

FÉRIX



Rulové číslo ZDARMA



Vážení přátelé,pařani,gamesníci a jiní Amigaživlové!



Redakce **FÉRIXU** se na vás všechny obrací se zajímavým návrhem!!!
Co kdybyste zúročili své bohaté pařanské zkušenosti do nějakého to manuálku,po případě recenzičky
na vámi oblíbenou gamesu,a toto veledílko nám laskavě zaslali do redakce?!?

Měli byste potom **FÉRIX** zadarmiko a navýše byste nám tím tak trochu helpnuli!Co vy na to?
No a kdybyste se na recenze či návody necitili,můžete nám poslat cokoli jiného pro Amigu
smysluplného! Určitě to využijeme...doufáme!
Předem thank you very fuck ... sorry – much!!!



Redakce **FÉRIXU**



Obsah



Úvod



Please Help me!



Recenze - SYNDICATE



Recenze - FRONTIER



Recenze - LOTAR MATTHÄUS



Recenze - SCORCHED TANKS



Manéž Manažerů - Euroleague



Návod - DUNE II

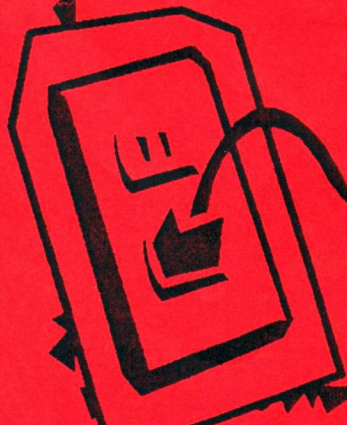
Redakce FÉNIXU

Textové zpracování Karel Faltin (KAF)

Grafická úprava Karel Lenc (Braun)

To to číslo zdarma vychází 20.května 1998

Číslo (1) vyjde přesně za měsíc,
neváhejte a předplatte si FÉNIX





Slovo úvodem



Vážení Amigisti, Amigistky a Amigistčata, milé pařanstvo. To, co právě držíte v tlapách je nulté demo číslo nového Amigistického měsíčníku **FÉRIX**, jehož tvorba se právě rozjíždí v metropoli jižní Moravy - v Brně. Jeho náplní budou do budoucna především recenze a manuály k různým hrám, ale i uživatelským programům, stejně jako přinášení informací o novinkách jak z oblasti softwaru, či hardwaru, tak i různých zajímavostí - např. o internetu. Rovněž tu najdete pravidelně zveřejňovanou hitparádu her, rady, typy, triky, občas nějaká ta (doufejme aspoň trochu humorná) povídka a pokud vás vždy alespoň pár zareaguje, možná se dočkáte i listámy.

Mnozí z vás se možná teď jistě ptáte, co nás vedlo k nápadu začít vydávat časopis. Tak důvodů bude hned několik. Jednak jsme chtěli takřka jít se svoji troškou do mlýna v boji o zachování Amigy a Amigistů tady u nás, ale taky tomu dost napomohly peripetie s jiným, podobně orientovaným občasníkem, na jehož tvorbě jsme se také velmi výrazně podíleli. Mám tím na mysli někoho už možná známý časopis Help. Dá se říci, že jeho poslední dvě čísla vznikla z valné většiny tady v Brně, ovšem po určitých neshodách s šéfredaktorem tohoto časopisu, jenž na nás bezostyšně převedl celou jeho výrobu i množení bez toho, aby nám uhradil byť jedinou korunu za papír, či poštovné, jsme se rozhodli dál ze sebe nedělat hlupáky a dít se zadarmo pro cizí zisk. Ovšem s tvorbou časopisu jak vidíte skončit nemíníme, a proto je zde **FÉRIX**! Nechceme samozřejmě Helpu nějak nezdravě konkurovat, či s ním soupeřit a máme za to, že tu vedle sebe můžeme fungovat oba dva i spolu s DACem a Amiga Review a Amiga Maxem. Doufáme, že se vám náš časopis bude líbit a že aspoň trošku oceníte naši upřímnou snahu o zlepšení stavu Amigismu na českých tocích.

Vězte, že to neděláme zdaleka pro peníze, ale opravdu jen a jen pro vás!



redakce **FÉRIX**

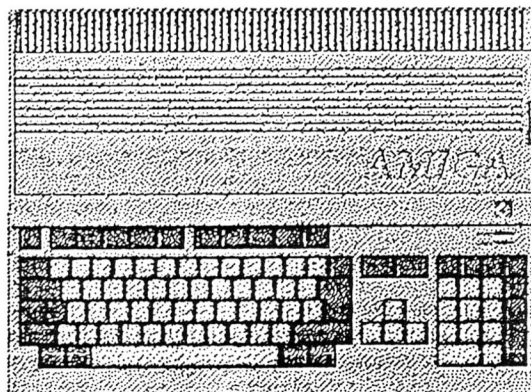


Kontaktní adresy

Karel **LENC**

Slunečná 4
BRNO
634 00

®BRAUN®
Tel. 05/47215299



Karel **FALTIN**

Výštna 5
BRNO
637 00

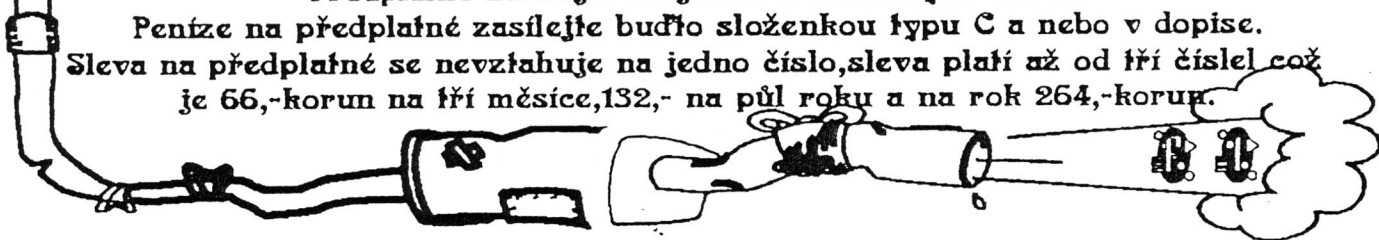
®KAF®
Tel. 05/43236568

Cena jednoho čísla bude 25,- korun pro předplatitele bude cena 22,- korun.

Předplatné zasílejte na jednu z uvedených adres.

Peníze na předplatné zasílejte buďto složenkou typu C a nebo v dopise.

Sleva na předplatné se nevztahuje na jedno číslo, sleva platí až od tří čísel což je 66,- korun na tři měsíce, 132,- na půl roku a na rok 264,- korun.





PLEASE HELP ME!



Ta to rubrika bude určena především pro pařany, kterým něco nejde a nebo potřebují kódy do dalšího levelu a nebo potřebují nesmrtelnost. Takže se zde objeví tipy & triky, také zákysy a rady zkušených pařanů...
Do této rubriky můžete psát vaše problémy s hrami nebo softwarem, či hardwarem. Rádi vám poradíme.

ALADDIN

Pausněte hru a počkejte až dozní hudba. Nyní následovně pohybuje joystickem :
Nahoru, Dolu, Doleva, Doprava, Fire, Dolu, Nahoru, Doprava, Doleva, Fire, Dolu, Doprava, Fire, Doprava, Dolu, Fire. Měli by se ozvat ozvat zvuky (YA), pak použijte během hry následující klávesy : F10 dokončí se úroveň a jdete do bonusové hry.
1-9 skok do příslušné úrovně (bez bonusové hry). Z posune Aladdina kamkoliv hnete joystickem, (+) zrychlí pohyb v případě použití klávesy Z, (-) zpomalí pohyb, v případě použití klávesy Z. V bonusové hře pausněte hru a pomocí klávesy TAB přepněte mezi jednotlivými bonusy, vyberete si pomocí FIRE. Pak můžete vybírat znovu.

ASSASSIN

Na levé straně prvního stromu v misi číslo 1 vylezte úplně nahoru a napište ACEVIEWFROMUPHEREMATE. Pozadí blikne a nekonečná energie a čas je ON.

CANNON FODDER 2

V menu na ukládání pozic, stejně jako u minulého dílu napište JOOLS. Obrazovka ve spodní části blikne, hodnoti a schopnosti vašich vojáků se zvýší.

CASTLE MASTER

Ve hře zmáčkněte levý SHIFT a L. Po té napište RMB a počkejte dokud se před vámi neobjeví bedny, jejich obsah bude pro vašeho hrdinu velmi prospěšný.

COLONIZATION

Pojmenujte svou první kolonii „Charlotte“. Uvidíte celou mapu, všechny evropské přístavy, kde můžete libovolně nakupovat, a získáte 50,000. Pokud po té kolonii přejmenujete a založíte jinou kolonii se jménem „Charlotte“, získáte dalších 50,000.

SHADOW OF THE BEAST 3

Při počátečním intru napiš PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME. V průběhu hry si potom můžete zapnout nesmrtelnost šipkou doprava a šipkou doleva ji zase vypnout.

STREET FIGHTER 2

V menu bojovníků (jeden i dva hráči) si musíte najet na BLANKU a psát tak dlouho dokola PATIENCE, dokud obrazovka žlutě neblíkne a neozve se bojový výkřik. Během hry stačí stisknout F10 a náš hrdina je zdravý.

WALKER

V úvodní obrazovce (press fire to start) napište WALKER. Ve hře pak stiskněte CTRL + HELP + I, potom budete moci přeskakovat úrovně.

ZOO

Před začátkem hry napište GOLDFISH, obrazovka zmoudrá. Klávesa 1 potom zapíná nesmrtelnost, 2 skáče po levelech a 3 do dalších světů.

“BRAUR”





Syndicate



... Auto takřka neslyšně projelo vstupní branou do města a okamžitě zastavilo. Všichni čtyři z něj vystoupily a mlčky se vydali směrem, který jim ukazoval radar. Prošli kolem několika bloků domů, když vtom se na protějším konci ulice objevil první z agentů znepráteného syndikátu s uzi v ruce. A za ním další a další. Byli prozrazeni! Celá čtveřice se jako na po- vel zastavila a v mžiku si každý z nich vbodl do žíly maximální dávku stimulačních drog. Poté zaujali obrané postavení a poté už jen s kamenným výrazem očekávali útok nepřítele. Nikde ani stopy po strachu, či obavách. Ostatně toho jejich kybernetické mozky ani nebyly schopny. Ti v sobě měli zaprogramován pouze jediný úkol – splnit misi zabít cíl!

V ruce každého z nich se též ihned nato objevil rotační kanón – mini gun – nejučinnější rychlopalná ruční zbraň, již jejich syndikát disponoval. Jen co se dav nepřítele přiblížil na dostřel, okolím otřásla mohutná, dlouhá čtyřnásobná dávka. Protivník ihned také odpověděl střelbou, ovšem jeho uzi byly oproti mini gunům ve zřetelné nevýhodě, byť měli mnohonásobnou převahu. Nižší dostřel, kadence, ale především účinnost se brzy ukázaly rozhodujícími. Za nedlouho byli všichni do jednoho zlikvidováni, stejně jako dvě policejní auta, jež se oběma bojujícím stranám neopatrně připletla do cesty. Čtveřice agentů poté už jen prošla kolem krví zbrocených mrtvol nepřítele a vydala se dokončit tuto misi...

Tak těmito pár větami snad lze nejlépe charakterizovat podstatu a náplň této RGB střílečky s prvky strategie, jež nás zavádí do ponuré vize budoucnosti, v níž světu vládnou mafiánské klany – tzv. syndikáty, bojující mezi sebou o nadvládu nad světem. Ty – jako prostředek boje mezi sebou využívají tzv. agenty, jejichž skupiny vysílají plnit různé mise. Většinou jde o vraždy konkurenčních vědců, či jiných významných osob, ale objevují se zde i tzv. čistící akce, mající za účel eliminování nepřátelských agentů v dané oblasti, či únosy za pomoci přesvědčovačů.

Vášim úkolem – jakožto vůdce jednoho z bojujících klanů, je dobývat jednotlivá města (a tím i dané oblasti), či spíše plnit tam za pomoci svých agentů výše zmíněné mise. K tomu se tyto agenty patřičně vyzbrojujete a podle svých finančních možností též vybavujete různými kybernetickými komponenty od umělých (a tím i značně odolnějších a výkonnějších) rukou a nohou, přes trup a srdce, až po oči a mozek. Dále si výše zmíněné komponenty a zbraně též vyvíjíte, abyste udrželi krok s ostatními bojujícími stranami. Zpočátku to bude snadné. Bojovat budete brokovnicemi a pistolemi, ale postupem času – především až všichni vyvinou nejučinnější typy zbraní – tj. laser, mini gun a bazuku, začne jít ze strany soupeřů pořádně do tuhého a v posledních misích už budete mít co dělat, abyste úkol splnili alespoň s jedním agentem živým. Počty rozstřílených nepřátel půjdou do desítek (stejně jako civilistů, pokud budete mít morbidně likvidační náladu a dostatek munice), ovšem i vaše řady agentů citelně protídnou, proto je vždy dobré obstarat si v úvodních misích za pomoci přesvědčovače dostatek cizích agentů, aby bylo později čím nahrazovat vzniklé ztráty! Doporučuji taky nesnažit se za každou cenu vyvinout si všechno co nejdřív, protože to pak strašně moc stojí. Raději dávejte vědcům na vývoj delší časové lhůty, no a nebo se prostě řiďte svoji "peněženkou"! No a budete-li šikovní, šetřiví a někdy především trpěliví, možná se vám tato hra podaří nakonec dohrát až do finále, kdy dobudete poslední město a stanete se PÁNY SVĚTA!!!

Tak tolik asi k obsahu hry. A nyní k Syndicatu jako takovému.

Nutno přiznat, že manci od Bullfrogu odvedli dokonalou práci! Už samo úvodní intro je zpracováno naprosto skvěle a určitě patří k tomu nejlepšímu, co jsem měl možnost ještě na staré pětistovce vidět. Ovšem i samotná akční část má celkově vysokou úroveň ať už se grafiky, zvuku, ale především mnou tolik preferované hrátelnosti týká. Nemusíte totiž být žádný jazykoznalec, abyste Syndicate mohli hrát. Stačí vám pouze znalost několika málo anglických slovíček (zvolíte-li si v úvodním menu angličtinu) a pak už snad jen dobrá myš a žaludek. Té krve je zde totiž místy opravdu dost a taky vidět a především slyšet člověka, smažícího se zaživa po útoku plamenometem, to leckteré slabší povaze na náladě nepřidá.

Jinak hra bez problémů šlape na A500, 500+, ale neměl jsem s ní problémy ani na dvanáctikile s turbokartou. Ta je tu v některých případech i výhodou, protože je s ní pak všechno znatelně svižnější a nedochází tu k občasnému zpomalování, např. při několikanásobném odpalu bazooky, či je-li na obrazovce naráz příliš mnoho lidí. V těchto případech staré pětistovky už většinou nestíhaly a obraz pak byl poněkud tuhaný, což byla možná také jediná nectnost této hry, která ovšem na dvanáctkách již není tak patrná. Hru lze též bez problémů nainstalovat na hard, čímž odpadá jedna z pro mě hlavních nectností těchto více-disketových her – neustálé vyměňování disket.

Tolik zatím stručně a jelikož znám ve svém okolí pár smažilů, kteří Syndicate ještě ani nehráli – a chtěli by si jej zahrát, můžete se v příštím čísle těšit na kompletní manuál! Myslím, že mnohým může přijít vhod. Čiliž vy všichni, co se vás to týká* máte měsíc na to, abyste si tuhle dnes už lze říct skoro klasiku, někde sehnali! Fakt stojí za to!



SYNDICATE

Disket : 4
 Pařanů/pařanek : 1
 Styl : RGB, Strategie

Testováno : A1200 6MB RAM 1230/40, HDD
 Minimum : A500 1MB RAM
 Doporučeno : A1200, HDD
 Existuje na všech typech Amig





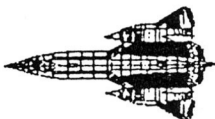
Už když jsem se před časem rozhodoval, zda mám psát recenzi a později pak návod na tuto hru, bylo mi více než jasné, že odvážím-li se toho, bude to práce nelehká. Především proto, že Frontier není hra, jako všechny ostatní. Ji opravdu nelze, alespoň podle mě, srovnávat s ničím, co až doposud na Amize vzniklo. Ne snad pro bombastickou grafiku, či snad super hudbu a zvuky, ale především pro úžasnou rozmanitost, kterou tahle gamesa pařanům nabízí.

Opravdu, ať pátrám v paměti jak chci, nevzpomínám si na byt' jedinou hru, kde by člověk měl tolik možností jak ji hrát, a byl zároveň tak úžasně neomezen prostorem kolem. Všude – ať už jde o K-240, Reunion, nebo co já vím třeba Breed 96 (ať už se tedy přidržíme tohoto typu her a tzv. kosmickou tematikou) se hráč setkává s určitou formou omezení, ať už prostorového, či tak nějak hemfho. Tak třeba u Reunionu bych rozhodně nemohl říci, že si tu lze v kosmu poletovat, jak se vám zlíbí – a navíc má tento typ her s reálnem podobným Frontierovi hodně málo co společného. Prostě tu jsou určité mantinely, jež dělají hry sice zpočátku zajímavou pařbu, která vás ale po čase omrzí právě pro ty mantinely, jež vás tu více, tu méně omezují. Zato ve Frontierovi tyto hranice zkrátka a dobře NEJSOU!

Můžete tu nakoupit pořádnou loď, palivo, zbraň a výstroj a jen tak se nazdařbůh pustit vesmírem od systému k systému s tím, že na konec nikdy nenarazíte! Mockerát už jsem se o to už pokoušel a vždy to dopadlo stejně. Nakonec má loď zůstala někde třetě bez paliva – a tím také možnosti návratu, a to jsem se ještě mohl na hvězdné mapě podívat o pěkných pár stovek světelných let každým směrem. Všude jen stále nové a nové hvězdy obklopené planetami, jež jen a jen volaly po tom, abych je objevil. Můžu jen s klidem prohlásit, že naprosto nechápu, jak se něco podobného mohlo někomu podařit směstnat na jedinou disketu. No ale dosti už básnění a okecávání a hurá na Frontiera – jako takového. Tedy námět je tu v podstatě jednoduchý. Jste pilot vaší kosmické lodi, jež brázdí nekonečné prostory vesmíru. Zpočátku jste naprosto neznámý, s nejnižším hodnocením jak v oblasti federace, tak i cizáctví, bez jakéhokoli záznamu v trestním rejstříku, s ubohou malinkatou lodičkou, která je vybavena jenom tím skutečně nejmútnejším, s pár kredity v kapse (teda vlastně na kontě) a velkými plány. A už je pouze na vás, na vašich schopnostech a odvaze, zdali se jednou stanete nejbohatším mužem ve vesmíru, či nejobávanějším psancem nebo třeba nejvýš hodnoceným pilotem ve službách armády. Zpočátku bych vám nejspíše doporučoval stát se obchodníkem. Je to nejbezpečnější a dá se říci i nejvýnosnější. Stačí si jen najít pár systémů, kde se tolik nevyskytuje pirátství a v nich začít kšeftovat. Brzy zjistíte, že v každé soustavě je něco nedostatkového, za co jsou zdejší obchodníci ochotni vždy dobře zaplatit a naopak v každé soustavě něco vyváží, tj. je toho tady spousta a je to za babku, takže je dobré to koupit a pak sřelit tam, kde to právě potřebují, nebo kam se právě ono zboží nejvíce dováží. Později potom, až si vybudujete nějaký ten kapitál, můžete se dát i na profesionální dráhu pašeráka, což se od obchodníka liší pouze tím, že kšeftujete s ilegálním zbožím. Ovšem pojem ilegální zboží znamená pro každou soustavu něco jiného. Tak např. v systému Sol jsou ilegální ruční zbraně, drogy, otroci, zvířata, nervový plyn, atd. při čemž tu ale lze třeba bez problémů nakoupit roboty, či luxusní zboží, jež jsou zase nezákonné jinde. A to prosím existují i světy, kde není ilegální nic a otroka tu ve kšeftě seženete stejně snadno, jako třeba vodíkové palivo. Potom už stačí jenom vést si přesné záznamy, co kde kolik stojí a můžete začít pašovat. Ovšem jak už to u této činnosti bývá, čas od času vás při tom přistihnou policajti a vy budete muset chťe nechtě zaplatit pokutu. Ta ovšem není nikterak vysoká a navíc se příslušný úředník čas od času nechá uplatit. Takto tedy můžete stále kšeftovat, až si pak našetříte kredity na větší kocábku, která toho už víc uveze a má i větší dosah. No a s tou už třeba můžete začít přepadat obchodní lodě a přivlastňovat si zbytky jejich nákladu, jež potom opět lze někde prodávat. No a nebo se rovnou můžete stát nájemným vrahem, jež za tučnou odměnu přepadáva vytipované lodi s význačnými osobnostmi na palubě, u nichž si někdo přeje jejich smrt. V obou těchto případech vám ovšem hrozí nebezpečí od policejních sil (to v případě, že napadena loď zavolá na nejbližší základnu o pomoc) a také vás trestní rejstřík brzy dozná prvních „škrálopů“. V tom nejhorším případě se pak můžete stát tzv. psancem v celé oblasti, což automaticky znamená, že kdekoli tu přistanete, ihned vás zde zabásnou, nebo bude na vaši hlavu dokonce vypsána odměna. Ovšem je-li vám bližší boj za spravedlivou věc a zásady fair play, pak pro vás bude zda se nejvhodnější úloha nájemného žoldáka, jež plní za úplatu a s vidinou případného povýšení různé vojenské mise. Přitom narazíte na celou řadu lumpů, jejichž likvidaci si jednak můžete taky něco vydělat (je-li na jejich hlavu vypsána odměna) a také si tak můžete zvýšit hodnocení pilota, díky čemuž pak snáze najdete uplatnění a také vám budou moci být svěťovány náročnější a samo sebou též honorovanější voj. úkoly. Prostě a jednoduše z nabízených variant si tu snad musí vybrat každý.

A nyní něco ke hře samotné. Nutno říci, že grafikou příliš nezaujme. Je tu jasné patmo, že tvůrci daleko víc, než na ni vsadili na onen nápad, myšlenku dát hráči takřka naprostou volnost v tom, čím chce v jejich hře být, takže jsme nuceni vzít zavděk spíše podprůměrnou vektorovou grafikou a nedokonalé texturovanými plochami.

Co se hudby a vůbec zvuků týče, ty už jsou o poznání zdařilejší. Ono když vám do rachotu laserů hrají Strausovy valčíky, je to jednak zajímavé a zároveň to ukazuje na fantazii tvůrců, ovšem jak už jsem řekl, ani grafika ani zvuky nejsou to hlavní, proč Frontiera hrát. Tím pravím důvodem je už několikrát zmínovaná rozmanitost a svoboda, jež udělala z Frontiera beznála legendu. A legendy přece stojí za to hrát...



FRONTIER

Disket : 1

Pařanů/pařanek : 1

Styl : Strategie/Simulátor

Testováno : A1200 6MB RAM 1230/40, HDD

Minimum : A500 1MB RAM

Doporučeno : A1200, HDD

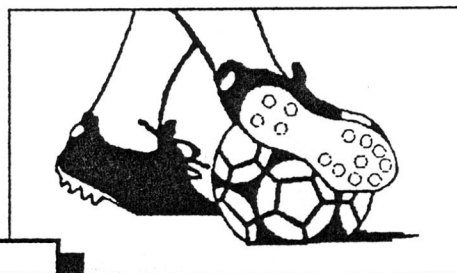
Existuje na všechny typy Amig



At si kdo chce co chce říkat, ať si kdo chce jak chce kterýkoli fotbal, jež kdy existoval na Amize, vychvaluje, já budu stále, pořád a do omrzení tvrdit, že LOTHAR MATTHÄUS je aspoň podle mě nejlepší, nejpovedenější a především nejhratelnější fotbaláček, jaký jsem kdy na Amize viděl! A že už mě těch všelijakých soccerů prošlo za těch pár let, co pařím na Amče rukama... všelijaký ty ultimate, international a jiný, kde většinou povedenější úvod jenom zastírá horší herní část hry. Zato u Lothara je tomu přesně naopak! Poměrně nevýrazný začátek je tu naopak předzvěstí kvalitní fotbalové smažby. K tomu přispívá jednak fakt, že zde můžete hrát buď při pohledu ze shora, či z boku. Taký vás tu nečekají mřížaví pidimuziči, ale poměrně velké postavy fotbalistů, celkem solidně prokreslené a celkem se realisticky pohybující. Co je ovšem nejdůležitější? Jednoduše hratelnost! Tak zaprvé tu lze navolit obtížnost hned v několika rovinách – kvalita soupeře 1-9, benevolence sudího, kvalita povrchu hřiště, atd. Tím máte možnost zvolit si v menu soupeře, odpovídajícího svými kvalitami vašim momentálním hráčským schopnostem, či dokonce navolit si trénink bez soupeře, pouze s gólmánem v bráně. Za druhé Lothar zaplatí pámbůch nemá omu veledůležitou vadu, která se bohužel u většiny jeho kolegů vyskytuje – a tou je špatné, nebo vůbec žádné ovládání míče hráčem. U této hry totiž její tvůrci správně pochopili, že když chce hráč s míčem na kopačkách změnit směr běhu, míč by jej měl následovat, protože od toho je fotbalista fotbalistou, aby si jej na kopačkách udržel. Nedochází tu tedy k situaci, kdy hráč plní pouze úlohu jakéhosi buldozera, jež míč pouze tlačí před sebou a při prvním pokusu o klikku o něj většinou přijde. Další, čím Lothar Matthäus jednoznačně zaujme a přitáhne je snadnost a přítomnost efektivnosti a zajímavosti přihrávek a střelby. Ty lze provádět hned dvěma způsoby. Bud' automaticky – prostě jen kliknete joystickem a váš hráč, který právě drží míč ihned přihrává nejbližšímu spoluhráči, označenému jakousi svatozáří nad hlavou. Tito tzv. "svatí" vámi v tuto chvíli sice nejsou ovládáni, ale jakmile dostanou míč, kroužek nad hlavou jim zmizí a vy nad nimi opět získáte kontrolu. Ovšem tento způsob přihrávání není zcela přesný a někdy se stane, že cílový hráč, jenž přihrávka směřovala míč vůbec nedostane. Někdo by možná mohl namítnout, že je to chyba, ale já tvrdím, že právě tyhle občas nepřesné přihrávky jsou oním kořením správné hry! Vždyť ukažte mi na světě mužstvo, byt' sebelepší, jehož hráči jsou si vždy schopni přihrát s milimetrovou přesností... Tímto způsobem lze i střilet na bránu, ale to jen v bezprostřední blízkosti a nutno dodat, že také ne právě nejpřesněji. Proto ten, komu by přihrávání a střelba přes počítač nevyhovovaly, má ještě možnost přihrávek a střelby tzv. přímé – za pomoci šipky. Tedy v případě, že chcete přihrávat, nebo rovnou střilet, podržte chvíli tlačítko na joysticku. Z vašeho hráče vystřelí taková jakási šipka, již už pak lze zamířit jak na spoluhráče, tak třeba i na soupeřovu bránu, přičemž délka držení tlačítka je přímo úměrná síle kopu. Navíc zde můžete mírným povytočením joystickem střelbu i mírně nadzvednout, čímž se pak dávají perfektní dalekonosné šibenice. Také se tu dá docela solidně faulovat. Stačí pouze je-li hráč bez míče a má-li „po ruce“ nějakého soupeře. Pak už stačí jen kliknout a ten váš se ihned sklouzne... soupeřovi pod nohy! Ovšem pozor! Tohle hráč udělá vždy když nemá míč – tj. když budete chtít náhodou střilet, vyhodíte šipku a vzápětí nato vám spoluhráč míč sebere, ten váš ho okamžitě fauluje. Je to dost nepřijemné a nutí to člověka hledat lepší pozice ke střelbě. A navíc tyhle fauly rozhodčí (pokud jej máte navoleného coby méně benevolentního) velice rád oceňuje žlutými a popřípadě až červenými kartami, takže bacha, abyste taky nedohráli některá utkání třeba s osmi hráči v poli!

Po a teď bych snad mohl zmínit něco o nedostacích této hry. Je jich tu taky pár, ale nejsou nijak zásadního charakteru. (ostatně která hra nemá nějaký ten háček ... nebo třeba čárku, že?) Tak nejspíš hlavním problémem zde jsou oni svatí. Zvláště jde o oba křídelní útočníky, pro něž jeden můj kolega – taky vášnivý Lotharo Matthäuso fotbalista pařanoman vymyslel naprosto nesmyslné označení "Kryšotí". Tihle lumpové většinou delších pasů buď nezpracují, takže tyto končí buď v zámezi, či na kopačkách soupeře, a nebo je velice rádi hlavičkují přímo soupeřovic gólmánovi takřkajíc do ruce, což mě leckdy dokáže pěkně vytočit. Ovšem i jiní svatouškové mi dokážou hezky hnout žlučí. To stačí jenom abyste přišli někde ve středu hřiště o míč a váš soupeř jej hbitě nahrál svému sprintujícímu útočníkovi, před nímž běží váš „okroužkovaný“ obránce. Ten totiž místo aby na soupeřovi míč sebral, před ním stále utíká ke svojí bráně, čímž dává soupeři dostatek času ke střelbě. Teprve když doběhne k vlastní bráně, otočí se, kolečko nad jeho hlavou zmizí a vy jej můžete poslat proti soupeři, na což už je ale leckdy pozdě. K tomuto má také můj výše zmíněný kolega skvělou připověďku, kdy našťvané řve, (hovoří tak jakoby za onoho nesmyslně ustupujícího). "Bachááá, už útočííííí!!!" Tato situace našťstí nenastává zas až tak často a většinou se též stane, že se útočník dostane do přílišné blízkosti obránce, což pak způsobí, že tento se přepne dřív a vy pak můžete případně nebezpečí snáze zažehnat.

Po a nakonec k samotné hře – k její grafice, zvukům, atd. Musím říct, že celkové zpracování je velmi dobré. Grafika samotná je jemná, dobře propracovaná, ať už se jedná o hřiště, či hráče samotné, zvuky tu jsou velmi realistické a zvláště řev publika a zvuky kopů působí jako byste vážně poslouchali nějaké utkání v televizi! No prostě zkrátka a jednoduše ... a taky jednoduše je to nejlepší fotbal na Amize a BASTA!!!



LOTHAR MATTHÄUS

Disket : 2

Pařanů/pařanek : 1

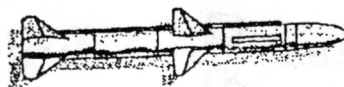
Styl : Sportovní

Testováno : A1200 6MB RAM 1230/40, HDD

Minimum : A500 1MB RAM

Doporučeno : A1200, HDD

Existuje na všechny typy Amig



Ohutná detonace otřásla celým kopcem a červenožlutý oblak ohně a dýmu vyrazil k obloze z míst, kde až doposud stál žlutý tank. Přímý zásah jej připravil o poslední zbytky energie v ochranném štítu a následný pád do kráteru po výbuchu už jenom dokončil dílo zkázy. Už nemělo smysl dál bojovat! Osádka poničeného obrněnce proto odjistila poklop ve věži a po jeho otevření jim prostrčila na klacku přivázaný kus bílé látky – symbolu kapitulace. Tím tedy zůstali na bojišti už jen dva soupeři. Červený tank ihned nelenil a vmžiku se teleportem přemístil na výhodnější pozici u paty kopce. Takto chráněn ještě navíc zapojil nový typ štítu – magnetický a ihned zahájil palbu na nepřítele. Ten ovšem také nezahálel a páčil na předpokládané pozice Červeňáka (oba protivníci na sebe přes vrchol kopce, jež je odděloval, neviděli) salvu za salvou. Avšak vše marně. Podánilo se mu sice jež zaměřit, ovšem jeho střely soupeřův magnetický štít zatím bezpečně odchyloval, takže většinou neškodně explodovaly kolem, či dokonce zmizely pryč z obrazovky. Zanedlouho však docílil zaměření i Červeňák a potom už se na jeho modrého protivníka řítila jedna salva za druhou. Modrý tank bohužel neměl k dispozici stejně kvalitní štít, takže netrvalo dlouho a byl nucen namísto původního zapojit svůj poslední a nejméně účinný absorbní. A s tím pochopitelně přesné nepřátelské palbě vzdorovat nemohl. Odhodlal se proto k zoufalé akci. Když už mu ve štítěch zbývalo energie tak na jeden zásah, použil svoji nejúčinnější, ale zároveň nejdražší zbraň, jakou měl momentálně k dispozici. Šetřil si ji na poslední chvíli pro případ nejvyšší nouze – a tak jak se zdá právě nastala. Nabíl tedy MEGA NUKE – super výbušný atomový projektil namířil někam před pozici Červeňáka a vypálil. Atomovka zasáhla přesně místo těsně vedle protivníka štítu, kde již neptisobila jeho magnetická vychylovací síla a explodovala. Strašlivý výbuch rozmetl jak štít, tak i samotného Červeňáka. Bylo po boji...

Pokud bych chtěl tuto hru k něčemu přirovnat, či ji třeba jen jedním slůvkem charakterizovat, nezbyvá mi, než vyslovit název Děla. Bývalí majitelé starých osmibitových Atárek nejspíš ihned pochopí a vzpomenou si na prastarou gamesu, kde počítač vygeneroval obrázek krajiny s jedním kopcem, na obě jeho strany umístil trojúhelníček s hlavní – znázorňující soupeře, a tito pak po sobě střídali, přičemž hráči měnili pouze náměr hlavně a sílu střely. V podstatě se dá říct, že tvůrci Scorched Tanks se tohoto prastarého námětu přidrželi, ovšem oblékli jej do nového, daleko rozmanitějšího a tím i zajímavějšího a především zábavnějšího kabátu. Tak za prvé zde mohou hrát proti sobě až čtyři tanky, ovládané buď samotnými hráči, a nebo počítačem buď ve formě robotické, nebo cybergové. (pokud jste začátečníky, doporučuji si navolit za protivníky roboty – jsou poněkud hloupější). Zpočátku dostanete 15,000 dolarů, za niž si na počátku každé mise můžete nakoupit munici, štíty a vcelkem jiné vybavení. V samotné hře je pochopitelně vašim úkolem zlikvidovat všechny soupeře dřív, než oni dostanou vás. (tím nechci říct, že by všichni tři computerem ovládaní protivníci útočili pouze na vás! Oni se často mílí i mezi sebou navzájem) Podáří-li se vám docílit přímého, či blízkého zásahu, jež soupeře poškodí, tato míra poškození je vzápětí zhodnocena ve formě dolarů, jež vám přibídnou na konto. I počítačové soupeři dostávají za poškození druhých prašule, ale na rozdíl od vás jsou jim nanič, protože tito používají náhodně jakékoli munice bez ohledu na její cenu. To je jejich velká výhoda, kterou však do značné míry kompenzuje nemožnost měnění štítu, což vy můžete!

Pokud se vám během boje podaří některého ze soupeřů zničit – tj. poškodíte je tak, že ve sloupečku „štíty“ i „trup“ má nulu, také dostanete určitý finanční obnos, stejně jako na konci každé mise, kdy je vyhodnoceno pořadí, v jakém se soupeři navzájem zlikvidovali a těm pak podle toho, jak dlouho vydrželi počítač přidělí částky od sedmi do čtyř tisíc dolarů spolu s body. Tyto se samo sebou sčítají a na konci určí vítěze.

Co se hry samotné týče – jejího zpracování a provedení, můžu jen konstatovat, že vzhledem k námětu a také faktu, že byla vytvořena v Amosu, není vůbec špatná. Předně musím ocenit úžasnou rozmanitost útočných prostředků, jimiž můžete (po jejich zakoupení) disponovat. Ať už jsou to různé bomby, jednoduché, či několikanásobné, ve vzduchu se rozděhující, či skákající po zemi, nebo dokonce letící pod zemí, všemožné řízené rakety, ležry, či do konce střely jež nad nepřítelem vytvoří hromadu hlíny. Což jen ukazuje na nevyčerpatelnou invenci tvůrců. Ani zvukově na tom hra není zas až tak špatně a mtno dodat, že úvodní song se mi docela líbí, stejně jako třeba zničení jednotlivých tanků, kdy odepsaný soupeř třeba zmizí vzhůru, nebo se legračně zatřese a vybuchne, či začne mávat bílým praporkem.

A co říct závěrem? Je jasné, že tu máme co dělat s další z nepřeberného zástupu tzv. oddychových games, které si hyper pařan, jako já pouští spíše jak předkrm, ale ani v dobách tzv. nouze, kdy třeba nějakou kvalitní hru dopaříte a zrovna není po ruce většího a dlouhodobějšího, co byste rozjeli, není od věci se Scorched Tanks párkrát zasmažit. A pokud vám hry tohoto typu nejsou proti mysli, věřte vám ji doporučuji. Alespoň podle mých zkušeností, na odreagování – perfektní! (teda aspoň do chvíle, než vás nějaký zmetek v poslední chvíli nesejme nesejme náhodnou trefou MEGA NUKE!!!)

SCORCHER TANKS

Disket : 1
Pařanů/pařanek : 4
Styl : Střelečka
Testováno : A1200 6MB RAM 1230/40, HDD
Minimum : A500 1MB RAM
Doporučeno : A1200, HDD
Existuje na všechny typy Amig

"KAF"





DUNE • II

The Battle for Arrakis

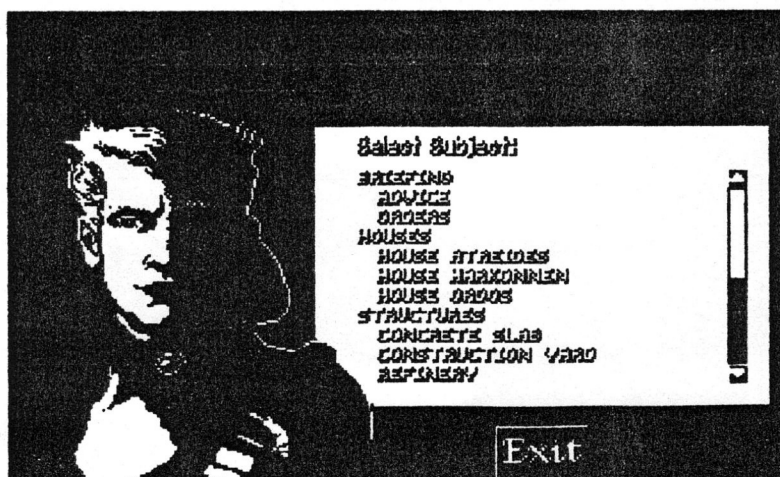
- Část první -

Reznám asi hru, k níž by se spíš hodila charakteristika typu - symbol, legenda, jedna z nejlepších, atd., než na strategii, již chci v tomto manuálu popsat. Původně jsem si dlouho myslel, že dělat manuál na Dune II - na tak neuvěřitelně známou hru je naprostý nesmysl, ovšem nedávno mě navštívilo pár kamarádů pařanů a já s údivem zjistil, že jeden z nich o Dune v životě neslyšel a ten druhý už ji kdysi hrál, ale pak jej prý v sedmé misi rozbombardovaly nějaký letadla a on nějak nepřišel na to, jak se s nimi vypořádat a díky tomu s Dune skončil. Tím se mi opět potvrdilo to, co už sám vím z mnoha vlastních zkušeností - a to fakt, že i sebe známější hra není nikdy zdaleka známa všem. Tak např. já! Dune znám, The Settlers taky, Reunion, K240, Civilization jakbysmet, ale v životě jsem třeba nehrál hru Populous, nebo Battle Isle! Prostě jsem na ně nikde nesehnal manuál ani nikoho, kdo by mi mohl alespoň do začátku pomoci pár radami. A tak tu teď sedím a datuju na Amize tenhle návod. Vedle sebe mám knížku, v níž je taky jeden manuál na Dune II otištěn a jehož se chci tak nějak rámcově držet. (ovšem pouze rámcově - jinak hodlám psát především na základě vlastních nepřeborných zkušeností, jež už za těch pár let co Dune II pařím, mám) Ti, jež tuhle hyperpařbu znají stejně důvěrně jako já, necht' prominou a přelstují někam jinam, ovšem vy všichni delikventi, kteří Dune II ještě tak úplně neznáte teď zbystřete zrak a čtete...

Takže, neboli a čiliž Dune II je klasická reálná strategie, v níž spolu tři rasy - Harkoneni, Ordosové a Atreidové bojují o nadvládu nad planetou DUNA, na níž se jako na jedině v celém vesmíru těží tzv. koření, neboli droga jež ovládá celý vesmír. Vaším úkolem jest za předem zvolenou rasu tento boj vyhrát a oba zbývající protivníky (a v posledních misích též císaře) zlikvidovat. A nyní pár slov k jednotlivým misím, během čehož tak nějak popíšu i ovládání, výstavbu, opravování, atd.

WISE 1

V té ještě nemáte za úkol ničit žádné nepřátele (i když jich tu pár přece jenom je), ale pouze natěžit 1000 kreditů. Zde by zřejmě bylo na místě prohodit pár slov o způsobu jejich získávání. Tedy kredity získáváte za vytěžené koření, jež sklídíte svým kombajnem (harvester) a dopravíte do své rafinerie na koření, kterou si nejprve musíte postavit. Takže jakmile hra začne, zjeví se vám na obrazovce vaše základní budova, stojící na skále. Tam se totiž jediné dá stavět. Na písku nikoliv! Pokud na tuto továrnu kliknete, objeví se vám informační okénko o ní, v němž máte jednak malý obrázek samotné budovy a vedle něj sloupeček s poškozením - DMG. Je-li tento sloupec zelený, je to O.K. a továrna je v pořádku. V tomto stavu podává nejvyšší výkony - tj. nejrychleji staví nové budovy, ovšem změní-li se jeho barva na žlutou a posléze červenou, značí to její poškození a nutnost opravy. Tyto poškození mohou vzniknout jak činností nepřítelů - ostřelováním, nebo blízkými výbuchy, tak i jednoduše opotřebením. Ihned, jakmile je továrna nějak poškozena, objeví se tu v info okénku navíc ikona "repair", po jejímž stisknutí se budova automaticky začne opravovat, což pochopitelně není zadarmo. Během toho továrna přerušuje veškerou stavbu do doby, než je buďto plně opravena, popř. do chvíle, než její opravu předčasně opětovným stisknutím tlačítka (jež se v době opravy přejmenovalo na "Repairing") neukončíte. Nyní, chceme-li stavět nějaké další budovy, klikneme v info okénku naší hlavní továrny na její malý obrázek, načež se objeví obrazovka s informacemi o všem, co můžete momentálně stavět. Zprvu to bude pouze malý betonový blok a elektrárna. A tu hned také doporučuji postavit. Klikněte tedy na její malý obrázek a poté na "build this", čímž se vrátíte zpět na hlavní obrazovku a v info okénku vaší hlavní továrny bude též obrázek elektrárny. Klikněte na něj a elektrárna se začne vyrábět. Jen co její stavba skončí, objeví se pod jejím obrázkem nápis "place it", tedy opět na ni klikněte a pak už jen umístíte na předem zvolené místo, které ovšem musí splňovat hned několik podmínek. Předem to musí být na skále, dále v přímém sousedství s jakoukoli další vaší stavbou - včetně základových bloků, a nakonec nelze nic postavit na vaší, či cizí např. jednotce. Lze to snadno poznat podle bílých a červených překřížených rámečků. Tedy máte elektrárnu, a nyní je nutno postavit vaši první rafinerii na koření. Klikněte opět na hlavní továrnu a její obrázek a hle, v menu staveb je už tato rafinerie též znázorněna obrázkem, takže postupujte stejně, jako v případě elektrárny a jednu si ihned postavte. Jakmile bude stát, přiletí odkudsi transportér (carriall) s vaším prvním kombajnem. Ovšem před tím, než rafinerii vybudujete, bylo by dobré nejprve zjistit, kde se v okolí vyskytují ložiska koření. Toto vypadá jako rezavé, či spíše oranžové plochy na písku, ovšem někdy bývá i skryto pod jakýmsi kopečkem písku, do nichž je třeba nejprve čímkoli střílet, či na ně najet. Pokud se pole ve vašem nejbližším okolí nevyskytuje, nezbyvá, než vyslat svoje bojové jednotky všemi směry, aby někde nějaké to ložisko objevily. Až jej tedy budete mít, stejně jako rafinerii a kombajn, tento ihned pošlete sklízet. Klikněte na něj, v jeho info okně zvolte "harvest" a klikněte někde na koření. Kombajn tam ihned vyrazí a začne sklízet. Jakmile se naplní, automaticky buď zamíří k nejbližší rafinerii, nebo jej tam transportér sám odnese. Je-li to však třeba, můžete jej vrátit domů třeba i poloprázdného, stačí v jeho info okně kliknout na "Return". Kolik toho už sklídl a co právě dělá, to zjistíte v horní části obrazovky.



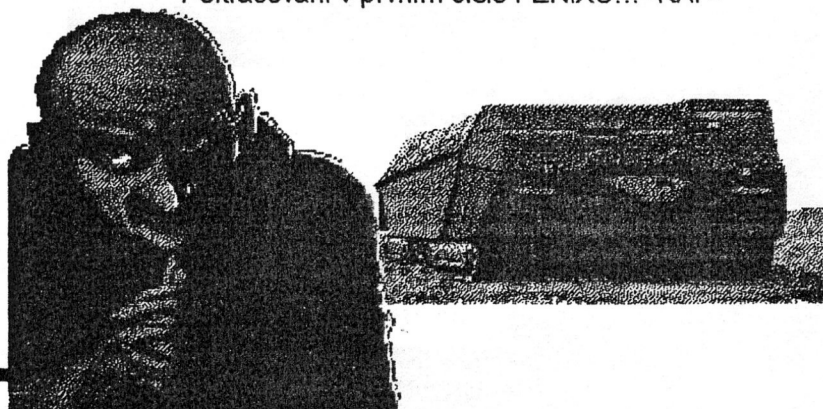
WISE 2

Ani zde ještě nemusíte s nepřáteli bojovat, ale vaším nynějším úkolem jest sklídit 2700 kreditů. Postup je v podstatě stejný, jako v 1. misi, až na to, že je tu dobré si již pořídit jak víc rafinérií, tak i kombajnů. No a nebo si můžete místo dalších rafinérií pořídit raději sílo. Je levnější, zabere méně místa a má stejnou kapacitu. Když už mluvíme o kapacitě. Koukněte-li se na info okénko rafinérie, úplně dole pod případnou ikonou repair najdete dva informativní řádky. První - označený jako "holds" udává množství koření, jež je v KAŽDÉ rafinérii, již vlastníte - tj máte-li např. 5 rafinérií a v jedné z nich kombajn vyloží 500 kreditů koření, toto se jakoby rovnoměrně rozloží do všech pěti, takže v onom řádku bude potom každá z rafinérií mít 100! Druhý řádek pouze udává max. kapacitu každé rafinérie, která se ale nemění a zůstává stále 1000. Pozor na to, aby vám na horním řádku během hry nenaskočila taky tisícovka, nebo číslo těsně pod tisíc! Znamenalo by to totiž, že všechny rafinérie i síla jsou už plné a pakliže byste nepřistavěli další, všechno následující vytěžené koření by při vykládce prostě ZMIZELO!!!

WISE 3

Za prve zde dojde k opravdové bitvě. Tedy vlastně už v předešlých dvou misích jste mohli při průzkumu terénu narazit na jednotlivé např. vojáky, ale až teď máte za úkol je opravdu zlikvidovat. Tedy vlastně ne přímo je, ale jejich základnu. Tito ji však budou dozajista bránit, takže bych raději doporučoval zrušit oboje. Postavte si tedy opět elektrárnu, nebo raději dvě, abyste měli dost elektřiny pro radar, taky pár rafinérií, a až si na to vyděláte i radar. To je sice docela užitečná věcička, jenž člověku usnadňuje orientaci v prostoru a též usnadňuje obsluhu vašich jednotek, ale dá se fungovat i bez ní, i když postavit ji vlastně musíte. V této hře je to totiž zařízení tak, že abyste mohli postavit jednu věc, musíte nejdřív postavit věc jinou. Jakmile jej postavíte, objeví se vpravo dole mapka, na níž uvidíte vše potřebné. Kdyžby se náhodou stalo, že její obraz zčistajasna zmizí, značí to, že máte nedostatek elektřiny a měli byste buď opravit stávající elektrárny, nebo přistavět novou. Ovšem dokážete-li hrát bez této mapky, nic vám nebrání prostě si radar postavit, ale kašlat na elektřinu, takže radar prostě zůstane při nedostatku el. energie vypnutý. Jinak spotřebu energie u vaší základny lze snadno zjistit kliknutím na elektrárnu. V jejím info. okně je vedle nápisu "needed" číslovka označující celkovou spotřebu základny a pod tím u slůvka "output" množství energie, jež tato elektrárna dokáže v momentální "kondici" vyrobit. Je-li tu horní číslovka větší a červená, máte málo proudu. Všimněte si, že časem výkon elektrárny klesá a je ji nutno opravovat. Ve trojce se poprvé objeví i červi (worms). Jsou to takové nenažrané potvory, jež s oblibou požírají vše, co na písčných dunách najdou od vojáka, až po kombajn. Pohybují se skryti v písku a vy je můžete zpozorovat jen jako jakési jeho charakteristické vlnění. Reagují na zvuky kol obrněnců, stejně jako pásy kombajnů, ale i prostých bot vojáků. Jedným skutečně účinným způsobem, jak se jich v téhle misi můžete alespoň na čas zbavit, je poskytnout jim baštu v podobě několika nepříteli cenných voj. jednotek. Vaše momentální výzbroj je totiž ještě příliš slabá na to, aby červa mohla zničit. (Červ je zničen ve chvíli, kdy sloupek jeho poškození zežloutne) Po jídle červík na čas zmizí, což vám ovšem umožní dobudovat základnu a výzbroj. Poté co jste vystavěli elektrárny, rafinérie a radar, bylo by záhodno začít budovat i armádu, takže si musíte postavit buď kasárna (WOR trooper facility), ale z vlastní zkušenosti bych raději doporučoval stavět raději továrnu na lehká bojová vozidla - light vehicle factory, protože obrněné transportéry jsou účinnější a také odolnější! Takže si tuto továrnu postavte a začnete v ní ty obrněnky vyrábět. Budete je totiž co nevidět potřebovat, protože váš nepřítel o sobě dá brzy vědět a zaútočí. Někdy ve formě vzdušného výsadku z carryallu, ale většinou k vám přijedou nepř. jednotky přímo od své základny, čímž lze snadno zjistit její polohu. V tomto směru tedy umístěte tzv. nárazníkové jednotky, jež by měly do budoucna nepř. útoky zadržet. Taky pošlete pár průzkumníků směrem, odkud přicházejí nepřátelé, a až na jejich základnu narazíte, pouze ji objed'te a vraťte se. Získáte tak informace jak o její poloze, tak i o rozestavění jednotlivých budov v ní, což je pro pozdější útok velmi důležité. Jakmile tyto informace budete mít, nic vám už nebrání ve vybudování dostatečně silné armády, kterou už soupeře rozprášíte. A nyní něco ke strategii útoků. Kdybyste ihned za počátku hry vyslali jednoho průzkumníka, jež by vzápětí nalezl a objel nepř. základnu, zjistili byste, že tato je již hotová. Nepřítel totiž během hry nestaví žádné nové budovy, ale pouze opravuje ty, jež mu zničíte. Tomu se dá zabránit vlastně pouze zničením jeho hlavní továrny. Jinak si totiž nepřítel své zničené budovy postaví znovu a to i ve chvíli, kdy by se zdálo, že už na to nemůže mít kredity. Nová budova se vždy objeví na místě té předchozí, i když tam právě stojí nějaké voj. jednotky. Ty pak prostě zmizí! Ovšem nepř. stavby nemusíte pouze ničit, stačí je jenom dobít. K tomu lze využít vojáků. Postavte jich pár, přesuňte je k vyhlédnuté nepř. stavbě a zaútočte na ni ostatními jednotkami. Až se její sloupec poškození dostane do červené, pošlete do ní připravené vojáky. Ti budovu obsadí a tato se stane vaší. To má hned několik výhod. Jednak v jejím okolí lze stavět další vaše budovy a jednak můžete získat kredity za jednotku, již tato továrna stavěla v době vašeho útoku. Mise končí ve chvíli, kdy jsou všechny nepř. stavby zničeny. Případné přeživší nepř. jednotky se pak automaticky vzdají.

Pokračování v prvním čísle FÉNIXU... -KAF-





Manéž Manažérů



Euroleague Manager

Jak dnes nejspíš všichni pochopí, úkolem tohoto časopisu není pouze upozorňovat v recenzích na dobré gamesy, ale někdy i varovat před těmi méně povedenými...

Je až s podivem, kolik různých her, zabírajících se manažerskou tematikou již na světě vzniklo. Ovšem ještě více člověka překvapí fakt, že pouze malá část z nich je aspoň natolik kvalitní, aby si je někdo s chutí mohl zahrát, a aby jej případně i pobavily. Je to sice smutné konstatování, ale bohužel je tomu tak! Za celou dobu, co funguju na Amize se mi do spárů dostalo snad jen pět, šest podobných games, jež by stály za to. A nutno hned podotknout, že Euroleague manager k nim rozhodně nepatří, a to z mnoha důvodů...

Jak už možná většina z vás z názvu vytušila, jde v tomto případě o managera fotbalového, jichž je v tomto oboru naprostá převaha. Po poněkud delším natahování dat z úvodní diskety se vám zprvu objeví několik optionových ikoněk, kde máte možnost zavolat novou, či starou hru, obtížnost, mužstvo, ligu, načež obrazovka potemní, uprostřed se zjeví: "please wait" a počítač začne opět usilovně načítat. Ještě při zvládání optionových procedur si nelze nepovšimnout podivné grafiky, již zde (ale vlastně i celé zbývající hře) autoři použili. Jde mi tu především o podkladové obrázky, jež mají všechny zřejmě znázorňovat hřiště, stadion, atd. Tyto budí dojem jakési pseudofotografie, na níž je všechno tak nějak rozmazané, takže chvílemi člověk ani neví, na co že se to vlastně dívá. Tyto mazanice vás bohužel v různých obměnách doprovázejí během celé hry, čímž jí tak nějak propůjčují dojem nedokonalosti. (i když proč vlastně propůjčují – ta hra je nedokonalost sama!) Navíc zde tyto patly nejspíš působí jeden z největších nedostatků, či problémů Euroleague managera, neboť se mně s každou ikonou, takže je počítač musí načítat z diskety znova, což úžasně zdržuje a celkově přispívá k mizerné hratelnosti.

... Tedy po provedení všech úvodních optionových úkolů se konečně dostáváme do hlavní to pracovní manažerské. A i tady člověka překvapí místy až nevkusná grafika (tak odporné žluté stěny a ještě žlutější zářivky by si snad do kanceláře dal jen nějaký uchyl, či psychopat!) Máte tu k dispozici počítač, výhled z okna na hřiště, pár nástěnek na zdech a pak už jen stůl s několika (místy těžko identifikovatelnými) předměty. Zde zřejmě opět zapracovala programátorská neschopnost, či možná naprostý nezáměr autorů nad faktem, že začínající hráč netuší, pod jakým, že to předmětem se tu skrývá jaký úkol, takže si nejprve musí systémem pokus – omyl proklikat celou obrazovku, aby zjistil, co a jak zde funguje. Člověk by u podobně zpracované hry bez zřetelně vymezených ikon očekával nějaký to okénko, či řádek, jež by mu jedním, dvěma slovy napověděl, na co to právě ukazuje jeho šipka myši! U Euroleague managera tomu tak ovšem není, díky čemuž vás čeká dobrých 15 minut zkoumání, co, kde, kdy, jak, a nač používat. Tuto zábavnou činnost vám ještě zpestří mnou již zmíněné neustálé načítání z diskety, díky čemuž drtivě většině z vás už dojde trpělivost a hra resnou. Ovšem najde se určitě i pár takových, kteří zatnou zuby a snad ze zvědavosti, co bude dál, tohle všechno přečkají. A těmto se tak dostane „zasloužené odměny“ v podobě možnosti sledovat první (a pevně věřím že i poslední) utkání vašeho klubu se soupeřem. Pokud jste byli natolik předvídativí a v option menu si vypnuli animace, možná to ještě půjde a vy shlédnete sice podprůměrné, ale zato aspoň krátké a tolik nazdržující znázornění hry v podobě hřiště a rychle se mihající čáry, jež tu představuje míč a jeho momentální polohu. Pakliže máte ovšem animace zapnuty, vězte, že vás čeká mortirum neustálého nahrávání a zobrazování několika málo animace, jež mají znázorňovat nebezpečné akce před oběma bránami. Nejen, že to vypadá dost uboze, ale zároveň to dost zdržuje, takže samotné utkání trvá někdy i dost dlouho. (Představa, že bych měl tímto způsobem zvládnout třeba celý ligový ročník je pro mě vysloveně odporná...)

Na závěr jsem si nechal zvukovou stránku. Ta celkově nevybočuje z mezí podprůměrnosti celé hry. Už na úvod vás přivítá pomalé bublání z reproduktorů, jež má být zřejmě hudbou. Ta je tu však pouze na úvod a dál se už rozhostí místy až hrobové ticho, až na samotná utkání, kde však člověk uslyší jenom monotónní huk obecnostva, automaticky se stupňující při každé nebezpečné akci, jež ještě doplňuje občasné bubnování na bubnu a píšťalka sudího.

Inu mohl bych zde Euroleague managera rozebírat ještě pěkně dlouho, ale jednak bych vás tím už jistě nudil a navíc bych se už jen jinými slovy snažil vyjádřit pořád jedno a to samé – S touhle hrou nemá smysl ztrácet čas. Nebyla zřejmě (stejně jak spousta dalších) stvořena k zábavě, ale kvůli zisku... „(to snad není ani AGA)“

European manager

Disket : 3

Pařanů/pařanek : 1

Styl : Fotbalový manager

Testováno : A1200 6MB RAM 1230/40, HDD

Minimum : A500 1MB RAM

Doporučeno : A1200, HDD

Existuje na všechny typy Amig

