budou ty otevřená okna. F7 je zase všechny seřadí za sebe, aby byla vidět pouze lišta od každého okna. Dál to už nechám na vás, abyste si to vyzkoušeli. Ale pozor!!! Tento programek či utilitka se může pobít s některým jiným programem, který používá F-klávesy. Mně se to třeba pobilo s PersonalPaintem7.1 a strašně jsem se divil, že mi nefungujou klávesy F9 a F10 (odstranění horní lišty a panelu nástrojů), což mi dost silně vadilo, protože právě tyto dvě moc často používám. Není nic jednoduššího, než se nabourat do ikony WidowsTilleru a v tool types si přesměrovat ony klávesy na nějaké jiné neobsazené klávesy. Jinak tuto utilitu každému doporučuju!

WBStartUp+ :

Vím, že to je dost stará utilita, ale začal jsem ji používat teprve nedávno a hlavně proto, že se při startu Amigy zobrazuje ProgressBar s tím, co se z adresáře WBStartUp. Ale postupně! Normálně máme naházené všechny prográmky, které se mají při startu spustit v adresáři WBStartUp, ale víc se stím nedá dělat. Teď už v adresáři WBStartUp budou jenom adresáře "WBStartUp+ (Disabled)", "WBStartUp+ (Enabled)" a samotný soubor WBStartUp+. Do adresáře Enabled si dáte všechny soubory, ktreré si přejete spustit při startu a do Disabled si dáte ty, které nechcete spustit (to používám, když nechci jen na chvíli něco spustit, tak ho přesunu a potom ho zpět vrátím). Ještě musíte spustit soubor WBStartUP+Prefs, který musí být v adresáři SYS:PREFS/. Tady můžete určit pořadí, jak se mají po sobě spouštět a taky změnit prioritu jednotlivých prográmků. No a to už je všechno. Jak ovšem píšu, pořídil jsem si to hlavně kvůli tomu efektnímu spouštění. Rovněž doporučuju všem.

FastIPrefs :

V podstatě se jedná o propracovanější náhradu IPrefs, který se stará o to, aby systém naběhnul v takovém nastavení, jak jsme si v nastavili v Input, Palette, WBPattern, ScreenMode, Pointer, Overscan a všech ostatních. Dále díky němu se bude schovávat hlavní lišta WB (velice líbivé - to už rušit nebudu) a oběví se pouze, když najedete myškou k hornímu okraji a nebo stisknete pravé myšítko. Taky obsahuje novou verzi WBPattern s funkcemi navíc. Instalace je sice ruční, ale jednoduchá: Do C: hodíte FastIPrefs, do LIBS: novou verzi knihovny Notify???.library (3.03), do SYS:Prefs/ nový WBPattern a ve Startup-Sequenci si najdete řádek, kde je napsaný C:IPrefs a změníte ho na C:FastIPrefs a uložíte. Teď už zase reset a sledujete co se změnilo. Jako první změnu postřehnete, že se na obrazovce oběví hlášení: ">>Fast I Prefs<< : HVR-1" Pro vysvětlení mám na ploše obrázek s názvem "HVR-1" a potom to, že máte vic paměti typu Chip. Sice to není nijak závratné zvýšení, ale při kombinaci větších programů, jako například PersonalPaint a ImageFX se už hobí každý bajt. FastIPrefs má ještě několik nastavení, které si můžete přečíst, když spustíte sheli a dáte příkaz "fastiprefs ?", tak se vám vypíšou všechny volby, které se vpisují do Startup-Sequence na řádek za příkaz C:FastIPrefs, např: "C:FastIPrefs W P C" a tak podobně. To si už musíte vyzkoušet sami. Jinak kromně toho mého problému je to super.

TaskBars & ScreenTab :

Tak na tohle jsem zatíženej. Windows-like! Prográmky simulující některé funkce z Windowsů, zkouším velice rád, ale téměř u žádného jsem moc dlouho nevydržel. Jak AGAs tvrdí, Amiga má svůj styl a nepotřebujeme vypadat jako ty pixlácký systémy. Já si vždy nějaký takový prográmek nainstaluju, ale po čase ho vždy smažu. Stejný příklad je i ScreenTab. Co že to je? Všeobecně se tomu říká "taskbar". Podobný je jako spousta jiných, jako např: RunBar, AStart, StartMenu, nebo StopMenu (AR45). Takže ScreenTab vám dá na spodní okraj obrazovky lištu se Start tlačítkem a hodinami. Výhodou tohoto oproti jeho kolegům je, že si ho uživatel nakonfiguruje úplně sám. U ostatních je pod Start tlačítkem několik položek pevně daných a jen si je rozšiřujete, ale u tohoto je po prvním spuštění Start tlačítko naprosto prázdné a záleží jen na vás kolik položek a podpoložek si do něj nacpete. Přidávání programů je jednoduché přes ScreenTabPrefs, který patří, jak jinak než do adresáře SYS:PREFS/ a pochopí ho snad každý. Dále se na liště oběvují všechny otevřené obrazovky a díky tomuto se přepnout do kterékoliv z nich. Co k tomu dodat? Snad jen to, že pokud se někomu líbí vzhled Windowsů (píšu vzhled, né funkčnost!), tak si to může i nechat nainstalováno, ale ostatní taky. A když už jsem se zmínil o podobných prográmcích, tak bych mněl napsat, který je z nich nejlepší. Jako první jsem kdysi pokoušel AStart, ale v prvních dvou verzích mnel moc chyb a nepracoval, tak, jak by mněl a potom se vývoj zastavil, takže nebrat. Asi dva nejschopnější se zdály být RunBar a StartMenu (psal jsem o nich ve Fénixu ?). Jenže potom se z nich stal ShareWare a tak bez zaplacení nechodily uplně a to omezuje. Potom se oběvilo StopMenu, které je trošku jinak vymyšleno ale já ho nechtěl, protože nový druh pojeti mi nesvědčil, a jako poslední se oběvil ScreenTab, jehož kvality jsou nesporné. Takže kdybych to mněl shrnout, Tak

hitparáda taskbarů by dopadla asi takto: 1-2:StartMenu a ScreenTab, 3:RunBar 4:StopMenu. Pro ty co mají dost peněz, doporučuju registrovanou verzi StartMenu (sám jsem ji jeden čas hojně používal) a pro ty co moc peněz nemají doporučuju ScreenTab.

ADOOM PPC :

Tak tedy nevím, jak je to dávno, co tahle "věcička" přišla na svět a upřímně jsem DOOMy nikdy moc nehrál a spíše mně baví GLOOMy (nemusíte souhlasit, nikdo vás nenutí). Jenže potom přišel Wolfenstejn3D a tem mně chytnul! A o něco později WolfenDOOM, který běhá pod enginem DOOMAII, což ve skutečnosti znamená, že potřebujete soubor DOOM2.WAD, jinak WolfenDOOMy nespustíte. Já, AGAs, FOG a ARNY jsme to rozjeli na ADOOMu ve ScreenMódu NTSC:LOW RES ($00011000), který je asi nejoptimálnější. Na mé 68040 to šlapalo slušně, ale když se oběví složitější grafika, více schodů a nepřátel, tak se to znatelně zpomalí, což mně nutilo ke zmenšení okna (nákaza z Gloomů) a štvalo mně to. Co s tím? Ty bláho, vždyť máš PPC kartu, tak o co jde? No jistě, ale kde vzít ten port "ADOOMPPC"? Doma jsem našel jen ZhaDOOM, ZhaDOOMPPC, VDOOM a VDOOMPPC. ZHADOOMPPC jede pod WarpOS, ale spustil jsem jen hlášku: "Unable to open PowerPC.Library"! Netuším proč to dělá, když zmíněná knihovna tam je, ale to je fuk. Já si ten WarpOS jednou odladím a bude to šlapat (OS3.5). S portem VDOOMPPC to už bylo lepší. Rychlost přímo úchvatná, ale tak nějak byla roztřepaná grafika, což jsem nechtěl. Po několika dnech mi AGAs (co já bych bez toho člověka asi dělal) přitáhnul ADOOMPPC a to už bylo v pohodě! Soubory zkopírovat k normálnímu DOOMovi a místo ADOOM spustit ADOOMPPC. A to je vše! Co uvidíte potom??? NAPROSTO plynulý pohyb všeho ve hře při rychlosti okolo 30pfs! No prostě paráda! Pokud by někdo chtěl WolfenDOOMa spustitve vyšším rozlišení, tak stačí přidat argumenty do startu: "adoomppc -width 640 -height 512" a vybrat správný ScreenMód. Ovšem bez grafické karty to NEZKOUŠEJTE ani s PPC kartou. Jinak můžu říct, že PPC verze je podstatně lepší. Na závěr je, že ve WolfenDOOMech fungují i cheaty z DOOMA a to: v průběhu hry napište IDKFA pro všechny zbraně a IDDQD pro nesmrtelnost, ale to je nuda. Já používám jen ty zbraně.

BlizzKick :

Teď budu psát jen k majitelům A1200 s KickStartem3.0 a turbokartami Blizzard, nebo Blizzard PPC. Jaký je přesně rozdíl mezi WB3.0 a WB.1, potažmo i KS3.0 a KS3.1 vám neřeknu, jen vím, že má plnou podporu CD-ROM a je o poznání rychlejší a některé prográmky potřebujou pro svůj plný chod OS3.1 (např: AMPliffer) a tak jsem se zajímal, zda se dá používat WB3.1, když moje Amča má ve svých útrobách "pouze" KS3.0. Jelikož mám turbokartu Blizzard PPC, tak můžu použít prográmek BlizzKick, který zajistí, že systém nebude používat KS z ROMky v Amize, ale bude ji používat ze souboru KS3.1, který se většinou dává do DEVS:. Instalace je jednoduchá a potřebujete jen dva soubory: BlizzKick (poslední verze je 1.18), který se dává do C: a KS3.1. S tím KiskSAtartem to je trochu horší, protože se nedá nikde koupit a ani na Aminetu ho nenajdete. Musíte ho zkopírovat přímo z Amigy, která má KS3.1 a nebo si ten soubor obstarat někde jinde. Potom je to už jednoduché. Soubory hoďte tam kam patří (viz. výše) a do Startup-Sequence dejte na řádek pod SetPatch příkaz:
"C:BlizzKick KickFile Devs:KS3.1"
Po tom na chvíli vypněte Amigu a znovu zapněte. Na kartách Blizzard musíte ještě před tím najumperovat mapování ROMky, což uděláte podle dokumentace karty. Na Blizzardech PPC už tyto jumpery nejsou, ale musíte použít BlizzKick minimálně verzi 1.14, jinak byste to nerozchodili. K mapování ROMky u PPC karet slouží soubor ROM2FAST, který je na přiložené disketě a stačí ho hodit do C: a do Stqrtup-Sequence napsat na první řádek příkaz "RUN >NIL: C:ROM2FAST" a máte to hotové. Teď už si můžete sehnat Workbench3.1 a přeinstalovat si všechny systémové knihovny, handlery, device atd. Jen si nechejte knihovnu Locale.Library od WB3.0, protože by vám nešly některé funkce u MCP.

Tak myslím, že toho dneska už bylo dost a už se mi začínají motat prsty na klávesnici. Určitě to nejsou všechny utility a miniprográmky, o kterých bych chtěl psát, nebo kolik jich mám nových, ale další budou zase příště, tedy ve Fénixu 15, nebo 16. Prozatím se mějte fajn a ať na tu svou Amigu moc nezapomínáte, když je to léto. Tak se mnějte a kdyby jste nevěděli, kde tyto prográmky hledat, ta většinu najdete na Aminetu a doufám, že při tom zabrousíte na naše pěkné stránky.

Red Rose

STANOVY ČESKÉHO SDRUŽENÍ UŽIVATELŮ OPERAČNÍHO SYSTÉMU LINUX

Poslání Českého sdružení uživatelů operačního systému Linux

České sdružení uživatelů operačního systému Linux je dobrovolným sdružením ve smyslu Zákona o sdružování občanů 83/1990 Sb. a jeho novely 68/1993 Sb. Základním posláním Českého sdružení uživatelů operačního systému Linux je sdružovat vývojáře, správce a uživatele operačního systému Linux, vytvářet vhodné podmínky pro rozvoj, využití a propagaci operačního systému Linux, pořádat přednášky, odborné semináře, konference a vzdělávací akce pro své členy i širokou veřejnost.

Základní ustanovení

České sdružení uživatelů operačního systému Linux je dobrovolné sdružení uživatelů operačního systému Linux. Působí na území České republiky. České sdružení uživatelů operačního systému Linux je samostatnou právnickou osobou se sídlem v Brně; sídlí na adrese Botanická 68a, 602 00 Brno. V mezinárodní oblasti sdružení vystupuje pod názvem Czech Linux Users' Group a užívá zkráceného označení CZLUG.

Činnost sdružení

Sdružuje uživatele operačního systému Linux v České republice. Spolupracuje s institucemi a organizacemi využívajícími operačního systému Linux a obdobně zaměřenými skupinami. Pořádá školení, diskuse, exkurze, konference, sympozia a semináře. Vyvíjí expertní, publikační a vydavatelskou činnost. Podporuje nebo zadává vytváření programového vybavení pro operační systém Linux. Podporuje nebo přímo spolupracuje na vytváření archívů software (zejména operačního systému Linux) a jejich údržbě. Napomáhá rozvoji a propagaci operačního systému Linux. Zajišťuje základní administrativu sdružení případně prostřednictvím síly či sil najímaných za úplatu.

Členství v Českém sdružení uživatelů operačního systému Linux

České sdružení uživatelů operačního systému Linux má své členy řádné, kolektivní a spolupracující převážně z České republiky, ale i ze zahraničí (například ze Slovenské republiky). Řádným a spolupracujícím členem sdružení se může stát každý občan, který se přihlásí k myšlence poslání sdružení, souhlasí se stanovami sdružení, podá příslušnou přihlášku a zaplatí příslušný členský příspěvek na jeden rok. Kolektivním členem sdružení se může stát každá instituce nebo organizace, která se ztotožní s posláním sdružení, souhlasí se stanovami sdružení, podá příslušnou přihlášku a zaplatí příslušný členský příspěvek.

Řádní, spolupracující i kolektivní členové jsou přijímáni usnesením výboru sdružení na základě přihlášky určující druh členství. Členem sdružení je každý, kdo je přijat za člena sdružení a plní řádně členské povinnosti.

Členství v sdružení zaniká vystoupením nebo nezaplacením členských příspěvků. Všichni členové mají povinnost dodržovat stanovy a platit ve stanovené lhůtě příspěvky, jejichž výši určuje výbor sdružení.

Organizační struktura České sdružení uživatelů operačního systému Linux Nejvyšším orgánem sdružení je valné shromáždění řádných a zástupců kolektivních členů. Článek dodal **ZDNsoft**

BLIZZARD 1240

Že já vždycky něco někde kecnu a ten dotyčný mě vezme za slovo. Tak to bylo i tentokrát. Prostě sem se zmínil kamošovi jestli bude prodávat Amigu tak že bych s ním vyměnil turbokarty s doplatkem. To sem ještě nevěděl co to rozpoutá. Neuplynul ani týden a volal mě chlápek jestli bych nekoupil tu jeho. Když mě řekl cenu tak mě vypadli umělí zuby který nemám do šálku kafe který sem nedržel. Všechno sem od souhlasil domluvil si s ním sraz, položil sluchátko a pak to semnou prásko tak že mě rodiče ještě pul hodiny křísili. Považte samy 3000 Kč i se 16 MB fastky, nato se nedá nepřistoupit.

Téměř v okamžiku sem si našel článek v AR a skoro hltavě si ho četl. Při pozdějším srovnání článku se skutečností sem ale zjistil rozdíl. To že turbokarta je téměř totožná s Blizzardem 1260 bych aji věřil, protože 1260ku sem ještě v ruce nemněl. Ale s vcelku jednoduchou výměnou nesouhlasím a nebrání tomu jenom rozdílný krystal, ale i to že procesor není v patici ale je napájen na desku, tak ze i jeho použití do PPC nebude asi z těch nejjednodužších záležitostí. Jinak se mně 1240ka zdá profesionálněji udělaná než moje stará 1230II.

Nyní k instalaci karty. 1240 jsem instaloval do svého toweru a všem po mých zkušenostech mohu vřele doporučit od montování dvou nejvrchnějších šroubů.

Protože 1240ka má procesor , na kterém je ještě větrák, tak i rozšiřující simy na druhé straně než má stará turbina. Tudíž celou základní desku vyvrací a hrozilo její zlomení které sem nemínil riskovat. Po této operaci se mně konečně podařilo turbinu zasunout tam kam má. Ještě nezapomenout připojit větráček, jinak by turbina asi dlouho nejela. Od svého kamaráda který tuto kartu má již delší dobu vím že se dá v pohodě používat i v normální Amize. Pouze je potřeba nechat otevřený kryt na spodku počítače a celý jej zvednout, nebo do stolu udělat díru. A něco bych nemněl zapomenout, chtěloby to trochu silnější zdroj, ten dodávaný k Amize už by ji asi neutáhnul. K praktickým zkušenostem. Příjemně mně překvapilo ze již nemusím po zapnutí počítače jej resetovat, jako sestarou turbokartou, ale rovnou naběhnul systém a to o hodně rychleji než před tím. Hned sem začal testovat náročnější hry. Začalo to ADoomen I, II. Mohu vám říct běhá to parádně v největším okně v plných detailech. Potom to odnesl Nemak 4 ten běhal stejně jako Doom, ale to se dalo v celku očekávat. Další na řadě byl Breathless ten šlapal taky v pohodě, potom sem zkoušel Jet Pilota kterej nejel špatné ale letecké simulátory nejsou můj koníček tak ho za chvíli vystřídal Alien Bred 3D II. O něm sem si myslel že pojede lépe, Tak sem skočil k telefonu a obvolal kamoše, až sem sehnal patch pro čtyř násobné urychlení. Asi tento patch není pro 1240 upraven a ono urychlení se moc neprojevilo ale i tak se to dá hrát na celé obrazovce sice na nejhorší detaily, na nejemnější to dělá něco okolo čtyřech snímků za sekundu což není hraní ale sledování obrázků. Poslední stáli ve frontě mé oblíbené formule na kterých se výkon této karty také patřičně projevil, v časech to není poznat, ale animace je jaksi jemnější a mám pocit že auto jde snadněji do otáček na nižších rychlostních stupních. Ale jak sem již psal na časech to není poznat, tak to asi bude jenom pocit. Tak ke konci sem si nechal testování. K tomu sem využil programy SysInfo verzi 3.24 a AIBB verze 6.0.
SisInfo- Mi vyhlásilo že mám osazen procesor 68040 v plné verzi ale na 40,4 MHz!? Drystones 24166, Mips 25.22, MFlops 7.59, AIBB-je sice obstarožnější program a data z něj padají v násobcích výkonu AMIGI 600, ale procesor ihertze určil správně.

Teď uvedu tabulku vysledků z tohoto programu přitom NF znamená nerozšířená, a číslo počet MHz. Samozřejmné mislím u typu počítače.

	A1240	A600NF	A1200NF	A3000-25	A4000-40
Emu test	21. 97	1	1, 82	5, 03	16, 72
Write pixel	12, 59	1	2	3, 4	15, 33
Sieve	26, 69	1	3, 29	6, 86	10, 54
Dhristone	20, 42	1	2, 01	5, 57	19, 2
Sort	31, 39	1	2, 69	7, 13	19, 52
Elipse test	5, 29	1	2, 39	2, 34	5, 46
Matrix	18, 66	1	2, 6	6, 51	12, 17
I Math	27, 14	1	2, 67	6, 31	17, 15
Mem test	10, 61	1	2, 74	6, 54	3, 40
TG test	3, 85	1	2, 12	1, 94	3, 81
line test	1, 91	1	1, 72	1, 08	1, 87

Bohužel u mnoha testů nevím co se vlastně testuje. I když porovnání údajů je v celku jasné a karta obstála na výbornou. Dnes kdy ceny turbokaret padají dolu mohu, i přes výtky které ke konstrukci karty mám, jen doporučit. Jen je škoda že již není na trhu. A ještě jedna věc mnoho her a programů s touto kartou nechce chodit a proto se musí vypínat. Došli jsme s kamošem nato že mnoha programům nevadí procesor 68040, ale jeho knihovna v systému proto si do startup-sgence na začátek řádky které byste měli válet tady někde kolem. Jeho použití je následovně: když na dotaz zmáčknete ENTER systém se normálně nastartuje. Ale když zmáčknete Y a potom ENTER knihovna se vypne.

YETTI

Upravená sequence :

```
IF EXISTS
DH0:libs/68040.library
  ASK "Turn off 68040.library ?"
  IF WARN
    RENAME
DH0:libs/68040.library
DH0:libs/68040.libraryx
    ECHO " "
    ECHO "68040.library OFF"
    WAIT 1
    SKIP konec
  ELSE
    SKIP konec
  ENDIF

IF EXISTS DH0:libs/68040.libraryx
  ASK "Turn on 68040.library ?"
  IF WARN
    RENAME DH0:libs/68040.libraryx
DH0:libs/68040.library
    ECHO " "
    ECHO "68040.library ON"
    WAIT 1
    SKIP konec
  ELSE
    SKIP konec
  ENDIF
ENDIF

LAB konec
ECHO " "
ECHO " "
ECHO "          Starting up"

WAIT 2
```

POVÍDKA - VÝSTUP NA SNĚŽKU

Bylo to doslova k nevíře. Pomalu končil školní rok a naše četa si stále držela čelní umístění v celoročníkové hitparadě prospěchu. Je sice pravdou, že se o tento - pro nás naprosto ojedinělý uspěch zasloužily spíše nedobré (no řekněme rovnou místy až katastrofální) studijní výsledky ostatních čet v ročníku, ale to pranic neubíralo na naší opravdové a místy až dětinské radosti z vedení. Tedy abych to upřesnil - zhruba třetina čety, složená většinou ze šprtů, patolízalů, nohsledů a vprdelovlezů, u nichž se studijní průměr zřídkakdy dostal pod 2.0 byla nadšena, zatímco průměrové jádro se k situaci stavělo víceméně vlažně až neutálně. Zcela jiný postoj k tomuto problému ovšem zaujali četní disidenti a vyvrhelové, kteří v tom tušili skryté nebezpečí a uskalí. Poměrně lapidárně to posléze vyjádřil žák Hotula, když jednou prohlásil, že jenom blázen se snaží bejt aktivní a vyčnívat z davu! Ach kdybychom tehdy jenom tušili, co nám osud za naše snažení chystá za odplatu! Jistě by pak každý rád pozapomněl na nějaký ten vzoreček, poučku či slavný letopočet, jen abychom moc nevyčnívali... První náznaky blížícího se nebezpečí se objevily v podobě nevinně vypadajícího oběžníku, jenž byl velením školy pravidelně rozesílán po všech rotách. Krom obvyklé spousty nic neříkajících keců všemožných zelených potentátů, jsme se v něm tentokráte mohli dočíst i o připravovaném výstupu na Sněžku, jež se měl jako již každoročně konat touto dobou a jehož se tradičně zúčastnovaly samé vzorné a vybrané kolektivy svazáků a svazaček z celé republiky. Na konci dotyčného článku pak stála celkem bezvýznamná větička, informující o tom, že i naše škola tento rok zvažuje vyslání některé vzorné čety, coby čestného zástupce. Bohužel tento typ tiskovin nebyl zrovna u žactva oblíbeným čtivem, takže nebylo divu, že jej stejně jako všechny předešlé prakticky nikdo nečetl. Tentokrát nutno podotknout, že k naší velké škodě!!!

I uplynul zhruba asi týden až čtrnáct dní, až jednoho krásného dne dorazil po škole do třídy náš velitel čety - major Maruvčák a hned nám celý rozjařený zdělil, že jsme byli vybráni díky svým skvělým studijním výsledkům coby zástupci celé školy k výstupu na Sněžku.

Rekace na toto jeho zdělení byly zpočátku poměrně kladné, neboť možnost vypadnout na pár dní někam mimo byla pro všechny pakárníky vždycky vítaná. Vzorňáci v tom viděli příležitost, jak si před lampasákama ještě víc šplhnout, disidenti a buřiči naopak možnost zmizet někde do hospůdky, zatímco zbytek se prostě těšil na pěkný výlet.

A tak jednoho rána - vybaveni studenou stravou a teplým oděvem, vyrazili jsme erárním autobusem do jednoho nejmenovaného města, kde již bylo pro všechny letošní účastníky připraveno ubyování ve zdejším pionýrském táboře. Tady nám tedy všem přidělili chatky a pak následoval rozchod. Den celkem rychle uběhl až nastal večer. A tehdy nám bylo organizátory celé akce zděleno, že se dole ve městě pořádá diskotéka pro všechny účastníky pochodu. To bylo samosebou něco pro nás, I nelenili jsme a ihned jsme tam v takřka kompletní sestavě vyrazili. Pouze jeden z nás - jistý Fidlín, jehož rodičovstvo na cestu vybavilo krom jiného prapodivně vyhlížejícím dvoudílným oblekem stříbřité barvy, v němž dotyčný vypadal docela jako marťan, se po cestě poněkud ztratil a právě díky svému oděvu měl poměrně dost problémů s domorodým obyvatelstvem, jež už při jeho pouhém spatření prchalo v domění, že se právě potkali s mimozemšťanem.

To však ostatním pakárníkům pranic nevadilo, a pořádně to na „disce" roztočili. K dobré náladě přispěla mimo jiné i banda holek bůhví odkud, jež zřejmě také tvořila nějaký ten vzorný kolektiv. Mezi nimi byla naprostou dominantou jistá západočeška Mokalo Membe, která evidentně pocházela odkudsi z Ghany, či z Pobřeží Slonoviny. Naše dvě bandy se zahy daly dohromady, srazily se stoly a vzápětí začala chlastačka, jakou ještě nikdo z nás nezažil.Hospodský totiž nebyl žádnej vopruz a v rozjařené společnosti brzy vytušil tučný zdroj příjmů. A nutno říci, že jsme jej nezklamali ani v nejmenším. Ba právě naopak. Jakmile si totiž první odvážlivci místo kofoly objednali pivo a vrchní jim jej v mžiku bez problémů donesl, osmělil se i zbytek a pak už se obědnávky typu „ pět lahví bílýho a deset piv" jenom hrnuly.

No zkrátka chlast všeho druhu tam tenkrát tekl proudem a i staří ostřílení pijáci jím byli jaksepatří zlikvidování. Postupem času ale všeobecná opilost dostoupila takové výše, že to pomalu začalo vypadat na pěknej průser. Alkoholem zmožení pakárníci totiž začali provozovat tanec, (ač to byla diskotéka, předtím se o to v podstatě nikdo z účastníků nepokoušel a všichni tu pouze seděli a usrkávali svoje limonády, či kávy.) a jiné podobné vylomeniny, jež vůbec nešly dohromady se vznešeným posláním celé této akce. Zvlášť zavrženihodným způsobem na sebe upozorňovali zejména Kriminálník Hotula se Zápalem, kteří se v alkoholovém delíriu na zemi pokoušeli o break. Po něm začali ti cvoci „házet" rybičky, což vzhledem k Hotulově hmotnosti nemohlo dopadnout jinak, než poškozenými parketami, přičemž ostatní poskakující mládežníci vytvořili řetez a postupně za stálého řevu protančili celý sál.Nakonec již nebylo ani co pít, neboť žíznivý člověkomarťan Fidlín, dorazivše konečně na správné místo, v krátké době zcela zlikvidoval zbylé zásoby alkoholu a vubec všeho požívatelného jak na našem, tak i na okolních stolech a s chrčením „Ať žije Sněžka!" skončil pod stolem naprosto vyřízen. To už se již ovšem přiblížila zavírací doba celého podniku a bujará společnost musela vyrazit přez celé město zpět do tábora. A to byla pro mnohé cesta vpravdě nelehká.. Málokdo z nás byl totiž schopen samostatné chůže a musel se tudíž chtě nechtě přidržovat čehokoli kolem sebe. Navíc si takřka nikdo přesně nepamatoval cestu zpět, takže ihned po opuštění diskotéky začal celý náš dav nazdařbůch bloudit nočními ulicemi v naději, že tam nakonec přece jen nějak trefíme. Toto naše bloudění bohužel neprobíhalo nijak snadno a už vůbec ne klidně, či spořádaně.
Záhy jsme totiž narazili na nedalekém parkovišti na dvě zaparkované škodovky, o nichž žák Zápal - mimochodem šílený astronom amatér, prohlásil, že je to malý a velký vůz. Dotyčný šílenec poté zavelel k útoku a jal se spolu s ostatními do obou nebohých aut kopat a cloumat jimi, až se mu nakonec u jednoho z nich podařilo urvat boční zrcátko. S tímto úlovkem pak zmínění výtržníci zamířili směrem k nedaleké májce, kterou následně málem vyvrátili, neboť to byl - dle Hotulova názoru - divnej chlupatej strom.

Štěstí však tehdy stálo zřejmě při nás, neboť jsme při výše zmíněných výtržnostech nejenže nebyli nikým přistiženi, ale zároveň se nám nakonec všem podařilo dopotácet se až do tábora. Tam jsme pochopitelně co nejrychleji zamířili do chatek ve snaze jít co nejrychleji před tím zítřejším výstupem spát. Bohužel to však již pomalu svítalo, takže do rána zbývalo pouze několik málo hodin. Budíček druhý den ráno byl pro nás všechny cosi jako noční můra!!! Totálně nevyspalí, utahaní a s příšernou kocovinou jsme se jen stěží přinutili vstát a zbalit si věci. Následně nás autobus odvezl pod Sněžku do seřadiště celého pochodu. Tam už byla připravena tribuna a spousta čestných hostí, kteří na ní dlouze řečnili o převratných úspěších socialistického tábora a nekalých rejdech zápaních imperialistů. Tato jinak nudná a naprosto nezáživná kecalistika však byla pro nás přímo darem z nebes, neboť jsme při ní mohli jakž takž klimbat a především se psychicky připravovat na následný pochod. Inu řečníci dořečnili, vedle stojící kapela zahrála státní hymnu, potom internacionálu, nato kdosi vydal povel k pochodu a vyrazilo se. Zpočátku se nám ještě šlapalo dobře. Jakž takž jsme propajdali první kilometr nepříliž prudkého stoupání, mžourajíc neustále ospalýma očima po vrcholu Sněžky, tyčícím se v dálce mezi mraky. Docela to ještě šlo, protože jsme cíl naší cesty viděli a každý si tudíž mohl tak nějak rozvrhnout síly. Ovšem zakrátko se naše cesta prudce

stočila do kopce a vzápětí též klesla mlha jako mlíko, takže jsme zakrátko neviděli ani jeden druhého. To by sice ještě ani moc nevadilo, protože teď už se každý staral spíše sám o sebe a jen zoufale škobrtal dál po kamenité cestě vzhůru. Problém byl však v tom, že už nebylo vidět samotnou Sněžku, takže jsme zakrátko ztratili pojem o čase a vzdálenosti, která nám ještě zbývala ujít. V průběhu další hodiny se pak začali objevovat první odpadlíci, jejichž fyzická kondice byla předešlým flámem bourána nejvíce. Tyto trosky začaly za hlavním zástupem značně zaostávat a bylo na nich viděl, že evidentně melou z posledního. Bohužel pro ně byl konec pelotonu chodců tvořen všemi našimi veliteli, kteří postupně jednotlivé zoufalce odchytávali a kopanci a nadáváním tyto nutili k další chůzi. Nutno říci, že tímto svým terorem nejednoho pakárníka dovedli až téměř k šílenství, čehož dokladem byl zoufalý čin nebohého žáka Zápala, kterýžto se pokoušel na konci svých sil hledat azyl u na nedaleké hranice stojících Polských pohraničníků. Ti však měli pro jeho stav pouze pramalé porozumění, takže jej s namířenými samopaly zase zahnali zpět na naši stranu. Ovšem ani zbytku naší čety se už tou dobou nevedlo nijak zvlášť. Byli jsme sice ještě schopni jakés takés chůze, ale jinak na nás byl jistě tristní pohled. Dnes bych s odstupem typoval, že podobně snad museli vypadat pouze „účastníci" nacistických „pochodů smrti" za 2.Sv. války. Nohy nám stále víc těžkly, dech se zkracoval, síly slábly a ten prokletej vrchol pořad nikde. Po další půlhodině se už takřka celá naše četa postupně propadla až na samý konec průvodu - přímo do spárů divých lampasníků. Ti samozřejmě nelenili a ještě vybičovali svoje teroristické úsilí ve snaze udržet nás v pohybu před sebou. A takto jsme také dorazili až na vrchol. Tam sebou všichni jako na povel švihli o zem a zoufale lapajíc po dechu, stále ještě nemohli uvěřit tomu, že už jsou nahoře. Následoval krátký odpočinek, při němž bylo možno se dokonce zahřát pitím horkého čaje, jež nám zde zdarma distibuovaly jakési toť dvě červenolící soudružky. Tak jsme si tedy chvíli odpočinuli, popili něco čaje a pak nadešel čas k tomu zase se vrátit zpět dolů pod Sněžku. V tu chvíli se naši velitélé snad poprvé v životě zachovali jako lidé (a nebo měli možná obavu, že by ten pochod naspátek někdo z nás nemusel přežít), neboť nám bylo zděleno, že dolů pojedeme lanovkou. Radost nás gumáků neznala mezí. Snad pouze Fidlína napadlo, že na lanovce bude v téhle mlze pěkná kosa a tak si nechal naplnit čutoru teplým čajem, což jak později s Hotulou uznali - jim zřejmě zachránilo život. Dotyčná lanovka totiž nebyla zrovna v nejlepší kondici, a při cestě dolů se několikrát zasekla - jednou dokonce na celých deset minut.

I to se ale nakonec ve zdraví přežilo a tak jsme po necelé hodině cesty lanovkou konečně dorazili dolů k autobusu. Tam následoval opět dlouhý odpočinek a pak už se vyrazilo zpět do našeho pakárnického domova.

Nevím, čím to bylo, ale po této zkušenosti už se celá naše četa uzkostlivě vyhýbala tomu být nejlepší, neb jak trefně poznal žák Kelehe - ožrat se člověk může za mnohem menší cenu...!!

KAF

POVÍDKA - SPIRITISTICKÁ SEANCE

Byl podzimní večer. Vítr povaloval po zemi kupky uschlého listí a hrůzně přitom kvílel. Od hřbitova s sebou přinesl závany hniloby, zatuchliny a čehosi jako pachu věků. Na potemnělé obloze srotily se mraky do zlověstně a odporně vyhlížejících chuchvalců, jež jakoby chtěly svoji přítomnosti varovat každého to smrtelníka, by zůstal doma v tento den, jež nese jméno HALLOVEEN !!!

Skupinka pakárníků pomalu dorazila k bráně zdejšího hřbitova. Bohužel byla zavřená!

„Fucking!!!" Zachroptěl Hotula a ihned se jal proskoumávat hřbitovní zeď s evidentně morbidní myšlenkou ji přelézt. Když našel trochu vhodné místo, jeho zbylí tři kolegové mu pomohli vyškrábat se nahoru, odkud Sam po chvilce vrávorání seskočil na druhou stranu - bohužel přímo na jeden z hrobů, kterýžto při jeho dopadu pěkně zaduněl. Vyjevený Hotula tedy raději rychle odhopkal na cestičku a tichým hvízdnutím naznačil ostatním, že můžou lézt taky, že je vzduch čistej. Akorát jej trošku zamrazilo při pomyšlení, že se mohl díky své hmotnosti do dotyčného hrobu třebas propadnout. Masívní mramorový nárobek a absence čehokoli, co by jen vzdáleně připomínalo urnu totiž jasně svědčila o tom, že dotyčný zesnulý rozhodně nebyl zpopelněn... Ostatní tři jej tedy vbrzku následovali, takže za chvíli už byla celá povedená čtveřice uvnitř hřbitova. Ihned poté začalo nemilosrdné drancování okolních hrobů za účelem zisku co největšího množství svíček na zamyšlenou akci. Nekrofil Kelehe, řečený Pupek se dokonce pokusil náhodně nalezeným sochorem vlámat do jedné z okolních hrobek, avšak byl naštěstí ostatními včas „odzbrojen „, takže bylo zabráněno případnému hluku, jež mohl náhodného kolemjdoucího na nekalé rejdy pakárníků upozornit. Poté všichni zamířili k budově na konci hřbitova, o niž gumák Zápal s jistotou sobě vlastní prhlásil, že je to určitě márnice. Sam mu dal ihned za pravdu, neb vzápětí prohlásil, „ že ta barabizna vypadá tak strašidelně, že to snad ani nic jinýho bejt nemůže!" Poté znalecky prohlédl zámek na jejich dveřích a seznal, že jest bytelný a pro ně tudíž neodemčitelný. Pupek se v něm sice chvíli pokoušel po vzoru filmových lupičů šťourat jakýmsi kusem drátu, avšak tento se mu za chvilku ohnul a posléze i zlomil, takže bylo nutno najít dovnitř jinou cestu. Inu chvíli hledali, přemýšleli až to nakonec Fidlín vymyslel. „ Vlezeme tam střechou!" Oznámil okolostojícím a ukázal na docela obstojnou díru ve střeše márnice. I udělali jak řekl. Vlezli na hřbitovní zeď, po ní pak na střechu až k onomu otvoru . Tento se sice zprvu ukázal jako příliž malý, ale hromotluk Hotula jej posléze nedobrovolně zvětšil, když mu nad ním z čistatemna podjely nohy a dotyčný zahučel přímo dovnitř. Po chvíli tedy všichni stanuli na půdě oné barabizny. Všude tu byla spousta pavučin a smrdělo to tady jako v nějaké zatuchlé kryptě. V rychlosti byla tedy celá půda prozkoumána, avšak nebylo zde krom trochy sena nic zajímavého. Sam tedy zapálil jednu svíčku, obřadně hmátl do kapsy u teplákové bundy, odkud vytáhl jakýsi stočený papír omotaný šňůrkou a zapečetěný pečetním voskem. Na pečeti byl vytištěn znak dvou skřížených mečů - symbol to pakárnického společenství. Dotyčný rozlomil pečeť, se šustěním rozmotal onen kus pergamenu (či co to bylo) a začal procítěně číst :

> „ Z hloubi nocí děsivých, s půlnoční tmou, nechť přízrak zvedne svoji tvář a pohlédne temně, vyzývám tě duchu z hlubin země, Vyjdi!!! „

Sotva dozněla poslední slova této děsivé formule, venku se zvedl vítr a dole pod nimi cosi zaprakalo. Sam ihned sfouknul svíci a kol se rozhostila černočerná tma. Všichni čtyři „spiritisté" vyděšeně tajili dech, stojíce tu strnule ve snaze nevydat jediného hlásku, či zvuku, jež by na ně mohl upozornit. O patro níž se mezitím ozývalo zlověstné praskání a cosi jako smrtelný chropot. Skoro to vypadalo, jakoby se tam dole někdo dobýval ven z rakve, či co. Naštěstí však tyto zvuky zanedlouho utichly a nastal zase klid. Vyděšená čtveřice pakárníků ještě chvíli počkala, a když se ani potom nic dalšího nestalo, potichu se rozhodli pro návrat. Kvapně tedy opustili půdu márnice a rychle zamířili zpět do svého pakárnického

domova, kde hodlali - nabuzeni neobvyklým strašidelným zážitkem v započaté seanci pokračovat.

Sotva tedy večerní dozor v podobně kapitána Kaštana vypadl z roty, sešel se opět celý předchozí spiritistický spolek na pokoji 73. Všichni se vyzbrojili drátěnými křížky a pochopitelně též svíčkami, z nichž některé byly ihned zapáleny, takže se v místnosti rozhostila ponuře tajemná atmosféra. I byl přisunut jeden ze stolů přímo doprostřed místnosti, Spiritisté se kol něj usadili a mohlo se začít nanovo. Pupek odkudsi vytáhl velkej kus papíru na nemž byla krom abecedy též dvě kola s nápisy ANO a NE a spolu se skleničkou od marnelády to všechno umístil doprostřed stolu. Vtom si ale kdosi uvědomil, že ještě ani nebylo rozhodnuto, koho budou vyvolávat.Pupek ihned navrhl Lenina, ale tento nápad byl z čistě ideových důvodů zamítnut stejně, jako Fidlínem posléze navržený Hitler. Nakonec se všichni shodli na nedávno zesnulém manželovi fyzikářky Matouškové, neboť jeho duch byl dle jejich názoru ještě „čerstvej" a měl by se tudíž líp projevovat.(Upřímně řečeno nechápu, jak k podobné ptákovině vůbec došli!!!) Za hrobového mlčení se tedy všichni popadli za ruce a Sam opět přečetl onu magickou formuli o hloubích nocích děsivejch. Poté se významně odmlčel a když nabyl dojmu, že nastal ten pravý okamžik, temným hlasem pronesl :

„ Duchu, jsi přítomen v této místnosti???" Nic.

„ Duchu, vyzývám tě poprvé, „ dodal Sam po chvilce čekání," aby ses projevil.
Opět k ničemu nedošlo, až na to, že se Pupek se Zapim začali potichounku smát.
„ Duchu, „ ozval se tedy Samínos opět po chvilce, „ čekáme na tvé znamení, zjev se nám!!!"

„ Ueiéé!" zaštembeřil mu Fidlín v odpověď, ale byl Samem okřiknut a tak raději zmlkl. Ihned nato se tlemící Pupek ducha optal, jestli tu vůbec je a když se tento ani poté nijak neprojevil, přenechal raději iniciativu opět na Sama. Ten povstal, opět přečetl onu kouzelnou formuli, ale když posléze uviděl, že celá seance upadá a že z ní mají ostatní jenom srandu, jenom cosi naštvaně zavrčel a jal se zahasit svíčky, rozestavěné na rámech okolních postelí. Bohužel však do jedné z nich nešikovně strčil a tato spadla na zem. Sam už se pro ni chtel ohnout, když vtom jej vyrušil několikerý to hlomoz od „spiritistického" stolu. Překvapený gumák se otočil a s údivem vykulil oči na stůl u něhož zčistatemna nikdo neseděl. Saminos na to chvíli vykuleně zíral, nechápajíc, co se tu stalo, když vtom se zpod stolu objevil třesoucí se Zápal a za ním i zbylí dva „spiritisté". Ti se totiž padající svíčky přímo šíleně lekli. Čarlos s Pupkem vmžiku zajeli v hrůze pod stůl, zatímco Zápalovi při tom leknutí podjely nohy, takže sebou jednosuše švihnul o zem.

„ Ttttóóó... tóóhle mi už víckrát néédělejte!!! „ koktal chudák Zapi a třesoucí se usedl zpět na židli.

„ Ty vole to byla málem moje smrt!" Dodal vzápětí Čarlos a raději si honem zapálil. Ostatní ihned následovali jeho příkladu, a v pokoji se po chvilce rozlily oblaka vonného tabáku. Díky tomu se však přítomným opět vrátila „duchařská" nálada, takže seance mohla nerušeně pokračovat až do chvíle, kdy do pokoje doslova vpadnul dozorčí se zprávou, že sem jde Maruvčák. Ten totiž bohužel bydlel hned naproti, takže mu neuniklo svit svíček na jinak potemnělém patře. Za moment se přiřítil a začal kol sebe metat hromy a blesky. Sam se jej sice pokoušel obalamutit báchorkou o tom, že se tu v těchto pozdních nočních hodinách všichni pouze učili a svíček že užívali proto, aby škole ušetřili náklady za elektřinu, avšak rozlícený major mu to logicky nezbaštil. Všem ihned napařil týdenní rajóny na učebně a pod okny. Když se pak ještě trochu vyřval, vstek jej rázem přešel, takže zanedlouho z pokoje opět vypadl. Tím byla bohužel celá seance ukončena a nezbylo, než jít spát. Ovšem před spaním se ještě všichni shodli, že si to někdy opět zopakují. Čarlos přitom iniciativně navrhl, že by příště mohli místo vyvolávání ducha vyskoušet raději něco z oblasti VÚ DŮ, čehož se vmžiku chytil Hotula a prohlásil, že by bylo dobrý udělat z vosku panáka po vzoru jednoho Amerického filmu, co zrovna tou dobou promítali v kinech.

Zhruba za měsíc nato zklátil náčelníka školy zčistajasna infarkt...

K A F

AMIGA BURZA

Prodám

PRODÁM - mám na prodej značkový modem ZOOM, s ještě asi 5ti letou zárukou. Stal by asi tak 2.000,-Kč tel: 0603/376 995 Radek

PRODÁM - starší počítačovou literaturu: Amiga News, Amiga Review (1994 – 1997), PC World (1994 – 1996) a další. Seznam zašlu z ofrankovanou obálku Adresa: Pavel Štěpán, Turovská 200, 538 63 Chroustovice Tel.: 0455/674 147, mobil: 0603/ 515 442 E-mail: stepn@chr.czn.cz

PRODÁM - faxmodem SUPRAEXPRES 28 800, MNP10. Vhodný k internetu a k faxování z windows 95(8). Cena dohodou Adresa: Pavel Štěpán, Turovská 200, 538 63 Chroustovice, Tel.: 0455/674 147, mobil: 0603/ 515 442 E-mail: stepn@chr.czn.cz

PRODÁM - monitor Philips 8833 II v dobrém stavu - cena 2599,- jkms 05/46211807

Zdravíme čtenáře, kteří čtou rádi FÉNIX od zadu. Právě pro Vás Braun připravil skvělou nabídku. Pokud na jeho adresu zašlete pohlednici s fotografii vašeho města (pozor ne korespoňdák) a připíšete deset svých nejhranější her na Amize a třeba i něco co Vás zajímá. Tak získáte pěknou podložku pod myš. Nezapomeňte napsat zpáteční adresu ☺

Mini soutěž : na straně 9 najdete logo jisté známé kvalitní automobilky. Jestlipak poznáte jaké??? Můžete odpověď připsat na pohlednici.
Ještě jednou se zde chceme omluvit všem, kteří už si mysleli, že Fénix skončil a děkujeme všem těm, kteří nás kontaktovali a ptali se kdyže ten nový Fénix vyjde. Je vidět, že vám Fénix není lhostejný a to nás samozřejmě moc těší. Děkujeme.
A ještě bychom zde měli uvést, proč 24 stran vydáváme jako dvoj číslo, protože jsme se rozhodli vydávat Fénix každý měsíc a proto budou další čísla ochuzena o pár stránek takže číslo 16 bude mít nejspíše jen 16 stran, ale to vše záleží kolik se nám v redakci sejde článečků. Do budoucna nebudeme mít stanovený pevný počet stran. Dle přání některých čtenářů nebudeme časopis přeplácávat obrázky a budete mít k dispozici pouze krásný čitelný text.