FÉNIX

2 7/98

bloody HELL

Recenze nového simulátoru T.F.X.

Cena 25,-Kč pro předplatitele 22,-Kč

Obsah

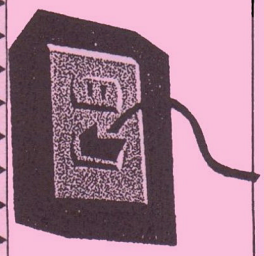
Druhé číslo Fénixe obsahuje

(0)
Obsah
(1)
Slovo úvodem
(2)
Listárna
(3,4)
Recenze – **T.F.X.**
(5)
Recenze – **Touring Car Challenge**
(6)
Recenze –**Manchester United the double**
(7)
Jednodisketovka – **Prince of Persia**
(7)
Jednodisketovka – **Logical**
(8)
Jednodisketovka –**Midnight Resistance**
(8)
Jednodisketovka – **Knockout 2**
(9)
Minirecenzička – **Shadow of the Beast I,II,III**
(10)
Minirecenzička – **Wings**
(10)
Software – **Fast Morpher**
(11 - 13)
Návod – **Civilization část první**
(14,15)
Z literárního soudku - **Dunomaniak**
(16,17)
Našli jsme na Internetu : **Filozofie počítačů Amiga**
(18)
Please Help Me!!! + Amiga Burza

Inzerce : **DataAmigaClub (DAC)+Diskmagazín (ECHO)**

FÉNIX (2)

REDAKCE
KAREL FALTIN - **(KAF)** text Recenze,Návody,Povídky
KAREL LENC – **(BRAUN)** grafika,DTP
JIRKA MISSBACH – **(JKMS)** text Recenze,Software
PETR CRHONEK – **(PEC)** text Recenze
ROBERT JANKŮ – **(ROJAN)** text Recenze
TOP SECRET - **(FOX MULDER)** text Recenze
Vychází 30.7.1998 - FÉNIX (3) vyjde opět koncem měsíce srpna...



Slovo úvodem

Nazdárek **pařanstvo,**

Zdárně se nám dovršila půle léta a je zde další číslo **FÉNIX**e.Je pravdou,že já (Braun) toho moc nenapíši,ale donutili mě napsat úvodní slovo.Takže co je nového v redakci.KAF zdárně míří do sféry podnikatelů(poslední zvěsti hovoří o tom,že již stačil zdárně zbankrotovat...KAFe jen tak dál),JKMS si váli šunky doma a já nyní dodělávám konečný **FÉNIX**. Máme v plánu další spolupráci s kolegou Vosykou z DACu.Už v tomto čísle zaznamenáte novou rubriku Amiga Burza,kde můžete uveřejnit svůj inzerát na cokoliv tykající se Amigy.V čísle se dočtete o novém simulátoru T.F.X.,který zplodil JKMS.Dále nemohu opomenout nádhernou povídkou ze života od KAFa a pěkný přehled toho jak Amiga předčí PC.Doufáme,že se vám toto číslo bude líbít a že práce nad ním nebyla zbytečná,protože my se radujeme i z maličkostí,proto zde chci poděkovat Luďkovi z K.V. za pěkná motivační slova.Samozřejmě děkujeme i všem našim přispěvovatelům.

MOTTO : **Největším problémem nás Amigistů je pasivita!!!**

Peníze na předplatné nebo na jedno číslo,čí starší čísla prosíme posílejte složenkou typu C na jednu z uvedených adres :

PŘEDPLATNÉ

Jedno číslo Fénixe stojí 25,- Kč,předplatitelé mají výhodu následujících slev :

	®BRAUN®	®KAF®
3 čísla 66,-Kč	Karel LENC	Karel FALTIN
6 čísel 132,-Kč	Slunečná 4	Výšina 5
12 čísel 264,-Kč	Brno 634 00	Brno 637 00

Starší čísla FÉNIXE

Jedno starší číslo za 22,-Kč v ceně je zahrnuto poštovné a náklady na kopírování.

FÉNIX 0 : Obsahuje **12** stánek
Recenze – Syndicate,Frontier,
Lothar Matthaus,Scorcher Tanks,
Euroleague Manager.
Návod : Dune II část první.

FÉNIX 1 : Obsahuje **20** stánek
Recenze – Cytadela,Ruff n Tumble
Shadow of the third moon,Transplant
Legion of dawn,Resolution 101.
Návod : Dune II část druhá,Syndicate.
Software : Magic WB,Internet...
Reportáž z Párty 98,Povídka...

Listárna

Díky za **FÉNIX**,

Moc se mi líbí.Co se HELPu týče do 6.7.98 jsem obdržel pouze dvě čísla,to ještě s vaší účastí,takže vlastním jeden z nejdražších časopisů (počítám bez disket a CD) - dvě čísla za 240,-Kč – to je Bomba. Jinak co FÉNIX,hezký.Mám ho už přečtenej asi už 5x.Líbí se mi recenze od KAFa,je to takový Amigácký,nemá chybu.Jen tak dál...

ahoj **Luděk**

Redakce

...škyt...škyt....Bůůůů...Uéééé...jsem dojat,slzím,červenám se od hlavy až k fuskám,no prostě mě to dokonale vzalo... Ne,ale teď vážně,moc moc díky za vřelá slova (Braun ti v úvodu sice už jednou poděkoval,ale já nemohu jinak,než jeho díky zopakovat.) To je poprvé,co mi nějaký čtenář takhle přímo pochválil články.Čestně slibuji,že budu usilovati o jejich další zlepšování a zkvalitňování v rámci oslav VŘS...hernajs mě už zase straší...no prostě dík.
A nyní k HELPu.Bohužel se zřejmě splnila Braunova chmůrná předpověď,že HELP bez nás zanikne.Sice jsem Rotačákovi před časem posílal dopis,v němž jsem ho vyzíval k pokračování jeho vydávání,ale jak se zdá zřejmě zbytečně.Je to smutné,neboť jsme tak nějak doufali,že Mirek dokáže časopis dělat i bez nás,a že tu bude moci vycházet jak Fénix ,tak i Help.
Z tvého dopisu je navíc patrno,že nejen že Help zřejmě zanikl,ale jeho předplatitelům nebyly až doposud vráceny peníze,což je dost alarmující.Samozřejmě nevíme,proč Šanc předplatné nevrátil,neznáme jeho momentální finanční situaci.Pouze víme,že je student,a podle toho co nám psal ještě v době,kdy jsme spolu tak nějak komunikovali prodělal na Nultém čísle zdarma zhruba tisícovku,a na předplatném prý vydělal pouhé tři stovky.To ovšem samosebou neznamená,že by vybrané předplatné neměl vrátit.Právě naopak.Kdyby se něco podobného stalo nedej bože nám,považovali bychom za samozřejmé vše vrátit.Jako minimální projev slušnosti bych od něj očekával alespoň dopis všem předplatitelům,kde by vysvětlil důvod ukončení vydávání HELPu s tím,že by eventuelně uvedl způsob,jakým se s nimi hodlá finančně vyrovnat!!!
Přes to všechno v nás stále zůstává jiskřička naděje,že HELP nezanikl úplně,ale pouze zažil delší výpadek v činnosti,zapříčiněný našim odchodem.Fakt je,že jsem mu ten dopis zasílal někdy v červnu,takže kdo ví,třeba pouze shání nové dopisovatele.Myslím,že by bylo nejlepší to nechat chvíli být,a až někdy tak v srpnu,pakliže ani do té doby HELP 3 nevyjde,by oni předplatitelé měli sednout a napsat mu o vrácení předplatného...
Výše zmíněné řádky nemyslíme v žádném případě jako Rotačákovu kritiku,či jeho ostouzení.Jde mám pouze o férové jednání.Vždyť když něco podobného udělá jeden tvůrce amatérského Amigistického časopisu,kde mají pak Amigisti záruku,že se jim to nestane i podruhé - třeba i v případě Fénixu.Je to prostě už jednou špatná zkušenost a po ní si už později každý raději rozmyslí nějaký nový časopis si objednávat z obavy,aby tento zase po čase nezanikl a on tak opět nepřišel o peníze...

Ahoj **Braune**,

Co se týče mého názoru na časopis,nemůžu říci nic jiného než **SUPER**!Myslím si že je to to co tu chybělo.Doufám,že vydržíte,i když je to určitě těžší.Budu vám nadále zasílat recenze a troufl bych si i na nějaký návod.Rovněž doufám,že víc Amigistů se zapojí do psaní recenzí a časopis bude hustší a hustší...
Chtěl bych se zeptat,jestli budete uvádět nějakou hitparádu nejoblíbenějších her čtenářů.

Čau **PEC**

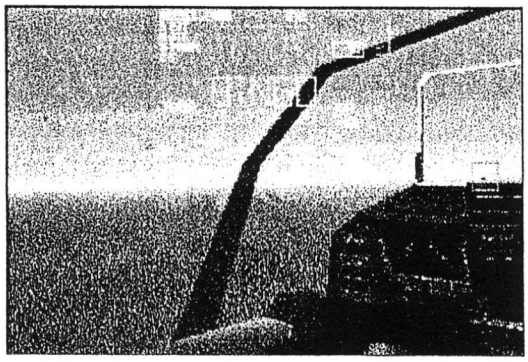
Redakce

Vidíš to! To je docela dobrý nápad s tou hitparádou.Jenom by to chtělo,aby se někteří z vás čtenářů rozhoupali k tomu nám tu svoji hitparádu poslat.(a proč ty sám jsi svoji neposlal?)Jinak dík za ohlas.
K tvému záměru stvořit i nějaký návod ti můžeme jen gratulovat....Sem s ním...!!!

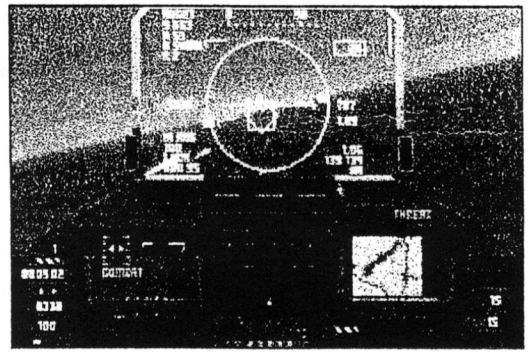
Recenze

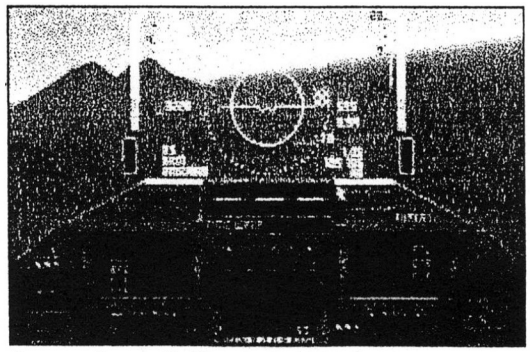
T.F.X.

Pozor, pozor! Na vědomost všem Amigistům se dává, že vyšla nová (aspoň pro AMIGU nová mega pařba-T.F.X. (Tactical Fighter Experiment). To znamená, že je konec době, kdy nezbývalo nic jinýho než pořád a pořád dokola pařit Combat Air Patrol.

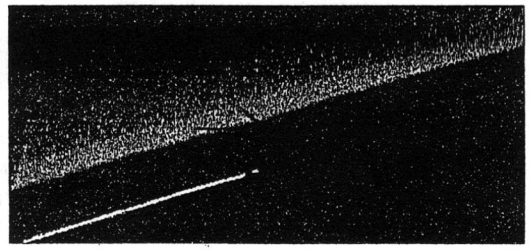


T.F.X. na hadru zabere asi 9 MB a ke spuštění mu stačí A1200 + FAST RAM, ale samozřejmě čím rychlejší procesor tím lepší. Na 030/50 (v dnešní době nepsané minimum, ale bohužel ne průměr) si sice musíte dát detaily na LOW, viditelnost na polovinu a 16 barev horizontu (maximum je 32), ale i tak je grafika celkem slušná oproti ostatním simulátorům na AMIZE jako třeba již výše zmíněný CAP, nebo JETPILOT.Děj T.F.X. se odehrává podle pěti základních situací (scénářů).V prvním scénáři (**ARCADE**) se ocitnete rovnou ve válce bez jakékoliv možnosti výběru letadla, nebo výzbroje. Hodí se spíš jako první seznámení se hrou.Druhý scénář (**TRAINING**) se odehrává v USAF FIGHTER WEAPONS SCHOOL, kde se v deseti misích naučíte ovládat všechny zbraňové systémy kulometem počínaje a laserem naváděnými střelami konče.V třetím scénáři (**SIMULATOR**) si můžete vybrat jedenu z pěti oblastí, dále pak čas a počasí. Podle toho taky dostanete letadlo.Pokud máte splněno všech deset tréninkových misí získáte přístup k dalším dvoum scénářům (TOUR OF DUTY a FLASH POINTS).V TOUR OF DUTY dostanete na výběr ke které jednotce půjdete (F117C DARK STAR, F22 SUPER STARS, EF 2000 BLUE ANGELS) a tím i s jakým letadlem budete lítat.Ve FLASH POINTS máte na výběr jeden z pěti do detailu propracovaných scénářů(THE SOUTH AMERICAN DRUG WAR, DEFIANCE IN THE DESERT, OPERATION RESTORE HOPE TWO,BOSNIA THE NEWER ENDING WAR, THE DOOMSDRY SHIP)odehrávajících se po celém světě.Opravdovou lahůdkou jsou letecké souboje. Nepřátelská letadla na vás nalétávají z více směrů současně, pokud na ně vystřelíte raketu začnou prudce měnit výšku i směr, vystřelovat klamné cíle (CHAFF,FLARES), to všechno vypadá absolutně realisticky.





Grafika i když vektorová je hodně nadprůměrná a oproti JETPILOTovi rychlá a barevná(32 barev horizontu). Okolní pohledy na Vás stroj jsou naprosto dokonalé (letadla jsou prokreslena do všech detailů. Nejlépe vypadá EF 2000), hlavně pohled na prolétávající letadlo (F6). Taky doporučuju vystoupat nad mraky (26000 stop) a dát detaily aspoň na MEDIUM. To co uvidíte je prostě bomba.Celá hra je plná obrázků z letadlových lodí, z míst vojenských konfliktů, ze zasedání rady OSN. Ke všemu hraje dobrá hudba, která se nijak nevtírá a ani neomrzí. Kapitola sama pro sebe jsou zvuky, které se ke hře hodí a dokonale dokreslují atmosféru boje, zvláště pak namluvená správa o počasí, upozornění že na vás vystřelili raketu,hlas, který vám říká na kterou stranu máte zatáčet, aby ste se vyhnuly raketě atd.Tomuto skvělému hodnocení přidá i fakt že T.F.X. bylo naprogramováno ve spolupráci s leteckými specialisty a to že vlastnosti letounů i okolní krajina odppovídá skutečnosti.



Na druhé stránce najdete potřebné informace ve hře jako jsou klávesové zkratky a stručný popis co dělají.

Ovládání T.F.X.

Základní ovládání

[-zapne/vypne motor 1
] -zapne/vypne motor 2
+ -zvýšení tahu motorů
- -snížení tahu motorů
* -přidá jeden stupeň forsáže
/ -vypne forsáž

Automatické systémy

A-autopilot zap/vyp
Alt/L-automatické přistání
7-režim autopilota 1
8 -režim autopilota 2
9 -režim autopilota 3
0 -režim autopilota 4
tab-automatické vyrovnání letadla

Přistávací Systémy

I-zapne ILS
G -vysunutí/zasunutí podvozku
W -podvozkové brzdy
B -aerodynamické brzdy
Alt/b-brzdící padák
L-Shift/B -odhození padáku
H -přistávací hák

Navigační systémy

Alt/H-HUD zap/vyp
R -dosah radaru
L -zobrazí předchozí zprávu
L-Shift/N -Infračervený pohled zap/vyp
M-Mapa

Výběr zbraní

Return -výběr/změna zbraní vzduch-vzduch
C -změna cíle
<> -zoom in/out
x -zrušení zaměření cíle
Backspace -výběr/změna zbraní vzduch-země
Z -laserový zaměřovač
z -zaměření cíle

Obrana

Ins -chaff
Del -flares
E-ECM (rušení)
S -Stealth mód

Ostatní systémy

Esc(2x) -katapultáž
Alt/W -Počasí
T -zrychlení času
L-Shift -quit play
L-Alt/v -video rekordér zap/vyp
F1-F10 -pohledy
PgUp -pohled nahoru
PgDn -pohle dolu
De -vysunutí/zasunutí tankovací sondy
`(nad TAB)-preference

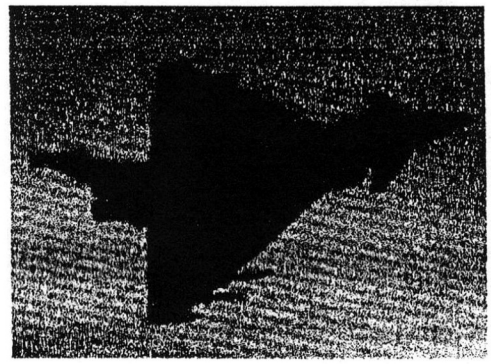
Jestli chcete získat přístup ke všem misím (scénářům) tak po každém podepsání stiskněte **Ctrl+Enter**.

T.F.X.
MB na HDD: 9.5
pařanů/pařanek: 1
Styl: Simulátor
Testováno: A1230/50MHz, 16 MB RAM
Minimum: A1200, 4 MB FAST
Doporučeno:
A1240/1260 50 MHz, 8 MB RAM

1993 - 1998

ocean

JKMS

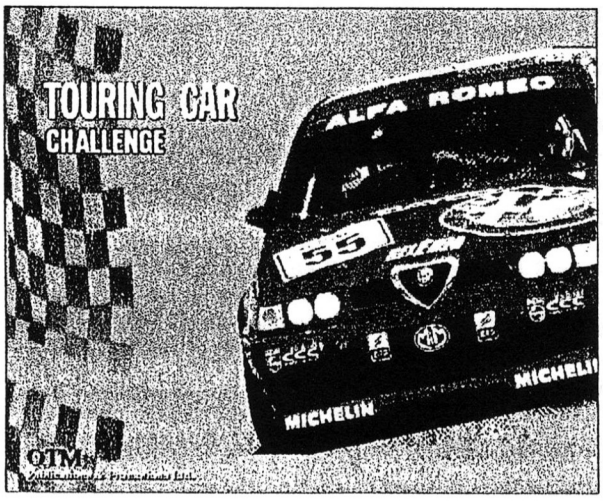


Maněž Manažerů

Recenze

TOURING CAR CHALLENGE

V minulém čísle jsem tuto rubriku až trestuhodně pozapoměl,z důvodu zaneprázdněním jinými články,pročež bych to rád ve Dvojce napravil a proto sem prskneme recenze rovnou dvě.

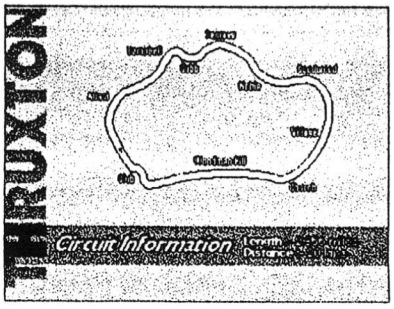


...Řev motorů,chuť vítězství,napínavé souboje a kdoví co ještě.Tak přesně tuto atmosféru jistě znají všichni příznivci různých automobilových simulátorů,či jiných podobných soutěžáckých her,kde je hlavním námětem závodění v různých autech.Je to téma vděčné a pařany celkem vyhledávané,takže není divu,že je čas od času využito i v oblasti manažérské.A s jedním podobným automobilovo - manažérským výtvorem vás chci dneska mimo jiné seznámit.

Takže : Její námět je vcelku prostý.Jste majitelem (nebo vlastně manažerem) určité závodnické stáje (**BMW,VOLVO,TOYOTA**,atd),jež je účastníkem mistrovství světa cestovních vozů.Vašim úkolem je pochopitelně vést tuto stáj tak,aby bylo její postavení na konci sezóny co nejlepší.Z titulu své funkce tu sjednáváte smlouvy s dodavateli pneumatik,najímáte řidiče,rozhodujete o typu pneumatik pro ten,či onen závod podle jeho délky a též s ohledem na počasí,Volíte způsob ladění podvozku - opět vzhledem k použitým pneumatikám,zvyšujete výkonnost motorů u obou dvou vašich soutěžních vozů,atd. No a pak už jen čekáte,jak dopadnou nejprve v kvalifikaci a poté též v samotném závodě.Zpočátku to sice nebude nic moc slavného a vaše závodníci většinou dojedou mezi posledními,ale pokud vytrváte a naučíte se správně volit podvozek a gumy na ten,či onen závod,uvidíte,že se to časem zlepší a vaše barvy postupně začnou své soupeře dotahovat a po takových dvou - třech sezónách se jistě dostanete mezi elitu.Teď ke hře samotné.Nutno říci,že svým zpracováním jistě nikoho neoslní,a nejeden tvor - zmlsaný gamesami,pocházejícími od renomovaných grup by ji mohl snad i zatratit pro její jak grafickou,tak i zvukovou stránku,ale myslím,že by to byla rozhodně chyba!Tedy aspoň pro ty,kdo mají manažery v lásce! (těžko bych asi vysvětloval někomu jinýmu fakt,že jsem schopen tři hodiny prosedět u pro jiného naprosté stupidity a radovat se třebas z toho,že jedno z mích aut je poprvé v cíli do desátého - tj. bodovaného místa...)

Na druhé straně je fakt,že grafika a zvuky nejsou to hlavní,co dělá dobrýho manažéra manažérem,ikdyž v žebříčku jeho hodnocení tvoří též nedílnou součást. Tím hlavním kritériem - alespoň pro mě (a řek jsem to už mnohokrát) je hratelnost!!! A co té se týče,je na tom Touring... docela dobře.Ovládá se snadno,bez problémů a na to,co chce hráči dát,mu jeho grafika i zvuky tak akorát stačí.No přinejmenším když jej srovnávám s pár podobnými díly,jež se mi už taky v minulosti dostali do rukou,tato gameska jasně vede.A to především zpracováním tzv.závodní části hry,kdy sledujete samotný závod.Ten se totiž tvůrcům docela vyved.Především tedy vykreslení samotných vozů.Tyto se vám tu míhají před očima jakoby v cílové rovince - vždy po ujetí jednoho kola,takže máte vždy slušný přehled o situaci,o niž vás navíc informuje i tabulka s pořadím.A kdyby se vám snad pohled na neustále se míhající vozy omrzel,či vás zdržoval,lze jej zrušit a podívat se jenom na finální dojezd do cíle...Bohužel tato jinak celkem zábavná gameska má i jednu mouchu! A tou je sejvování.Pokud si ji budete chtít plejnout,asi byste nejdřív měli trochu experimentovat se SAVE diskem,protože ten občas blbne a odmítá cokoli uložit (či spíše uložitna něj lze,ale z něj už to pak nejde znovu načíst!)

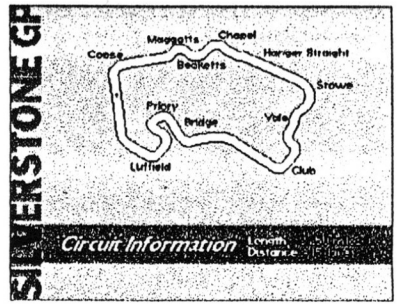
Jinak pokud máte rádi tento druh her a je vás víc,pak je pro vás tahle hra jako stvořená,protože ji mohou hrát až čtyři pařani najednou.Já to zkoušel s Raďuchem sice jenom ve dvou,ale i tak to byla sranda... a chvílema i nervy,když vám obě vaše mašiny na trati zakrešovaly...



OTM 1996

KAF

TOURING CAR



Recenze

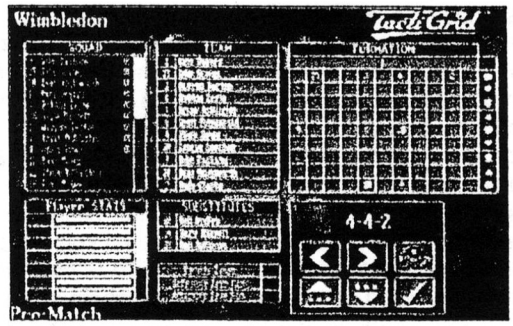
Maněž Manažerů

Manchester United "The Double"

Nejčastěji zpracovaným počítačovým sportem je bezesporu fotbal.Za můj pařanský život mi jich prošlo prackama spoustu.Ať už ve formě manažerů nebo klasických fotbalů.V průběhu doby jsem začal na fotbálky klást stále větší a větší nároky.Jenže každý fotbal měl své pro a proti. Ovšem doposud jsem nejvíce spokojen se hrou Manchaster United"the double" dílko od firmy KRISALIS...

Hra je situována jako „manažero-fotbal".K dispozici máme soupisky týmů první až páté anglické fotbalové Premier League,ze sezóny 94/95.Zahrát si můžete vlastní ligu nebo pohár,nebo,a to je na celé hře to nejlepší,dlouholetou sezónu se vším všudy.Tedy anglickou ligu s oběma poháry.Samotný zápas je zpracován v pseudo 3D pohledu jako u FIFA Socceru.Fotbal je dobře hratelný,ale chce to trochu cviku,než dáte svůj první gól.Co se týče hráčů,tak u nich by se možná nějaký ten pixel navíc hodil,ale na svou velikost jsou celkem dobře na animováni.Při zápasu se celkem dobře zahrávají rohové a přímé kopy.S trochou šikovnosti se dá trefit „šiba" přímo z rohu.Vylepšení oproti jiným fotbálkům je možnost prodeje a nákupu hráčů."Ha,co to tady třepe" řekne si někdo „u sensibla jsou také přestupy,tak co to kecá".Jenže vtip je v tom,že zde nakupují a prodávají mezi sebou i ostatní kluby.Další plus je za zlepšování schopnosti hráčů rovněž u všech klubů.Se schopnostmi roste i cena,takže se může klidně stát,že na začátku sezóny stojí Alan Shearer,6 milionů,ale na konci klidně (pokud má dobrou sezónu) vám na jeho nákup nestačí ani dvojnásobek.Dech beroucí a doposud u žádného fotbalu neviděno je zranění a karty.Takže před zápasem můžete sledovat kdo soupeři momentálně chybí a proč (né z opilosti to tam není).Z tohoto důvodu si klidně za sezónu zahraje každý fotbalista v týmu.Za zmínku stojí i tabulka střelců,která rovněž bývá jen u vybraných fotbalů.Komu se zdají sestavy zastaralé (jako třeba mě q mě)může si v editoru vytvořit nové(a taky mě).Vytvořit se dají hráči,jejich schopností a u každého čutalisty taky jeho tvář.(černocha,bělocha,tmavovlasa,hnědovlasa nebo albína weibe).Také si můžete udělat nový tým a vybrat mu tři dresy.Na výběr je z neuvěřitelných deseti druhů (Slavii začínaje a Chorvatskem konče)mezi nama,lepší editor jsem ještě neviděl.

Hudby se dočkáme pouze při samotném nahrávání hry,ale zato je pěkně rázná a pořádně vás na žhavý na to,abyste to všem natřeli.Co se týče zvuků při utkání,nejsou výhrady,až na to že se občas opozdí písknutí rozhodčího,takže nevíte jestli jste toho hráče brutálně sprasil nebo jen tak ze srandy poleháva na trávníku.
Na závěr shrnu výhody a nevýhody.



Takže výhody : Skvělý editor,neodolatelné nákupy a zlepšování hráčů,suprové kompletní statistiky o jednotlivých fotbalistech a konečně dobře hratelný fotbálek.
A nevýhody : pouze anglická liga a menší postavy hráčů.
Co je zarážející,je fakt,že hra si dost „vybírá" na kterém počítači půjde na kterém ji nepomůže ani úder kladivem do plíšku.Například moji známý pětistovkáři si jí nezahrají.(Nepomohla jim ani společná modlidba k velkému bohu všech amig).Mně osobně na dvanactikilu jde,ale na kámošově dvanáctikuly si ani neškrtne.

No a to bylo tak vše.Pokud nemáte momentálně co hrát a jste fanoušci sedačkového fotbalu,hru si sežeňte.Určitě vás nezklame...

Krisalis 1994

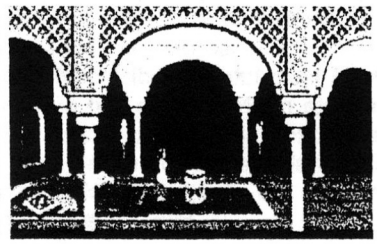
PEC

Jedno disketovka

Prince of Persia

Opustíme na chvíli válečné pole oblíbených stříleček a přeneseme se do vzdáleného Orientu.I tam se dějí nekalé věci,které vyžadují naší přítomnost.Vzhůru tedy do paláce tisíce a jedné noci!!!

Propadený a zlý Velký Vezír uvěznil princeznu,sultánovu krásnu dceru.Tady končí všechny žerty,bezpráví se ani v počítači konat nebude!Společně s nebojácným princem dokážeme sobě i vezírovi,že hrdinové ještě nevymřeli.
Prince of Persia je 2D bludišťová hra,která je opravdovou „perlou".Předčí všechny hry ji podobné!Proč?Všechny postavy ve hře jsou tak dokonale animovaný,že celek působí jako napínavý kreslený seriál.Není se čemu divit,autor Jordan Mechner pracoval na hře od roku 1986.Spolu s bratrem natočil přes 25 hodin filmových záběrů pobíhajících,skákajících a dovádějících dětí.Záběry si pak počítačem rozfázovali do jednotlivých obrázků.Takto se zrodilo neuvěřitelných pět set animačních pohybů figurky.



Chvátáme,protože pouhá hodina je na dvanáct bludišť.Chvíli trvá,než přivykneme složitému ovládání joystickem.Hned na začátku jistě padneme do pasti plné ostrých bodlin,ale nevadí.Po chvíli budeme nejen s rozběhem skákat,ale taky opatrně našlapávat,či docela zručně šermovat.
Energii si doplníme,vypijeme-li malou lahvičku.Válí se jich po paláci dost,některé jsou ale otrávené,což ovšem poznáme až po konzumaci.Čeká nás také jeden vezírův podlý trik se zrcadlem a dvojníkem.Zrcadlem snadno projdete a v souboji s vlastním stínem si musíte uchovat klid a nevytahovat zbraň.Kdo nevěří,ať se přesvědčí sám!!!

FOX MULDER

BRODERBUND – 1990

Jedno disketovka

Logical

Logical se mi jeví jako asi nejlepší logická hra,se kterou jsem se v posledních letech setkal.Svojí naprostou originalitou,skvěle propracovanou grafikou a zvukem a konečně celou stovkou úrovní dokáže navodit atmosféru jako málokterá jiná.O co tu vlastně jde?

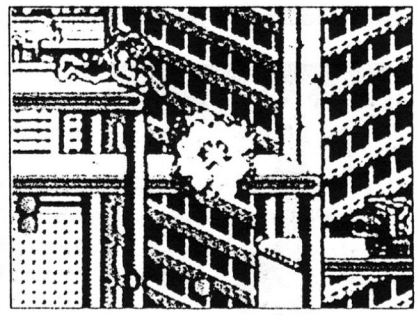
Na obrazovce se vyskytují kuličky různých barev a jakési otáčivé zásobníky.Do každého z nich se vejdou čtyři kuličky.Všechny zásobníky jsou propojeny mezi sebou žlábky,v nichž se pohybují ony zmíněné kuličky.Zprava nahoře vyjíždí vždy jedna kulička a pokud ji nechytíme do zásobníku,odrazí se od levého okraje obrazovky,vrací se a jede znovu.Spolu s každou novou kuličkou jede doleva i čára času,která se nesmí dostat až doleva,jinak hráč ztratí život.Někdy jede čas stejně rychle jako kulička a to znamená,že jí musíme chytit ještě před dosažením levého okraje.Úkolem celé hry je dostat do každého zásobníku čtyři kuličky stejné barvy,aby mohli vybuchnout.Když se vám podaří umístit kuličky do všech zásobníků,čeká vás další úroveň.Hru vám znepříjemňují rozdělovníky,semafory (určují,která barva má přednost),obarvovátka,jednosměrky a žlábky propustné pouze pro určitou barvu.Když pošlete kuličku do plného zásobníku,odrazí se,nicméně ve hře jich nesmí být v pohybu příliš mnoho.Celá hra je na čas,takže se zbytečně nezdržujete!Do vyšších úrovní se ze začátku hry můžete dostat pomocí hesla,které obdržíte vždy po každé dokončené akci.Zkrátka a dobře,je to „logický rychlík",jaký se jen tak nevidí,přestože poslední úroveň jsou možná až příliš těžké.
Mohu vás ujistit,že kdo si jednou zkusí zahrát LOGICAL takřikajíc na vlastní kůži,neodejde od počítače,dokud nepadne únavou,hlady či vyčerpáním...

RAINBOW ARTS - 1991

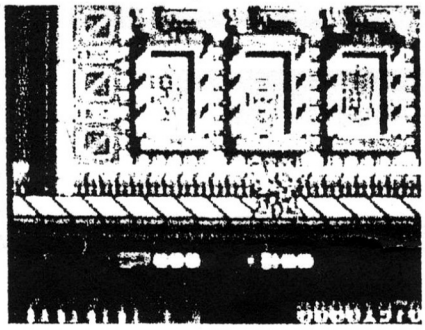
Fox na spopé UUFFOO,ale bohužel KAF byl rychlejší...

Jedno disketovka

MIDNIGHT RESISTANCE 101%



Jó jó,kde jsou ty časy,když jsem coby malej školáček při cestě z klavíru,trávíval vždy půlhodinku takové jakési odměny za ta předchozí hodinová muka v automatové herně. Tehdy jsem ještě o nějakých počítačích neměl absolutně páru,takže jediné místo,kde kde jsem si mohl už tehdy dosyta(byť za peníze) zapařit bylo právě tady.Vzpomínám si na ty mnohdy neumělé střílečky,jež mě tehdy fascinovaly – např. oni klasičtí INVADERS,jež jsem si potom taky splašil na Atárko a později též na Amigu,či jiné podobné – dnes už bezejmenné gamesky.Ovšem mezi těmihle všemi byla jedna pařba,kterou jsem měl v oblibě snad nejvíc.Už ani nevím,jak se tehdy vlastně jmenovala,akorát si pamatuju,že byla,snad pro svoji oblíbenost,neustále v obležení hordy mně podobných fanatiků,takže jsem si ji mohl zahrát jen zřídkakdy.Tehdy se mi strašně líbila a já jí chtěl strašně jenom pro sebe.No a pak tu Videohernu nějak zrušili,nebo co,no prostě jednoho krásnýho dne zmizela z povrchu Brněnskýho a já tu hru pak už od té doby nikdy nikde na automatech neviděl.Léta plynula,studentská léta minula,a já si pořídil nejdřív své malé Atárko 800XL a po něm pak svoji první Amigu 500.A tehdy jsem si taky od kohosi objednal pár disket a mezi nimi MIDNIGHT RESISTANCE 101%.I jaký byl můj užás,když jsem tuto jednodisketovku zpustil a hle na monitoru se mi rozeběhla moje kdysi oblíbená,dávno ztracená a zapomenutá hra.No bylo to fakt až dojemný,takže jsem u ní vydržel hezkých pár hodin,až jsem ji nakonec dohrál do konce.A později pak znovu a znovu.Sice tím pro mě tak nějak postupně ztratila na přitažlivosti a možná i jakési mystičnosti,ale stále je to pro mě svým způsobem legenda.Nelze li samozřejmě srovnávat s pařbami,jež vznikly dávno potom.Na to má příliž jednoduchý a dnes by se dalo říct i značně obehraný námět a koneckonců i nijak nevýraznou grafiku a hudbu.Tehdy,když ale vznikla,to pro mě byla prostě stár number one a v jistém smyslu jí zůstává i nadále,ikdyž ji už zdaleka tak často nehraju – tak maximálně jednou měsíčně.Její kouzlo totiž jednoduše spočívá v tom,že se splnil jeden dětský sen a že tuto hru mám konečně doma – sám pro sebe!



No a jinak o čem že to vlastně tahle hra je?Inu jde o klasickou chodičkovou 2D střílečku s maníkem,kterej prochází jednotlivejma levelama,na jejichž konci si pak může za bonus nakoupit nové zbraně,střelivo,životy a vybavení.Jeho cílem je osvobodit svoji rodinu ze spárů hnusného mimozemšťana.Ve hře vás čeká spousta nápadů,zajímavých situací,množství různých nepřátel a díky tomu spousta vzrušení a zábavy.Pokud ji ještě neznáte (a osobně bych řek,že tuhle hru zas tak moc lidí znát nebude) a hrajete chodičkostřílečky rádi,nezbývá mi,než vám ji doporučit.Třeba se vám taky bude líbit tak jako kdysi mě...

OCEAN 1990

K A F

Jedno disketovka

KNOCK OUT 2

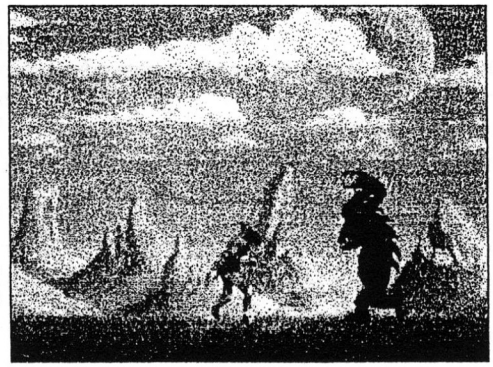
Tak sem chtěl Lencik,abych plácnul nějakou mikrorecenzičku,která by zaplnila ten kousek stránky,co mu tu ještě zbyl,takže jsem si sednul,chvilku se probíral v diskboxu,až mi do rukou přišla tahle nesmyslnost.Hrál jsem to všehovšudy snad pětkrát v životě a upřimně řečeno nechápu,proč to tu ještě trpím!Vždyť je to taková do nebe volající slátanina. Její princip je až prostoduše jednoduchej a spočívá v tom,že několik hráčů - ať už počítačových,či pařanů ovládá malá – až prťavá autíčka,jež do sebe narážejí a vzájemně se tak shazují z jakéhosi zmešujícího se talíře,nebo co to je.Grafika veskrze uhozená,zvuky taky (ten řev,kdy něčí auto spadne dolů mi dost nebezpečně připomíná obdobný zvuk z Legions of dawn,kde se přesně něco podobného ozve,jakmile vás zabijou...) a hratelnost..no dejme tomu.Možná by se i našel tvoř,jehož by tohle mohlo bavit.Dost možná,že kdyby to hrálo třebas víc lidí najednou,třebas by je to bavilo,ale mě samotnýmu proti ostatním počítačovým soupeřům to připadalo dost uhozený.Možná tím někoho z vás urazím,ale tohle je zkrátka můj osobní názor.(ikdyž zrovna takovej by mohl kdokoli z vás čtenářů mít na moje oblíbené jednoduché raketkové střílečky,že...)

K A F

VEHICLE 1996

Minirecenzička

The Shadow of the Beast I



Pojednává o člověku,jehož ďábelský obr proměnil v děsivou bestii a jedinou jeho šancí na záchranu je utéct svému stínu - jednoduše řečeno najít a zabít obra.Beast je klasickou arkádou,kde není třeba příliž používat mozek,zato je zde nutností dokonalá práce s joystickem.Skvělá vícevrstvá grafika,naprosto plynulý skroling,nádherné obrázky,skvělá animace,kvalitní zvuk a především hudba - to vše působilo v dané době na širokou hráčskou veřejnost jako bomba a i dnes je to bezesporu skvělá pařba,k niž se rádi budete vracet...
Čit do hry: Když se objeví titulek s nápisem "**BEAST**",držte stisknutá obě tlačítka a fire na joysticku,dokud nejste požádáni o disk 2.Dostanete nekonečné životy.(toto bohužel funguje pouze u některých verzí!)

Psygnosis/Reflections 1989

Minirecenzička

The Shadow of the Beast II

Zde je již dějová stránka hry mnohem propracovanější a blíží se tak velmi kvalitní adventure.V zemi Karamoon řádí temný necromancer Zelek,který se zaměřil na vaši malou sestru,již unesl do svého zdánlivě nedobytného sídla,takže váš úkol je tímto jasný.Technicky byla celá hra po všech směrech ještě kvalitnější,než díl první,bylo přidáno skvělé intro a do hry samotné množství logických překážek.Největšízměna se však odehrála na postu hlavního hrdiny,kde původní bestii nahradil pravěký člověk a také se tu nově setkáváme též s užíváním předmětů ve hře.Hudba zde byla obět bombastická a výsledek tím pádem znovu fantastický,pročež všichni s napětím očekávali díl další,na než si však museli plné dva roky počkat...

Psygnosis/Reflections 1990

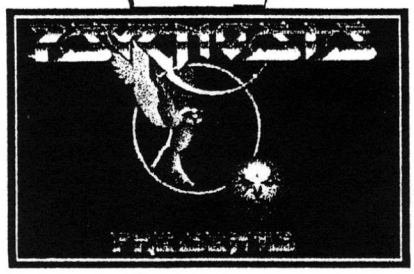
Minirecenzička

The Shadow of the Beast III

Již žádná bestie.Hlavním hrdinou je zde obyčejný člověk s tornou na zádech a děj se znovu přenáší do říše fantazy,jež jest rozdělena do čtyř světů,obsahujících vždy jeden předmět,potřebný pro záchranu lidského rodu.Tento díl byl po všech stránkách nejlepší a to jak graficky,tak i originalitou,či logickými problémy.
Na závěr mi opravdu nezbývá,než konstatovat,že by žádný z těchto tří dílů v diskboxech(či na hardu) správného Amiga pařana neměl chybět.

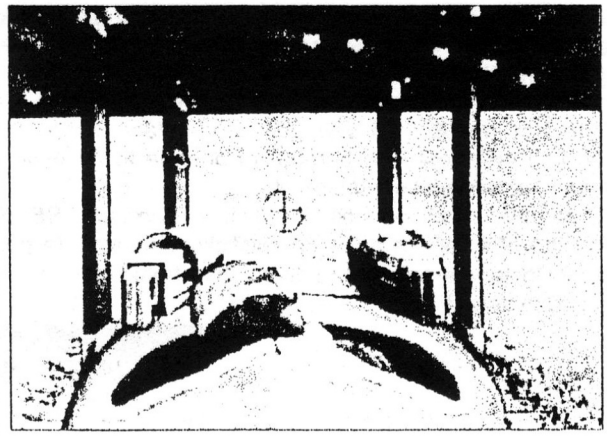
Psygnosis/Reflections 1992

ROJAN



Minirecenzička

WINGS



Jo tak tahle hra je u mě legenda a považuji ji přez její stáří (1990) za jeden z nejlepších leteckých simulátorů,jaký se kdy na Amize vyskytoval!!! No teda v oblasti dvojplošníků vede zcela bezkonkurenčně ať už pro svoji rozmanitost (sestřelováníletadel,balónů,bombardování ponorek,vlaků,mostů,aut,či bitevní útoky proti pěchotě,nákladnímu konvoji,nebo třebas vlaku),či podle mě suprovou grafiku a zvuky.To se prostě s ničím nedá srovnat.No snad jen s Knights of the skies,ale proti těm mám pár výhrad,vyplývajících jak z podle mě horší grafiky, tak i vůbec kvality soupeře a realističnosti.Ty jsou tu dost podivný,zatímco u WINGSů je pohyb letadel realistickej a třebas odstřelování protiletadlovejma kanónama při útocích na balóny je úplně boží,stejně jako veškerý bombardování (nejradějc bombarduju nepřátelský letiště a potom taky ponorky!!!)Musím přiznat,že už jsem tuhle pařbu jednou dohrál až do konce,měl jsem všechny metály,co tu jen lze získat a taky tu nejvyšší hodnost,co tu lze získat.Moje konto tehdy zatěžovalo víc jak 200 sestřelených fricků,stejně jako několik desítek balónů,zrušenejch aut,vlaků,lodí,ponorek,či pár tisíc vojáků.No a teď se mi po WINGSech tak nějak zastesklo,takže to pařím odznova a nutno dodat,že je to pořád stejná paráda,jako poprvé.Zvlášť když se vám občas třebas podaří při letecké bitvě sundat 4 - 5 němčourů,nebo jim rozbombardovat důležitej objekt na letišti a k tomu navíc pár jejich letadel,popřípadě i protiletadlovejch kanónů.

Teda abych o tý hře zas až tak moc nebásnil,svý mouchy taky má,ale jde spíš jen o mušky jenom zlaté.No vlastně mě napadá jenom jedna - vzhledem ke svému stáří byla tahle gamesa tvořena only for A 500,a jako taková tedy AGA stroje moc nesnáší,i když se tomu dá zabránit přepnutím na originální čipy,případně užitím Kikstartu 1.3 .Jo a ještě jeden malý problem.Pokud nemáte hru na hadru,nebo nevlastníte dvě mechaniky,asi vám WINGS k srdci mnoho nepřirostou,protože tu musíte neustále měnit diskety.Jinak o žádným dalším problému nevím.Hra mi běžně šlape i přez turbokartu a je díky ní slušně rychlá,aniž by to činilo jakékoli potíže.Pokud jste opravdovými milovníky leteckých simulátorů – především dvojplošníkových,WINGS by ve vaší sbírce určitě chybět neměly!!!

Cinemaware 1990

K A F

Software

Fast Morpher

Nejspíš většina z Vás někdy viděla animaci jak jeden obličej plynule přechází do druhýho (Morfing), nebo jak se někomu natahuje nos, nebo uši (Warping).Většinu z Vás určitě napadlo, že s takovým programem by se dali dělat věci (třeba s fotkou jistého zbohatlíka Billa Gatese). A to taky napadlo jednoho holandskýho AMIGISTY Michaela Den Outera-autora FastMorpheru.FastMorpher je program sloužící pro warping v reálném čase (s dostatečně rychlým procesorem-030/50).

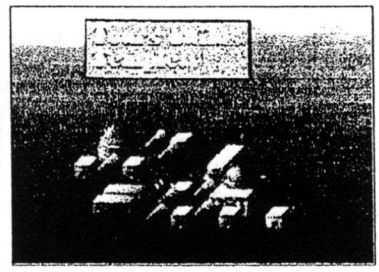
Co je k tomu potřeba?No tak předně AMIGA s minimálně 68020, AmigaDOS 2.04, Harddiskem a nějaký ten 8 Bitový IFF obrázek, který chcete zpracovat.Po zpuštění programu a nahrátí obrázku se oběví čtvercová síť (hustotu můžete měnit).Teď už stačí jen levý myšítko podržet na průsečíkem čar třeba nad nosem a můžete vesele natahovat. FastMorpher umí také vytvářet animace ve formátu IFF ANIM5 a to takže vytvoříte výchozí a konečnou podobu a program udělá zbytek za vás.

Za zmínku určitě stojí i další program od stejného autora **LIGHT WALKER**, který umí vytvořit z dvoubarevného obrázku (text napsaný v PPaintu velkým fontem) velice efektní barevné logo i s pohyblivým zdrojem světla.
Oba programy jsou SHAREWARE a registrační poplatek je 25 DM. V neregistrovaných verzích nelze nahrát vlastní obrázek. Oba programy naleznete na AMINETU, AMINET CD, nebo na www.luna.nl/~michiel/.

JKMS

Návod

Civilization



- První část -

Tak u týhle gamesy můžu s klidem prohlásit,že je zatím to nejtěžší a na pochopení nejsložitější,co se mi kdy dostalo do rukou (a co jsem kdy pochopil...)A to jsem k ní měl ještě tááákhle dlouhej manuál!Vůbec si neumím představit,co bych bez něj jinak dělal!Asi bych civilizaci smazal a nevědomky se tak připravil o tu skvělou pařbu!A aby náhodou někdo z vás - pařilů - smažilů neudělal podobnou ptákovinu,rozhodl jsme se po dlouhých úvahách splácat tento skromný manuál.Je v něm umně skloubeno hafo informací ze zdroje,z něhož jsem o civilizaci sám pochytil to hlavní,spolu s mými dlouhodobými pařanskými zkušenostmi s touto bezesporu skvělou strategií,takže si toho važte a kdybyste měli čirou to náhodou nějaké všetečné připomínky,ozvěte se,rád je zodpovím.

Takže vo co go..(kde já už tohle slyšel???) Hra civilization je cosi,co kdosi kdysi nazval nějak jako šíleně složité šachy.Všechno tu souvisí se vším ,což sice na jedné straně způsobuje onu složitost,ale na straně druhé to zase před pařana ..no řekněme předkládá nepřeberné množství scénářů,či možností,jak tuto hru hrát a dohrát...
Podstatou hry je jakási simulace vývoje civilizace od dob prehistorických až po současnost... a vlastně i budoucnost (k Alfe Centauri tuším ještě žádná naše raketa nedorazila,že ne?)Vaším úkolem - coby vládce je vést svůj národ všemi úskalími tohoto vývoje tak,aby jednak obsadil co největší území,aby postavil co nejvíc měst,dolů,zavlažování,cest,mostů a případně i železničních tratí, aby co nejrychleji vymyslel a vyrobil vše,co dělá civilizaci civilizací a aby porazil své konkurenty.Hraje se na kola - chvíli vy,chvíli soupeř,či spíše soupeři.Pokud se vám tyto úkoly zdají vcelku snadné a pochopitelné,pak je to jenom dobře.Dál už to totiž tak jednoduché nebude...
hru začínáme volbou ovládání.Doporučuju 1.variantu - tj kombinaci klávesnice a myši.Je to operativnější a myslím i celkově výhodnější,než kdybyste vše ovládali jenom klávesami.Pak následuje úvodní klasické menu,kde volíte novou hru,loudnutí starší rozehnané hry,vytvoření nové země,hraní na klasické zemi s normálními kontinenty(Evropa,Amerika,atd.) a nakonec pohled do síně slávy na pět nejúspěšnějších.Tady jen pro vysvětlení - zvolíte-li novou hru,počítač sám vytvoří světadíly,moře a všechno kolem,zatímco zvolíte-li si vytvoření nové země,dostanete na výběr velikost světadílů,klima,množství srážek,atd.Samosebou i zde počítač vygeneruje všechno sám,ale již na základě vaší předchozí volby.Předpokládejme tedy,že hrajete novou hru.Po jejím odkliknutí se zpustí dlouhé a bohužel nepřeskočitelné intro.To holt přetrpte - je sice docela pěkný,ale příliš jednotvárný - a po jeho skončení dostanete opět na výběr obtížnost hry.Pro začátek zvolte to nejjednodušší - hned odzhora.Vzápětí následuje volba počtu konkurenčních civilizací,pak volba vaší samotné civilizace a nakonec vaše vůdcovské jméno.Sotva zavolíte i je,octnete se v samotné hře.

ZÁKLADNÍ OBRAZOVKA

Ocitáte se v tzv.základní obrazovce.Zde můžete sledovat celkovou krajinu,polohu měst,vojenských jednotek,atd.V jejím dolním levém rohu se nachází jakási malá mapka,díky níž se můžete libovolně přemisťovat všude po vám známých a objevených místech.Pokud byste zde hledali jednotku,jež je právě na tahu,tato zde bude blikat.Pod tímto vším se nachází jakési informační okénko.V něm jste informováni (zvrchu dolů) o počtu obyvatel vaší civilizace,o letopočtu,jež se právě píše,vedle něj pak později bude ještě žárovka - symbol vynalézání,která bude neustálým žloutnutím signalizovat,že vynalézání toho,či onoho se již blíží ku zdárnému konci,no a ještě vedle žárovky se ještě mnohem později objeví černý a postupně světlající terčík,který bude neklamným znamením globálního oteplování (ale to vás čeká až de fakto v závěrečné fázi hry někdy po roce 1800 AD) Pod tímto vším naleznete stav vašeho konta (to poslední kolečko za cifrou není nula,ale symbol mince!),vedle je pak třemi ciframi znázorněno,jak máte rozděleny daně.zpočátku tam máte 0,5,5 ,což znamená,že dáváte 0 procent na luxus,50 procent do státní pokladny a dalších 50 procent na vynálezy. Následující řádek - již pod tlustou čarou poskytuje informace o momentálně vámi ovládané jednotce.Je zde její státní příslušnost,typ,je-li daná jednotka veteránem (tuto výhodu jednotka získá tehdy,vyhraje-li nějakou bitvu,případně je-li vy vytvořena ve městě s kasárnami.Takovéto jednotky mají pak o polovinu větší útočnou i obrannou sílu,než jednotky normální),počet tahů,jež v daném kole jednotka ještě může udělat,příslušnost k městu a na jakém druhu terénu právě stojí.Nacházejí - li se na stejném políčku i jiné jednotky,jsou pod tímto vším též zobrazeny.

OVLÁDÁNÍ

Tuto hru lze ovládat (jak již jsem uvedl výše) dvěma způsoby - pouze z klávesnice,anebo kombinací klávesnice a myši.Jelikož výhradně užívám druhé alternativy,přidržím se jí i nyní.Takže nejdřív o pohyblivých jednotkách.Tyto můžeme rozdělit do dvou skupin na vojenské a nevojenské.Liší se od sebe způsobem použití,ale též některými příkazy v tzv.ORDERS - úkolovém menu.(např.bitevní lodi můžete asi jen těžko zadat výstavbu města,či mostu...)Ovládat lze pochopitelně vždy jen jednu z jednotek a to tu,která právě na hlavní mapě bliká - tj.je na tahu.Každé takovéto jednotce lze krom pohybu šipkami,či myší zadat několik univerzálních funkcí,
NO ORDERS - Žádné příkazy - lze nahradit normálně pauzerem - tímto dané jednotce říkáte,že ji tento tah nechcete ovládat.
WAIT - Čekat - jeho užitím odsouváte ovládání jednotky na pozdější dobu v daném kole.
SENTRY - Hlídka - po zadání tohoto příkazu jednotka zešedne a začne hlídkovat.
V příštích kolech se o ni už nemusíte zajímat,neboť se sama od sebe neaktivuje do doby,než ji buď sami neaktivujete kliknutím na ni,nebo se v jejím dosahu neobjeví nepřítel.
FORTIFY - opevnění - po tomto příkazu se každá vojenská jednotka na daném místě opevní.Její obranná síla tím vzroste o 50 procent.Stejně jako u hlídky se tato jednotka už v dalších kolech neaktivuje a to ani tehdy,když se v její blízkosti objeví nepřítel,či na ni dokonce zaútočí.Takovouto jednotku potom lze aktivovat opět pouze kliknutím myší.Zde ještě malou poznámku.Pokud stojí na jednom políčku víc jednotek,objeví se při kliknutí na ně vždy tabulka,kde jsou vyznačeny jejich ikony,na něž pak můžete jednotlivě klikat a tak je posléze aktivovat.Klasickým příkladem toho bude v pozdější době třeba letadlová loď,na jejíž palubě bude třebas i 10 hlídkujících letadel...

HOME CITY - Příslušnost k určitému městu.Každá jednotka patří k určitému městu, vždy k tomu,kde byla vyrobena.Pokud se ale dostane do jiného města,může tímto příkazem takříkajíc změnit příslušnost a dál potom patřit tomuto novému městu. Je to docela výhodné z hlediska rovnoměrného rozložení spotřeby klasů a štítů ve všech městech (vysvětlím dále).
DISBAND UNIT - Rozpuštění jednotky.Pokud už nějakou jednotku nepotřebujete - třebas je již zastaralá a jenom by vám zbytečně "užírala" štíty a klasy,tímto příkazem ji prostě zrušíte.
PLUNDER - plundrovat,ničit.Užitelné v případě,že nějaká vaše jednotka "zavítá"na území,kde už soupeř postavil zavlažování,cesty,železnice,doly,atd.
GOTO - Jít někam - tímto způsobem lze dát jednotce směr cesty i na několik tahů dopředu.

Dále tu je pár příkazů,jež mohou vykonávat pouze settleři.Tyto jednotky tzv.stavebníků mají za úkol stavět města,komunikace,doly,a v poslední fázi hry též likvidují ohniska znečištění.Build new city - stavět nové město,Build irrigation - stavět zavlažování,build fortress - stavět pevnost,build mine -stavět důl,build road,nebo později též railroad - stavět silnici a železnici,pollute - čistit znečištění,change to plains - změnit krajinu na planiny,
change to forest - změnit na les,change to grassland - změnit krajinu na louky.Settleři se také mohou připojit k jakémukoli vašemu městu a zvýšit tak jeho velikost o jednu figurku.Naopak vyrobíte - li v nějakém svém městě settlery,je efekt opačný.
Další ojedinělou jednotkou je diplomat.Je to slabá,ale vlastně nevojenská jednotka,jíž je však umožněno volně se dostat i do soupeřova opevněného města a tam potom prováděl všelijakou neplechu.Může třebas ukrást soupeři nějaký jeho vynález,může u něj založit velvyslanectví,sejít se s králem,či podněcovat v protivníkových městech sabotáže či revoluci.Jako jediná jednotka se navíc může pohybovat kolem nepřátelských jednotek bez obvyklých omezení,ba dokonce může vstupovat i přímo na políčka nepřátelských armád a tyto pak může zkoušet uplatit,aby přešla na vaši stranu.
Další zvláštní jednotkou je karavana.Tato jednotka má za úkol zakládat tzv.obchodní cesty.Tuto může založit v případě,že dorazí do jakéhokoli města,vzdáleného minimálně 10 políček od jejího vlastního města.Díky tomu pak dostanete jednorázovou finanční dotaci ve výši přímo úměrné vzdálenosti,již musela ona karavana urazit,přičemž samosebou platí - čím větší vzdálenost,tím víc prašulí!(Kdesi jsem četl,že založením oné obch.cesty vám pak každé kolo přibude do státní pokladny určitá částka,ale nikdy jsem tak nějak nezjistil,jestli je to pravda.Taky jsem tam někde čet,že když taková karavana přijde do města,v němž zrovna stavíte div světa,je tím jeho stavba urychlena.)
Pohyb jednotek je dost značně ovlivňován faktem,že se nemohou pohnout z políčka,sousedícího s jinou nepř.jednotkou,nebo městem na jiné podobné políčko,čehož se dá docela dobře využít při blokování soupeře.Stačí totiž rozestavět strategicky pár svých jednotek do místa,kde svoji přítomností přehradí nepříteli průchod,a opevnit je.Soupeř pak nemá šanci kolem nich projít a nezbývá mu,než buď zase odtáhnout,nebo na ně zaútočit.Taky si dobře všímejte rychlosti pohybu vašich jednotek v závislosti na druhu terénu,na němž se právě nacházejí.Pokud se pohybují po planinách,či loukách,je to v pohodě,ale jakmile mají překonávat les,hory,nebo třebas řeku,už je to horší a většinou na to potřebují dvojnásobektahů.

MĚSTSKÁ OBRAZOVKA

Kliknete-li na jakékoli svoje město,objeví se jeho informační,neboli městská obrazovka.Vlevo nahoře vidíte název města a počet jeho obyvatel.Pod tímto nápisem stojí několik postaviček,jejichž počet odpovídá velikosti města.(je vždy znázorněn číslem na znaku každého města) Tyto figurky mohou mít několik podob:
ŠŤASTNÍ OBČANÉ - mají bíle světlomodré šaty.Jejich počet je přímo úměrný luxusu,jež toto město poskytuje.
SPOKOJENI OBČANÉ - mají tmavomodré šaty - jsou to obyčejní pracující.
NESPOKOJENÍ OBČANÉ - jsou celí v černém - jsou nespokojeni díky vysokým daním,přítomnosti,či nepřítomnosti armády ve městě,absenci kostela,katedrály,atd.Pokud je ve městě takovýchto občanů více,než šťastných,dojde tu ke vzpouře.No a nakonec jsou zde SPECIALISTÉ.Tito občané se zde sami od sebe nevytvoří,ale musíte je udělat sami.Recept na to je jednoduchý.Koukněte se doprostřed na mapku,jež znázorňuje město a jeho bezprostřední okolí,které je rozškatulkováno na jednotlivé čtverečky.Tyto jsou obhospodařovány lidmi tohoto města,podle jeho velikosti.Např. pokud máte město ve velikosti třebas 8,je obhospodařováno 8 políček okolo města,plus políčko ve městě samotném - to je obhospodařováno vždy automaticky a vy na tom nemůžete nic změnit,na rozdíl od ostatních políček,u nichž lze přesně volit,které zrovna chcete využívat.Kliknete-li tedy na políčko,na němž se už těží,těžba ustane a jedna z vašich postaviček změní podobu (bílé šaty,kytara v ruce) a stane se tak bavičem.Tento bavič přidá městu dva diamanty a zvedne tak luxus,což samosebou způsobí,že v onom městě je pak víc šťastných postaviček.Pokud ale na tohoto baviče dále kliknete,změní se na výběrčího daní (tmavý s kufříkem) ,což má za následek zvýšení množství vybraných daní v onom městě,ale s tím ruku v ruce zvýšení počtu nespokojených občanů.No a když nakonec kliknete i na výběrčího daní,tento se opět změní - tentokrát na vědce (s velkými brýlemi),díky čemuž se pak ve městě více vynalézá.Opětovným kliknutím na vědce z něj zase uděláte baviče.A tyto všechny můžete mžikem zrušit,jakmile kliknete v mapce okolo města na ještě neobsazené políčko.
A nyní dále k městské obrazovce.Pod postavičkami v okně "CITY RESOURCE" je přehledně znázorněno co a jak toto město produkuje.V prvním řádku jsou tzv.KLASY.Ty představují "těžbu" potravin v onom městě.Pokud se tu např.stane,že tu budete mít v řadě třebas deset klasů,pak bude mezera a za ní dalších pět,značí to,že město vyprodukuje dohromady patnáct klasů,ale spotřebuje pouze deset.Zbylých pět tedy putuje do zásobárny (FOOD STORAGE) a je tam uloženo na pozdější použití.Naopak pokud máte v této řadě deset klasů a za nimi pět dalších černých,značí to,že město potřebuje patnáct klasů,ale vytěží pouze deset.V tomto případě je onen nedostatek "hrazen" právě ze zásobárny.Pokud by se i tyto vyčerpaly,nastal by hladomor - FAMINE!!!Pod řádkem klasů naleznete řádek štítů.Ty naopak značí "těžbu" surovin,či nerostů v daném městě.Opět zde platí,že je-li v tomto řádku např. pět štítů,pak mezera a pak další tři,značí to,že město - a především jednotky k němu patřící spotřebují pět štítů,ale město jich vyprodukuje osm,takže tři vám zde přebývají a jsou tak automaticky přesouvány na výstavbu vašich dalších jednotek (vojenských i nevojenských),nebo tzv. vylepšení - IMPROVEMENT (kasárna,sýpka,katedrála,kostel,atd.)a nebo divy světa - WONDERS (pyramida,velká čínská zeď,atd.).Ovšem opět pokud se v "štítovém" řádku objeví za vašimi štíty i nějaký ten černý,má holt toto město větší spotřebu štítů,než samo vyprodukuje.Pokud k tomu dojde,město samo zruší některou jednotku,k němu patřící,aby snížilo svoji štítovou spotřebu.Třetí řádek s šipkami znázorňuje obchod.Pokud se zde na konci řady šipek nacházejí i nějaké černé,značí to,že město sice vyprodukovalo co já vím třebas deset šipek,ale z toho jsou tři černé,což značí korupci,takže skutečný výtěžek je zde pouhých sedm šipek.Tyto jsou pak rozděleny na luxus,daně a vynalézání v poměru,o němž už jsem se zmínil výše a který lze snadno měnit v menu GAME pomocí "tax rate" a "luxury rate".Ještě pod šipkami se nachází čtvrtý řádek s diamanty,znázorňujícími luxus,mincemi,zobrazujícími,kolik jde na daně a nakonec žárovkami,jež nám ukazují,kolika žárovkami toto město za jeden tah přispěje do vašeho celocivilizačního vynálezeckého snažení.Pod okénkem "CITY RESOURCES" je nachází další okno,značící jaké zde již byly za celou dobu existence tohoto města vyrobeny jednotky.Všimněte si,že u některých je pod nimi nakreslen štít,a jsou li zde settleři,mají tu nakreslený štít i klas.Zde můžete tedy jasně vidět,kam vám plynou štíty v tomto městě,a popřípadě tedy můžete některé jednotky převelet k

jiným městům (HOME CITY),nebo je zrušit,abyste tak štítovou spotřebu o něco snížili,díky čemuž by pak to,co právě stavíte mohlo být dřív postaveno.

Úplně vpravo dole můžeme vidět zásoby jídla ve městě (Ty klasy pochopitelně neznamenají,že by se tu všichni cpali akorát obilím!Kitkojedlíci a bobuložrouti,moc se neradujte,ty klasy tu pochopitelně znamenají jídlo jako takové).Jak už jsem dříve uvedl,zde jsou uloženy jakési zásoby města na horší časy.Pokud se vám celá zásobárna zaplní,město se automaticky zvětší o jednu postavičku a zásobárna potravin se tím vyprázdní.Pokud máte ale postavenu sýpku - "GRANARY" ,je tato zásobárna rozdělena uprostřed čarou a při zvětšení města dojde pouze k polovičnímu vyprázdnění zásobárny po tuto čáru.Díky tomu pak město roste rychleji.

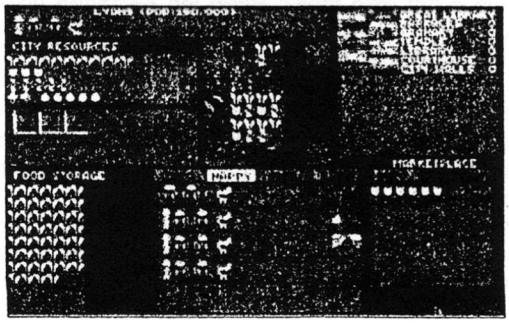
Mapku uprostřed obrazovky jsem už nakousnul dříve,ale fakt je,že jsem tam tehdy neuvedl vše,takže se u ní ještě malinko pozastavím.Jak už bylo řečeno,je na ní znázorněno rozložení obhospodařovaných čtverečků kolem města.S těmi lze pochopitelně manipulovat,tj. přesouvat dělníky od sem tam podle toho,co je zrovna v ten moment pro vás nejdůležitější.Např.máte-li těžkou nadprodukci potravy,můžete z políček,kde se těží dělníky přesunout spíše do oblastí,kde je vyšší výnos štítů,popř. šipek.Postup jak to udělat jsme si už řekli dříve - kliknout
na políčko,kde nechceme dále těžit - objeví se nám bavič,a pak kliknout tam,kde chceme těžit.Bavič zase zmizí a ono vámi zvolené políčko je od teďka již obdělávané.Pokud byste ale kliknuli přímo na město,počítač rozvrhne obdělávání políček podle sebe.Stejně tak to dělá kdykoli se město zvětšuje,takže je dobré to po něm vždycky zkontrolovat a případně si to předělat po svém.

Napravo nahoře - vedle mapky je umístěno okénko s vašimi vylepšeními,popř.divy světa,jež jste už v tomto městě póstavili.Pokud kliknete na kolečko vedle každého z nich,můžete tuto stavbu prodat - výhodné v případě finanční nouze,ale jinak vám tuto možnost nedoporučuji využívat!Lidi by se vám pak mohli snadno vzbouřit!

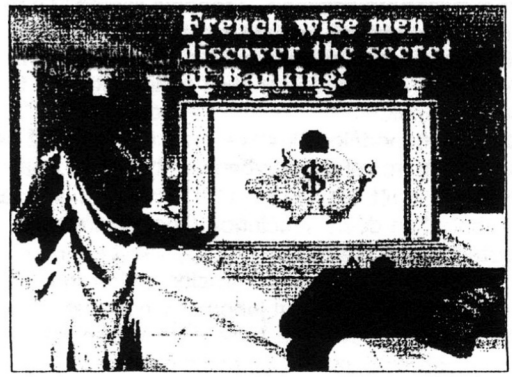
Pod tímto oknem následuje další,v němž jste informováni o tom,co právě toto město staví.Dotyčné stavění je u konce,zaplní-li se toto okno zcela štíty.Kliknutím na CHANGE můžete poté tuto stavbu změnit,ale lze to udělat i během výstavby.Tuto stavbu totiž nelze chápat jako stavbu samotnou,ale spíš jen jako hromadění určitého počtu štítů na stavbu toho či onoho.No a když je jich pak dostatek,stavba se ihned provede.Díky tomu lze účel stavby neustále měnit a člověk pak nemusí vždy začínat od začátku,ale prostě jen využije štíty,jenž byly původně určeny
pro něco jiného - příklad: stavíte co já vím ..katapult,jež potřebuje sto štítů. Máte jich už devadesát,když vtom se vám lidé vzbouří a požadují kostel.Abyste jim tedy vyhověli,kliknete na CHANGE a změníte účel stavby.Kostel ale potřebuje na svoji výstavbu stodeset štítů,takže vám nyní zbývá vytěžit ještě dvacet štítů.Může ale nastat i obrácená situace.Stavíte třebas pyramidu,a jste už někde v půli stavby (máte dejme tomu 500 štítů) ,když vtom se objeví nepřítel a vy budete místo pyramidy najednou potřebovat katapult,který ale ke své stavbě potřebuje těch štítů pouze sto.Změníte to tedy a hle.Katapult se sice v příštím kole postavil,ale ty přebývající štíty jsou rázem v čudu!
Jestliže jste něco nechali rozestavět a naráz to potřebujete rychle dokončit,od toho je zde ikonka BUY,která vám umožní zbytek ještě nedotěžených štítů jednorázově dokoupit.Vždy se vám pak ukáže cena,kterou musíte zaplatit,spolu s vaší momentální výší konta.Pro vaši informaci takto zaplatíte minimálně dvě zlatky za každý štít,nebo taky dvojnásobek,pokud takto chcete koupit něco,co jste ještě ani nezačali stavět.Pokud město dokončí výrobu nějaké jednotky,automaticky se začne vyrábět další.
Je-li ale dokončena jakákoli stavba (budova) ,ihned se objeví městská obrazovka s blikajícím CHANGE,jež vám naznačuje,že máte změnit účel stavby.Při jeho výběru si dobře všimněte poznámek v závorkách za názvem stavby - např. 20 turns.To znamená,že tato stavba bude při současném množství vytěžených štítů hotova za dvacet kol.Jednotky zde mají navíc ještě tři další čísla,udávající sílu útočnou,obrannou a rychlost pohybu dané jednotky.Taky můžete při výběru další stavby využít informací z CIVILOPEDIE tak,že na vámi vybraný řádek kliknete pravou myší a objeví se informace o stavbě,či jednotce,nacházející se zde.A ještě jedna drobnost.Kliknete-li pravou myší na CHANGE,toto se změní na AUTO a počítač od této chvíle sám volí,co bude stavět,či vyrábět.

Poslední okénko,jež mi tu v městské obrazovce zůstalo,je uprostřed dole.Pokud máte ve městě na obranu pár jednotek,jsou zde zobrazeny a kliknutím na jejich symboly je můžete aktivizovat.Dále tu v pozdější době najdete symboly znečištění.Podle toho,kolik se jich tu objeví,tolikatiprocentní pravděpodobnost máte,že v okolí města dojde tento tah ke znečištění.Nad tímto vším tvůrci umístili čtyři ikony. HAPPY - tato ikona vám ukáže jak jsou rozvrstvení spokojení a nespokojení obyvatelé v tomto městě,či spíše jak jsou spokojení A)sami od sebe - v nejtěžší variantě hry jsou tu vždy spokojeny pouze dvě první postavičky,zatímco u nejjednodušší hry je tomu plných šest a až při velikosti města 7 se tu objevují první nespokojenci.B)Diamant - Tady můžete sledovat,jak se vyvíjí nálada obyvatelstva v závislosti na luxusu ve městě.C)Chrám - Ukazuje vývoj nálady obyvatelstva,co se týče spokojenosti s celkovou výstavbou ve městě.D)Voj.jednotka - opět ukazatel nálady obyvatelstva v závislosti na přítomnosti vojáků ve městě.Pomocí těchto informací můžete snadno regulovat náladu ve městě - postavením nového chrámu,zvýšením luxusu,zřízením baviče,atd.
MAP - zde se ukáže mapa,podobná té,jakou můžete jinak spatřit v hlavní obrazovce,jež je vycentrována na město,v němž byla zapnuta.Jsou na ní zobrazeny polohy všech jednotek,patřících městu.
WIEW - kliknutím sem se můžete pokochat pohledem na svoje město i poddané.

POKRAČOVÁNÍ V DALŠÍM ČÍSLE FÉNIXU...



KAF



Z literárního soudku

DunoManiak

...Pamela Anderson pomalu sestupovala po schůdcích do bazénu.Pouze mu lehce pokynula aby jí následoval a pak odkládaje horní díl plavek se konečně ponořila do chladivé vody.....CRRRRRR! .. několika nedbalými tempy doplavala jakoby líně k okraji bazénu,a poté zase v poloze naznak zamířila zpět..CRRRRRRRRR!!..jako hypnotizován zíral na její vnady a chvatně ze sebe strhával košili i kalhoty...CRRRRRRRRRRRR!! .. i ponokky... CRRRRRR!! .. a kapesník...|%(§# AKTA X.....CRRRRRRRRRRRRR!!... XXL... CRRRRRR! ... XXXL ..... H.Růžičková ... CRRRRRRR!!.... V plavkách!!!!!!!!

"Uáááááááá !!!" S řevem celý zpocený vyskočil z postele a nechápavě zíral kolem sebe ve snaze pochopit kde to je a co se to děje.Jeho mozkové závity - ještě zpola rozespalé teprve začínaly postupně naskakovat,takže si to všechno začal zpětně srovnávat v hlavě..." Sen... jo určitě to byl sen... a takovej krááásnej... no až na ten konec! Růžičková v plavkách... ježišmarja to ..to" jenom se musel zasmát...CRRRRRRRRRRRRRR !!!Opětovné zaburácení zvonku jej vytrhlo z rozjímání.Jóóó - tenhle protivnej zvuk mu pokazil sen! "Kterej impotentně zdegenerovanej mutant tu furt voxiduje???" zachroptěl naštvaně a rozespalým pohledem loupnul do míst,kde stál na stole budík."A ke všemu ještě v půl osmé ráno...no to to je vrchol!!!" skřípěl zubama a už už se hnal k oknu,by zřel toho opovážlivce,neřkuli sebevraha.Avšak jen co ho spatřil,nadobro ho přešla nálada na další žití."Ale nééééé !!!" zařval si pro sebe naštvaně."Co tenhle tu zase chce? Maniak jeden!!!" S touto polosamomluvou se od okna zas odvrátil a jal se rozmýšlet nad tím,jak se té pijavice dole zbavit,ovšem ihned zpočátku bylo jasné,že to nebude nic jednoduchýho.Ten dement tam dole nebyl totiž nikdo jiný,než jistý Michal Topilka,řečený skrček,jež mu už otravoval pěkných pár měsíců život.

Posledních tak čtrnáct dní se ale tak nějak přestal ozývat,takže to vypadalo,že už ho konečně nějaká jiná oběť jeho nechutně vlezlé existence v sebeobraně přejela buldozerem,nebo tak něco,leč jeho neodiskutovatelná přítomnost dole u jejich branky jasně svědčila o tom,že se tak ještě bohužel nestalo..."ÁÁch jo,zas už ho chytla Dunománie" povzdechl si zoufale a opět se zahleděl dolů na toho šílence,který právě znovu a znovu palcem drtil tlačítko zvonku."No ,zamyslel se posléze," třebas ho to za chvíli přestane bavit,nebo si bude myslet,že nejsem doma,když neotvírám a odejde!"

Sotva mu však tato myšlenka prolétla hlavou,uslyšel dole u dveří zaharašení a pak šouravé kroky."Babička!!!" blesklo mu hlavou," von jí ten hybrid taky vzbudil a jde mu otevřít!!!!"Než se zmohl na nějakou formu reakce,dolehl k němu odzdola její hlas :"Jó,jéé doma,ale asi ještě spí,nechcete přijít tak za dvě hodinky?To už bude určitě vzhůru... co říkáte... vzbudit,človíčku vždyť je ještě brzo.. no no jó,tak..tak dobře,já ho teda vzbudím,když to tak spěchá..."Jenom obrátil oči v sloup.No nic,bude dělat mrtvého brouka.Hmátl ještě do šuplíku,vytáhnul odtud visačku se znakem Ghostbusters a nápisem "zákaz vstupu,rušit jen v případě mezigalaktického konfliktu a minové pole,vstup jen na vlastní riziko a tuto nesmyslnost zavěsil hned vedle doutnáku,čouhajícího ze dveří,poď nimž stálo "odpal pouze v případě uzamčení!" a takto vybaven očekával Babiččin příchod - zachumlán v peřinách - předstírajíc spánek.

Bohužel jeho bábinka,coby osoba v pokročilém věku a tudíž slabozraká,tyto jeho serepetičky na dveřích úplně přehlídla a rovnou vstoupila do jeho pokoje."Kájo vstávej,máš tu nějakýho kamaráda.Něco ti chce!" "Uááá,co..co jééé,kdo mě to budíííí..." kňučel dotyčný jakoby se právě probudil, " dejte mě všichni pokoj,já chci spát!!!" "No já jsem mu to taky říkala, " děla babička laxně, "ale on s tebou prý potřebuje nutně mluvit.Prej je to moc důležitý.Tak si to běž vyřídit.Nebo ho mám pustit dál?"Ne...ne,jen to ne!!!" vyskočil Karel jako píchnutej jehlou ,"to bych se ho pak už vůbec nezbavil!!!" A naštvaně se začal převlíkat.

Ani ne za pět minut se už,navlečen do teplákové soupravy NIKE,pomalu došoural k venkovním dveřím.Sotva ho v nich onen prokletý návštěvník uzřel,ihned zaskřehotal: "Zdar kájine,máš dneska čas?" "Co ty tady?" zavrčel dotázaný nevrle a dlouhatánsky zívnul. "Álé,zrovna jdu tak náhodou kolem,tak sem si řek,že se u tebe stavím."zubil se vlezloun, "nezapaříme DUNU?" Karlos jen obrátil oči v sloup.A je to tady.Panebože co komu udělal,že ho trestá tímhle votrapou.Kdyby ho mohl aspoň popadnout za prdítka a vyrazit,jenže to by s ním pak ve třídě nebylo k vydržení a koneckonců od koho by pak opisoval.Proč zrovna tenhle skřet musí bejt navíc šprtošprt,od něhož jedinýho lze při zítřejší kompozici něco pochytit.No nic,musím to s ním skoulet s diplomacií sobě vlastní.Kdo ukecá Profesora Bimbouska,ten už by měl zvládnout každýho - i tohodle liliputa!"Ty hele dneska z toho asi nic nebude," začal Čarlos pomalu,pečlivě volíce každé slovo, " Včera sem na tom trochu pařil Civilizaci a najednou se mi to celý resnulo a šmitec.Víc už to ani neškytlo." "Fakt jo? " Vykulil oči mrňavec u branky, " no to je teda v čoudu! A co s tím jako máš?".Karel jen bezradně pokrčil rameny." Ty a neznáš tu v okolí někoho,kdo by ti to mohl opravit? " Nevzdával se Michal.Opět stejná reakce." A kde to opravuješ jinak,když se ti v tom něco pokazí? " "No to je právě to, " děl Karel rychle ," mě se s Amigou až do včerejška nikdy nic nepodělo."Skrčkovi tedy nezbylo,než se pomalu otočit a s huhňavým "no nic,tak čau!" zase zamířit odkud přišel.Sotva zmizel za záhybem cesty,Čarlos opatrně vklouznul zpět do domu a poté propukl v neskrývaný jásot:"Vysoká diplomacie opět slavila triumf!!!" Řval ten šílenec a bleskově zamířil nahoru do svého pokoje.V běhu ještě stačil seškubnout ze dveří neúčinnou Ghostbusterskou ceduli a už už se sápal po svém milovaném computeru A 1200,který až doteď způsobně čekal na stole,přikryt ochrannou rudou dečkou,znázorňující ruskou vlajku.

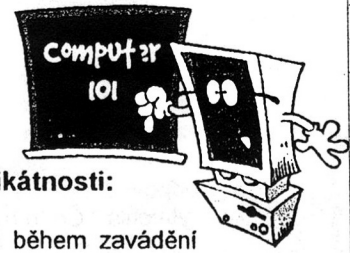
Netrvalo dlouho a Pařan už šmejdil po hardu,hledajíc,co by si teď zrovna nejraději zasmažil.Nakonec tam prsknul Dunu a když se začala načítat,jenom se pobaveně ušklíbnul "Kdepak ty,JÁ si zapařím Dunu!Já tu byl první!Já jsem sem přišel,už jsem tady byl,a tady ještě vůbec nikdo nebyl.Na to mám svědky!" zacitoval se smíchem svého oblíbeného komika Sobotu a vzápětí se pustil do hry...

...Jeho přepadové komando,složené ze čtyř raketometů a pěti podpůrných tanků právě zahájilo útok na nepřátelské raketové věže,když vtom zničehonic zazvonil telefon.Nic netušíc jej klidně popadl a aniž by ztlumil zvuk na monitoru ledabyle zahučel do sluchátka :" Kučera." " Zdar Kájine,to su zase já Michal!" ozvalo se zčistajasna z druhého konce drátu, "tak co,Amiga furt nejede?" Dřív než se zmohl na jakoukoli odpověď,zazněla okolím ohlušující detonace,kdy ve hře před ním odstřelovaná nepř.raketová věž vybuchla." Co to bylo? " vypískl skřet okamžitě," To znělo jako výbuch v Duně! Tý blaho,tobě už ta Amiga zase fachčí?" E...ehmm,no tak tro...trochu..." vyhuhňal ze sebe Čarlos zkoprněle.
"No to je super,tak já hned dojdu!" zahalekal ten pidivlezloun a v mžiku zavěsil.Karel jen tupě zíral před sebe na monitor,sluchátko ještě stále přitisknuté k uchu,byť v něm už slyšel pouze monotónní ..tu..tu..tu..tu.Pak se konečně z předešlého úleku trochu vzpamatoval a sluchátko zas položil."To... to přece není možný... to se mi snad vážně zdá!!!" hučel si pro sebe nešťastně, "já se snad toho krypla nezbavím!!!!!!!!!"Naprosto znechuceně vypnul počítač a pak se jen dlouze zamyslel.No tak teď už se tomu asi nevyhne.Bude ho muset pustit dál a nechat ho trochu se vyřádit.Dá-li alláh,tam mu s Amigou ten kretén nic nepodělá.No ale novou myš ani joysticka mu v plen dát nemůže.Zas by mu to určitě oboje zrušil,jako posledně.I nelenil a v mžiku oba inkliminované komponenty odpojil,schoval a na jejich místa připravil starý vergly,co tu měl v šuplíku pro případ nouze.A tohle byl vskutku případ přímo velenouze!!!
Sotva je oba zapojil,rozezněl se dole u branky zvonek."Ten vůl sem snad sprintoval,nebo co!!!" zabručel si pro sebe a odevzdaně mu šel otevřít."Zdáár,tak už jsem zase taky," halekal ten trotl,rozradostnělej v předtuše věcí příštích. "Hmm,vidím " zavrčel Čarlos kysele a odemknul branku.Vlezloun ji hned rozrazil,pro svištěl kolem znechuceného gamesníka a jako uragan vpadl do domu.Schody bral do oslova po čtyřech a za moment už seděl v Karlově oblíbeném pařanském křesílku,zapínaje přitom chvatně počítač s monitorem.Čárlík jej raději ihned následoval,aby měl toho magora stále na očích.Nakonec se vyvrátil na posteli a předstíraje četbu jej stále pohledem kontroloval. "Člověče,co to máš za divnou myš!" zahuhlal Michal po chvíli hraní," dívej jak se to škube!" demonstrativně šmidlal myší po stole."To bude jenom zasraný zevnitř " Nedal se Čarlos, " Stačí očistit válečky a kuličku." Ledabyle myš skřetovi vytrhnul z ruky,oddekloval její dno,vyklopil kuličku vedle na stůl a potom celý vnitřek myši důkladně vystříkal kontaktolem. Kolem se rozšířil charakteristický kontaktolácký smrad."Uéé,to je rychna" ohrnul mrňous nos " nemohl bys vyvětrat?" "To je v pohodě,to se vstřebá!" houknul Karel škodolibě a zase se uložil s knížkou.Prcek chvíli lapal po vzduchu,ale pak se přemohl,myš zase zmontoval a pokračoval ve hře.A opravdu.Myš skutečně fungovala o něco líp...
Tak uběhla zhruba půlhodinka a Karla to už pomalu,ale jistě přestávalo bavit. Chvíli ještě zkoušel číst,ale pak knížku zase znuděně odložil a začal opět přemýšlet,jak se toho otrapy tady zbavit.A nakonec to vymyslel!Pomalu nenápadně se zvednul a zahučel."Tý vole já mám žízeň! Jdu si udělat šťávu.Nechceš taky?""Hmm,tak jo" špitnul Michal a dál se věnoval hře.Karel tedy nelenil a zamířil do kuchyně do ledničky,kde se už od pátku chladila dvolulitrovka Koly.Popadl ji a spolu s půllitrem to všechno donesl zpátky nahoru."Tu máš," postavil to před překvapeného skrčka, " jenom doufám,že mi s tím ten počítač nepoleješ!"Mrňous ani nepoděkoval a hned brejknul hru,nalil si plný půllitr a hltavě ho vypil."Tý blaho ta je správně vychlazená," bublal spokojeně a znovu si nalil."Klidně to vypij celý, dole je ještě celá Fanta " dodal ještě Čarlos a pak se s baziliščím ušklíbnutím opět usadil na postel.Prcek střídavě hrál i pil,až už byla láhev prázdná.I netrvalo dlouho a dostavilo se to,co Karel očekával.Michalovi se zachtělo na malou."Člověče,kde tu máte záchod?" otázal se zčistajasna, "na mě ti to nějak přišlo!" "Ven ze dveří,pak po schodech dolů a před kuchyní doleva." odvětil Čarlos,stěží potlačujíc záchvat smíchu. Mišel opět brejknul hru a vyrazil z pokoje jako střela.Sotva ale tichnul dupot dole na schodech,Karel bleskurychle vystartoval,drapnul myš,respektive kabel od ní a začal s ním usilovně kroutit a škubat. "Jen počkej ty hajzliku" bručel si při tom,a jakmile dole zaslechl dvojí bouchnutí dveří,položil myš zase zpět a mrskl sebou na postel.Michal dorazil a opět začal hrát.Myš zatím fungovala,jako by se nic nestalo,ovšem netrvalo dlouho a na Michala to přišlo znovu."Jéžiš já už zase musím!" zafuněl a zamířil opět na onu místnost.I tentokrát dal Čarlos myšímu kabelu co proto a pro jistotu do něj i párkrát opatrně hryznul,ovšem tak,aby to nebylo moc vidět."Kájine poď sém." zakvílel zmetkoun,sotva se vrátil ze záchodu a chtěl začít zase hrát, "dívej,co to dělá."Několikrát zamlel myší,a s údivem pozoroval šipku na monitoru,která se tu pohybovala zčistajasna o poznání trhavěji."Cos s tím dělal?" vyskočil Karel jako překvapeně.Popadl myš,oddekloval ji a zahleděl se dovnitř."Hmm,tak to je v háji!" prohlásil vzápětí a myš zase položil. "Co.. co je s tím?" koktal Michal nechápavě, "Vždyť to ještě před chvilkou fungovalo!" "To je tím," hartusil Čarlos, "že na to tak tlačíš!Vidíš," ukázal Mišelovi na jeden váleček, " jak je to tady ohnutý?" "Co...kde," huhňal prcek nešťastně, "já tam nic nevidím." "Tady, " ukázal karel znova, "jaks na to tlačil,tak se to tady ohnulo,a teď se ten váleček blbě točí." Michal se na Karla zoufale zadíval. "Hele a nepůjde to spravit?" "Nevím, "odtušil ten na oko vážně, "asi ne.Tohle ti dneska nikdo nespraví.A i kdyby,víš kolik by ta oprava stála?Víc než ta myš samotná!"Michalovi bylo málem do breku. "A kolik stojí taková myš?" Zeptal se po chvíli.No tak tahleta ,"přeháněl Čarlos, "mě před necelým půl rokem stála skoro sedum stovek!" "Cóóó? Kolíik?" Vypísknul skrček zkroušeně. "To víš,mikrospínačovka!" Pokrčil Karel rameny,ale hned dodal "Ne ale přece jen se to nejdřív pokusím nějak spravit." Zadíval se opět do myších útrob. "Možná když to tam něčím vypodložím..." "No..no vidíš,třeba by to nějak šlo..." Koktal Mišel s nadějí ve hlase. "No zkusím to,ale nevím,nevím." Kroutil Karel hlavou. "Každopádně dneska máme s hraním utrum." "No,to asi jo." Přitakal rychle Michal, "tak zatím čau." A už už mířil ke dveřím."
Jo zatím zdar,a ve škole ti řeknu jak to s tou opravou dopadlo.To už ale milý Mišelník neslyšel,protože už pádil po schodech dolů.Zubící Karel ho v klidu následoval,odemknul mu branku a pak už jen sledoval pomalu stejně rychle,co přišel,zase mizí za rohem ulice.Poté zamířil zpět domů,odkud se pak ten den již podruhé ozval neskrývaný jásot...

KAF

Našli jsme na Internetu

Filozofie počítačů AMIGA



Zde jsou některá specifika počítačů Amiga, která jasně hovoří o jejich unikátnosti:

AutoConfig (TM)
Plně automatické rozpoznání a následné začlenění hardwarových rozšíření do systému během zavádění operačního systému (celý se nabootuje cca za 11 s). TO JE PLUG'N'PLAY - bez IRQ konfliktů a zdlouhavého prohledávání "databáze kompatibility" jako u Win95 a to již od roku 1985! Je opravdu jednoduché připojení pevného disku, kdy během zlomku sekundy systémový program HDToolBox načte jeho úplnou konfiguraci, připojení akcelerační karty s lepším CPU a např. 32 MB RAM, kdy po nabootování vše řeší již nový procesor a máte k dispozici souvislý blok paměti 34 MB (tj. včetně tzv. ChipRAM).

Preemtivní multitasking
Opravdový běh více úloh, jejichž počet je omezen pouze velikostí paměti, přepínání mezi jednotlivými tásky ve zlomku sekundy, dokonalá ochrana úloh, asynchronní přístup k periferiím (kopírování, formátování více disků, ...), komunikace mezi úlohami přes programovatelný port REXX, ... a to vše při opravdu nízké spotřebě paměti a celkově malé hardwarové náročnosti již od roku 1985!

Správa paměti
Operační systém je uložen v 512 kB ROM a pro svůj plný běh nepotřebuje nic víc než právě 512 kB RAM paměti. Se 4 MB paměti RAM již můžete dělat vše, co potřebujete (a věřte, že to není reklamní tah jako u Win95 zmiňovaných 8 MB). Jde o souvislý blok paměti. Žádný 640 kB limit, žádná základní, vyšší či rozšířená paměť, žádné separování grafické paměti. POUZE PAMĚŤ! Jediné rozdělení je na paměť pro koprocesory AGA, tzv. ChipRAM (zejména grafická a zvuková data) a pro CPU FastRAM (aplikace, systémové rutiny, ...).Amiga může pracovat velice komfortně i se 6 MB RAM, na druhou stranu profesionály potěší, že svou A4000 může bez problému rozšířit o více jak 1 GB souvislé paměti RAM! Dnešní běžné konfigurace jsou osazeny 16-32 MB RAM.

Asynchronní přístup k floppy
Současné čtení, zápis, kopírování, formátování i více disket (či disků) během Vaší práce a bez pozorovatelného zdržování.

Hardwarově podporovaná dekomprese dat, grafický mód HAM
Možnost práce z truecolorovými obrázky HAM8 (262144 barev/16.7 mil. barev), které jsou hardwarově kompresovány a dekompresovány do pouhých 8 bitů!

Virtuální obrazovky
Každý program může otevřít svou vlastní "obrazovku", což přispívá ke zvýšení přehlednosti při nízkém rozlišení, k šetření paměti, ... Každá virtuální obrazovka může mít libovolné rozlišení (dané možnostmi čipsetu) a počet barev! Tak si vždy nakonfigurujete pro danou aplikaci obrazovku podle potřeb bez závislosti na rozlišení OS a ostatních aplikací. Virtuální obrazovky také přispívají k bleskovému přepínání mezi jednotlivými aplikacemi.Např. DTP potřebuje vyšší rozlišení a 256 barev (1600 x 1280), v pozadí máte OS v 8 barvách a 800 x 600, souborový manažer ve 4 barvách a 640 x 512,

Dlouhé názvy souborů
Není to sice dnes při Win95 nic zvláštního (i když W95 mají stále značné problémy!), nicméně vedle UNIXu a Macintoshu byla Amiga již od svých začátků schopna práce se soubory a adresáři s názvy o délce 32 znaků, a podobně jako UNIX mohla také použít více "." (např. Archive.v102.tar.Z). Různé utilitky OS navíc umožní používat neomezený počet znaků (dnes u tzv. AmiFileSystem je to 256 znaků).

Tři uživatelská rozhraní
Grafické uživatelské rozhraní (GUI) Workbench (dnes verze 40.xx), příkazově orientovaný Shell (CLI - Command Line Interface), porovnatelný s UNIXovými shelly a konečně AREXX - interní mezi aplikační komunikační prostředek. AREXX je přístupný v AmigaOS jako systémový makrojazyk a slouží ke komunikaci mezi běžícími aplikacemi (aplikace si umí např. sám spustit a zase je uzavřít). Podrobnější informace jsou na stránce o operačním systému AmigaOS. Jako kuriozitku lze uvést, že makrojazyk REXX je již začleněn v IBM OS/2 Warp (původce REXX), MacOS a dnes se konečně dostává i do Windows95 a NT (zase pozdě, ale přece!).

Lokalizace
AmigaOS 3.1 nebo jeho grafický interface Workbench mužou přepínat mezi 11 interními jazyky s plnou lokalizací pomocí editorů jazykových preferencí (Locale) a nemusíte pokaždé re-instalovat operační systém! Prostě vyberete češtinu, zvolíte její použití a po chvilce s Vámi OS a všechny lokalizované programy hovoří Vaší mateřtinou! Lokalizace je zajištěna pomocí tzv. lokalizačních katalogů, což jsou systémové soubory např. v adresáři "SYS:Locale/Catalogs/Czech",a pokud se zde nachází příslušný katalog pro aplikaci (např. "WordWorth.catalog") začne také aplikace s Vámi komunikovat česky (jinak interně anglicky?). Se systémem dostanete lokalizaci Česky, Dansk, Deutsch, English, Espanol, Francais, Italiano, Nederland, Norsk, Portugues a Svenska.

Kapacita disket
880 kB proti 720 kB u DD nebo 1.76 MB proti 1.44 MB u HD disket a to vše včetně dlouhých názvů disket a dalších zařízení!

Amiga Datatypes System
Aplikace pod AmigaOS mohou používat Amiga Datatypes System (TM), což není nic menšího, než ovladače různých typů dat (GIF, JPEG, AVI, WAV, text, ..., DBS, ...). Všechny nové aplikace (i z oblasti shareware) používají tyto nové knihovny. Aplikace nemusí interně podporovat konkrétní typ dat (např. JPEG), pokud v systému existuje jeho knihovna v adresářích "SYS:Devs/Datatypes" a "SYS:Devs/Classes", tedy OS zavede např. knihovnu JPEG.datatype a předá aplikaci informace o způsobu zpracování obrázků JPEG.

Alternativní operační systémy
Vedle AmigaOS může Amiga běžet pod několika systémy UNIX (Linux, NetBSD, Mimix, Amix) a může emulovat několik operačních systémů (VIC-20, C-64, Apple-II, MSX 8bit, Sinclair Spectrum, Sinclair QL, Oric-1, Nintendo Gameboy, Atari ST, Apple Macintosh) a to vše v plném multitaskingu s Amiga aplikacemi!MS-DOS a také MS-Windows je možné emulovat softwarově (pouze u výkonných systémů Amiga, doporučen min. 68040, 16 MB RAM), nebo je na trhu k dispozici více hardwarových emulátorů PC (včetně Pentium procesoru) - jde o plnohodnotné systémy PC uvnitř Amigy!.

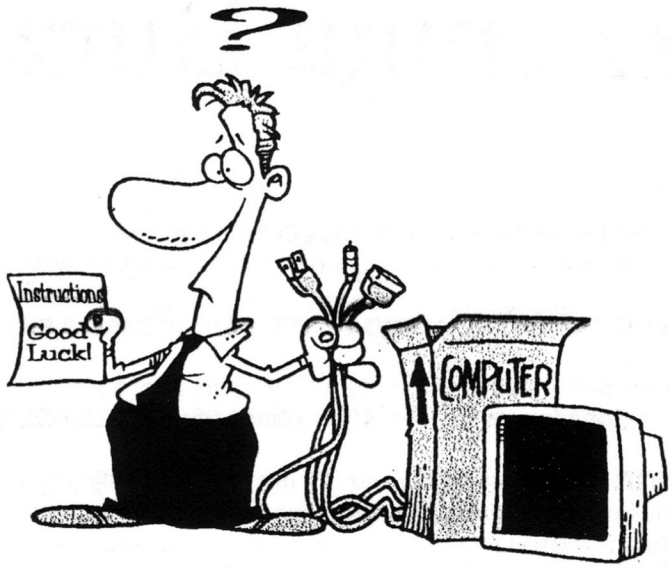
Video kompatibilita
Amiga je kompatibilní s video-signálem již od svého počátku, kdy může bez problému používat TV pro profesionální video-prezentace nebo pro editování a/nebo titulkování v domácí či profesionální kvalitě.

Programovatelné logické videočipy
Prakticky volně programovatelné od video-rozlišení po ergonomické zobrazení (v normálním, overscan nebo mixovaném rozlišení).

Softwarová podpora
Vedle komerčních produktů, které bývají pro svoji kvalitu oceňovány nejen v časopisech zaměřených na Amigu (PC World, Chip, PC Week, PC Magazine, ...) velice vysoko, existuje právě pro Amigu jeden z největších sharewarových serverů (archiv Aminet, přes 9 GB softwaru). A jedná se o produkty, které se často vyrovnají nebo i předčí komerční bláboly na platformě PC (ze všech oblastí)!Po krachu Commodore sice dost firem Amigu přestalo podporovat, dnes však je třeba říci, že se začíná vyjasňovat. Vedle skalních příznivců se opět vrací i velké softwarové domy, jako Greenwood Ent., Funrise Ent., Team17 (Ocean), 21st Century Ent., Electronic Arts, ... Dle mého názoru existuje pro všechny oblasti dost kvalitního software.

Stereo zvuk
Již v základní sestavě (jak jinak) dostanete sice 8-bit stereo, zato velmi kvalitní, dynamický a briliantně čistý zvuk (ve srovnání s 16-bit Sound Blasterem).

autor: **Václav Zelenka**, zdroj: **Amiga Internatinal Inc.** převzato : **INTERNET**
Václav Zelenka jr., e-mail: vaclav.zelenka@vslib.cz
Tento článek byl převzat z Internetu,tudíž děkujeme autorovi.



Please Help me!!!

Po ohlasech jsme zjistili,že vám nevyhovuje podsouvání nějakých kódů do her,ale že toužíte po určitém čítu do určité hry,proto jsme velice rádi,že i tuto rubriku chce tvořit vy všichni čtenáři. Takže jeden čtenář si přál kódy do her Alien Breed II.Tower Assault, snad mu uděláme radost.Ostatní si také můžete napsat o co chcete.Pokud to tedy bude v našich silách...☺

ALIEN BREED – na druhém patře se nalogujte do terminálu intex a napište „Aliens are faggots" získáte nesmrtelnost kdykoliv ve hře napíšete TULEBY NEXT LEVEL ®ROJAN®

ALIEN BREED 2 – následující kódy zadejte jako vstupní hesla : 000000 – deset životů
378829 – padesát klíčů
736363 – 50.000 kreditů

A teď kódy do všech levelů Aliena Breeda dvě :

LEVEL 2 - 353828	LEVEL 3 - 108383	LEVEL 4 - 370101
LEVEL 5 - 982822	LEVEL 6 - 847464	LEVEL 7 - 737373
LEVEL 8 - 928112	LEVEL 9 - 287364	LEVEL 10 – 193831
LEVEL 11 – 090921	LEVEL 12 – 309383	LEVEL 13 – 101221
LEVEL 14 – 103992	LEVEL 15 – 998112	LEVEL 16 – 125332
	LEVEL 17 – 091233	

TOWER ASSAULT - kompletních šest kódů...

EJDPSCCAEDCAAADD
EEFEPCCALDCAAADN
IPGANCAASDCAAACP
LAANMCECSDCAAAVP
EPAENCECBDCAAADS
HCBLJDSSSDCAAABF

Amiga Burza

PRODÁM :

24 jehličkovou Tiskárnu **EPSON LQ 100** (kameníci) v dobrém stavu s novou páskou cena dle dohody,prosím volejte 05/47215299 ®BRAUN®

Org.CD **Aminet Set (1) 4CD za 350,-Kč 05/47215299 ®BRAUN®**

Amigu 500 s 1MB bez TV modulátoru plus myš a pár disketek cena dohodou nebo kdo sežene kupce (provize 40%) volejte 05/47215299 ®BRAUN®

AMIGA 500 na součástky bez TV modulátoru,zdroje,myši,disket,a jakéhokoliv jiného příslušenství,s nefungující disketovkou,ale jinak naprosto kompletní - pravá od Matela... teda vlastně od Commodora...vyvolávací cena : !?! kolik dáte?
cože 50,- co cože 150,- cože slyším 200,- prodáááááno....!!! ®KAF® 05/43236568

Data Amiga Club DAC

D.A.C.

AMIGA

D.A.C.

Diskmagazín ECHO

Oficiální smluvní dealer

3M, KomTech, Javosoft, PHASE 5, MICRONIK, DigiTronic, CS21

Prodejna zásilkového obchodu

Spolupráce - EXCALIBUR, KomTech, FENIX, ECHO,

Nabízíme:

Kompletní vybavení Výpočetní technikou
za: **AMIGA, DRACO, CASABLANCA**
Kompletní vybavení veškerým doplňkovým hardware
Kompletní systém instalací veškerého software
Lokalizaci CZ veškerého software od nás
Kompletní přestavbu case Tower, BigTower, DeskTop
Kompletní vybavení HDD, CD-ROM, Turbokarty
Kompletní nabídka originálního software
Nabídka uživatelských programů a CD her i CD32

Náš zájem a nabídky

Činnost počítačového klubu
Prodej - nákup výpočetní techniky
Prodej - nákup software a literatury
Oblast Second Hand Výpočetní techniky

Zprostředkovatelská činnost

Tvorba počítačové grafiky
Tvorba video projektů, video reklam
Převod diapozitivů a fotografií do počítače
Videosequence pro Vaši reklamu
Video a TV technika ve spojení s počítačem AMIGA
Zapůjčení a vybavení sítě Internet
Vaše data a programy na CD ve všech formátech
Veškeré vybavení pro oblast videostudia
Vedení i vybavení firemního i osobního účetnictví
Poradenská a konzultační činnost
Tvorba tiskopisů na zakázku v malém

Kontaktní adresa zásilkového obchodu a klubu DAC

Oldřich Vosyka
tel. 0439-934165

Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34

Prodejna zásilkového obchodu
Objednávejte písemně
i telefonicky
k d y k o l i v

ECHO

diskový magazín pro všechny AMIGISTY
(A500 — A4000/060)

V každém čísle naleznete:

- nejrovější informace ze světa Amigy
- recenze SOFTWARE A HARDWARE domácí i zahraniční tvorby
- recenze a návody na hry
- plánky a návody různých doplňků
- kurz programovacího jazyka AMOS
- rozhovory s lidmi z České Amiga-scény

a mnoho dalšího čtení pro všechny Amigisty

2krát do roka:

Novinka **DISKETA S PD PROGRAMY** Novinka

S PD programy, demoverzemi her, či komerčního software

Informace a objednávky na adrese:

Počítačová grafika — Pavel Štěpán
Turovská 200
538 63 Chroustovice
☎ 0455/674 147, ✆ 0603/515 442
E-mail: stepan@chr.czn.cz

Zajímavé články z 1. ročníku ECHA:

- EPSON GT-6500 skenner ..... ECHO # 2
- Amiga a CD-ROM ..... ECHO # 2
- MULTIFACE CARDIII ..... ECHO # 2
- Mocemy & komunikace ..... ECHO # 4
- PageStream3.3 ..... ECHO # 6

Připravujeme:

- **Amiga & INTERNET** ..... od ECHO č. # 7
  co potřebujete k provozu internetu na Amize
- Amiga & VIDEO ..... od ECHO č. # 8
  genlocky, digitizéry, videokamery, Scala ...

PERMONIE

Česká akčně-logická hra pro Amigu

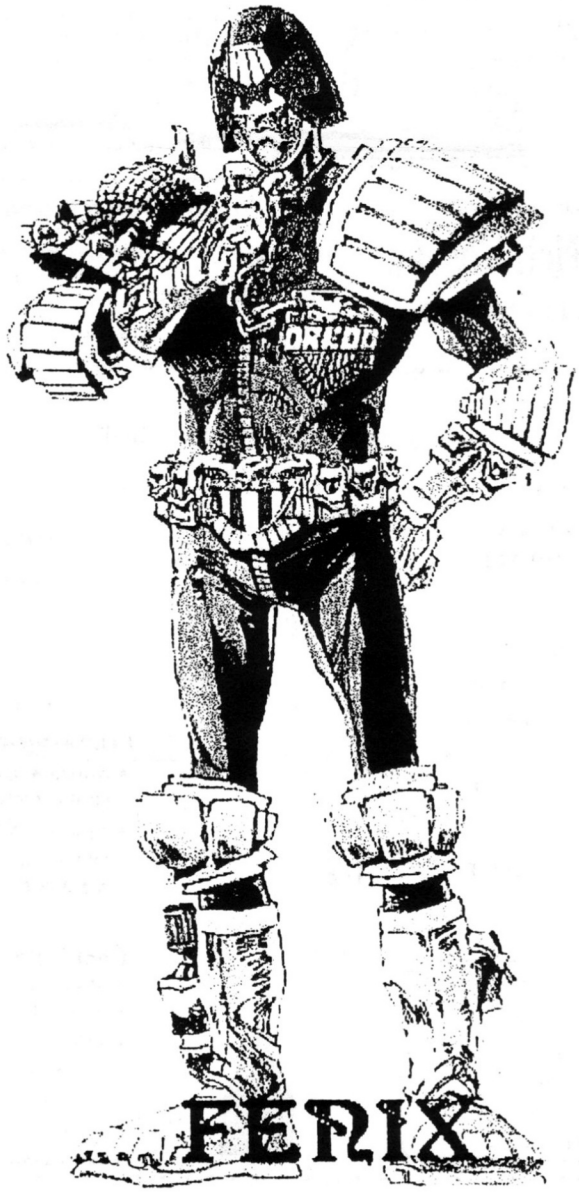
- animovaný úvod a závěr
- 30 levelů plných akce
- řešení logických úkolů pomocí nalezených předmětů
- funguje i na A1200 pouze s 2 MB RAM!
- lze instalovat na pevný disk
- hra v češtině Koi8

+ pošt

Časopis nejen pro AMIGA pařany...

VYCHÁZÍ VŽDY

KONCEM MĚSÍCE

Děkujeme všem za podporu

FÉNIX (3)