

PERIX

7

12/98

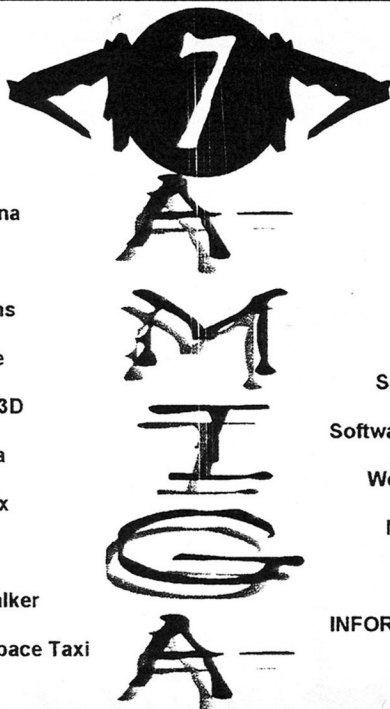
zd@rma@
pl@kat!!!

Amiga

Časopis nejen pro Amiga Pařany
Cena 10,- Kč + 5,- Kč poštovné



OBSAH



(1) Slovo úvodem
 (2) NEWS / Novinky + Listárna
 (3,4) Historie Fénixu
 (5) Preview - Wasted Dreams
 (6) Recenze - On Escapee
 (7) Recenze - Zjyswav Hotg 3D
 (8) Recenze - Dragon Ninja
 (9) Recenze - F1 Grand Prix
 (10) Recenze - Pirates!
 (11) Recenze - Testament + Walker
 (12) Recenze Another World + Space Taxi

(13,14) Návod Detroit
 (14 - 16) Návod - The Settlers
 (17,18) Návod - Dungeon Master
 (19) PLEASE HELP ME!!!
 (20) Software - Diavolo,DMS,Dopus
 (21) Software - Sound Converter + CD DATEI
 (22) Workbench - UTILITKY Druhý díl
 (23) Napsali o nás - TOP SECRET
 (24,25) Povídka - Na Tanečních
 (26) INFORMACE PRO VÁS + AMIGA BURZA

FÉNIX (7)

REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : KAF..@post.cz TEXT recenze,návody,povídky
 KAREL LENC - (BRAUN) e-mail : BRAUN@email.cz DTP,grafika
 JIRKA MISSBACH - (JKMS) e-mail : JKMS@post.cz TEXT recenze,software,internet
 OLDŘICH VOSYKA (DACAN) e-mail : DAC@hrk.pvtnet.cz TEXT software
 TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : REDROSE@post.cz TEXT recenze,software
 ROBERT JANKŮ - (ROJAN) text recenze
 PETR CRHONEK - (PEC) text Manuál
 LUDĚK ORAVA - (ORLU) text informace
 ALEŠ JANEČEK - (MUF) text recenze
 MICHAL VÍTEK - (MIKI) text recenze
 Plakát - (YANKEE) + druhá strana Braun

Vychází 31.12.1998 - FÉNIX (8) vyjde snad v novém roce 99...

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



PF . 99

powered by  AMIGA

*Zd@rm@
pl@kát!!!*

powered by  AMIGA

SLOVO ÚVODEM

Nazdar pařanstvo,

Je za námi štědrý den i Silvestr a vám se dostává do rukou už sedmé číslo našeho časopisu FÉNIX. Nejprve vám všem děkujeme za podporu v minulém roce a přejeme hodně štěstí do roku následujícího.

Takže co je nového v redakci. Máme kopírku!!! Bůh se nad námi smíloval (možná spíše ježíšek), takže je konečně vyřešen problém s kopírováním. Následná novinka přímo s tou předchozí souvisí. Jistě jste si všichni všimli nového formátu Fénixu, jenž už nyní vypadá jako opravdový časopis. Zasloužila se o to naše nová kopírka jež v pohodě zvládá i formát A3. Ale bohužel zatím nebudeme tisknout obálku na barevný papír z důvodu jeho značné nedostupnosti a ceny (pokud by někdo měl kontakty na jakéhokoli distributora barevných papírů A3 do kopírek, necht' se nám prosím ozve).

Další velkou změnou jež Fénix postihla, je jeho průnik i do oblasti Internetu, díky němuž se o nás doslechli i kolegové ze Slovenska - z legendárního a snad dodnes nezapomenutelného GURU a AMIGA STAR. Konkrétně nás kontaktoval samotný Ing. Peter Macsanzsky - šéfredaktor časopisu Amiga Star a redaktor GURU. Tento nám nabídl spolupráci a všestrannou podporu. Také se dokončuje nová podoba našich Internetových stránek, jež by měli být v době kdy tento časopis čtete už k dispozici na adrese http://www.muweb.cz/www/casopis_fenix (doslechli jsme se, že některé naše mailové schránky bývají občas nepřístupné. Pokud k tomuto dojde, pište na naše náhradní schránky na serveru post.cz - loginy zůstávají).

Bohužel z důvodů akutního nedostatku místa (poprvé tiskneme na formát A3, což pro nás znamená, že se musíme krotit v počtu stran - momentálně je to 7 listů A3 = 28 stran A4) jsme opět nuceni přesunout zveřejnění rozhovoru s kolegou DACanem až do dalšího čísla, za což se opravdu neskonale omlouváme. Sorry DACane. Příště to už opravdu otiskneme. Čestný pionýrský...

REDAKCE



Redakční porada Fénixu ... po 50 letech.

TOP TWENTY

Předplatné

Do této hitparády hlasovalo 7 Amigistů a celkem je v bodované evidenci přes 115 her.

Název	Body
DUNE II	105
SLAMTILT	104
THE SETTLERS	67
UFO	63
T.F.X.	59
F1 GRAND PRIX	55
NAPALM DEMO	50
AMIGA DOOM	32
SUPERFROG	32
SYNDICATE	28
FLASHBACK	26
TOWER ASSAULT	26
CANNON FODDER	24
DUNGEON MASTER	22
AB3DII	20
BREATHLESS	19
CAP	19
SKI OR DIE	18
WINGS	18
GALAGA DELUXE	17

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

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

BRAUN

Karel LENC

Slunečná 4

BRNO 634 00

05/47215299

braun@email.cz

JKMS

Jirka MISSBACH

Štouračova 19

BRNO 635 00

05/46211807

jkms@post.cz

KAF

Karel FALTIN

Výšina 5

BRNO 637 00

05/43236568

kaf..@post.cz



Vánoce byli štědré a nadělili nám nové čísla diskmagazínů
TOP SECRET 14 a AMIGA CS 4 a hlavně nové AR 39 a ARCD2.



Amiga Review 39 a další ARCD 2.
Z obsahu vyberu jen, že se tam můžete dočíst o Párty z Malých Svatoňovic a také se dozvíte proč se někdo z redakce nemohl dostavit. ARCD 2 sice ještě nemáme, ale podle obsahu to vypadá na další skvělou kolekci softu pro naši milovanou Amču -
(pozn. braun za což AR velice děkujeme)

TOP SECRET jsem přečetl hned po stažení z Internetu. Stahování mi zabralo asi 20 minut, protože TS14 je 2,1 MB dlouhý. Z obsahu vyberu jen, že se tu rozpívají dvě causy mezi DAC a AR a také DAC vs VOTICE. A také SHAMAN vs H&H Hacking Studio, protože druhý jmenovaný hacknul Shamanův Převodník ... což by se mezi námi Amigisty dělat nemělo.

(pozn. redakce abychom podpořili Shamana a jeho Převodník - zašleme mu registrační poplatek, protože Převodník používáme dost často - samozřejmě, že sharewarovou verzí. A hlavně se zde můžete dočíst už i něco o nás a to díky Red Rosemu, abyste o nic nepřišli tak tento článek naleznete i v tomto čísle Fénixu. TS 14 je k dispozici na těchto WWW stránkách <http://www.adt.cz/~amiga/ts> nebo si jej můžete stáhnout přímo na - <http://members.xoom.com/horizontal>

Amiga CS 4 k nám do redakce zatím nedorazil, ale údajně by měl být na ARCD 2. e-mail: shaman@sun.ujep.cz nebo [www](http://www.sun.ujep.cz) na kterých je mág ke stažení <http://sun.ujep.cz/~pokorny>

Listárna

Po delší odmlce se nám opět dostali do rukou (tedy mailem) nějaké Vaše připomínky k obsahu časopisu, takže nám nezbývá než na ně zareagovat.

SCATERAC

Fenix #1/98

... Cytadela jako dosud nepřekonaná Doomovka ??? Kde jste přišli na takový nesmysl !!! Pochopil bych, kdyby tento článek, tohoto znění vyšel v roce 1994, ale dnes ? Slyšeli jste o hrách Breathless, Doom I-II, Trapped I-III, Alien Breed II, Descent, Quake, atd. Víím, že Cytadela má jisté originální prvky, přesto je však dávno překonaná.

Redakce : Cytadela je dosud nepřekonaná doomovka - na A500. Tento závěr PECovi v jeho článku zřejmě omylem vyklouzl, za což se omlouváme. Samozřejmě existují i daleko lepší doomovky, což ale Cytadele na jejím hodnocení nejlepší pětistovkové doomovky nic neubírá.

Fenix #2/98

Kdo je Václav Zelenka ... ? Jeho článek byl na velmi vysoké úrovni. Zabývá se tento autor programováním, nebo nějak hlouběji systémem Amigy ?

REDAKCE : Článek V. Zelenky byl stažen z Internetu. Autora osobně neznáme, ale na konci článku byla uvedena jeho adresa.

Jak můžete napsat, že obrázek v Echu 7 je pěkný. Tento úvodní obrázek je to nejhnusnější co jsem zatím v Echu viděl. Zkuste např. porovnat s obrázkem z Echa 8 (od mého bratra). Kolega Štěpán musel být v dost velké krizi, že něco takového vůbec pustil do světa. Na téma Echo 7 a jeho odporný screen jsem s kolegou Štěpánem vyměnil několik dopisů ... (celkem zbytečně)

REDAKCE : no dobře. Ale musíš uznat, že každý obrázek je svým způsobem originální, tudíž autor musel přece jen nějakou tu snahu vynaložit, co myslíš. Ale obrázek z Echa 8 je opravdu mnohem lepší. (sypu si popílek na hlavicičku). Doufám, že Echo 9 bude mít lepší obrázek. Takže se omlouvám - obrázek v Echu 7 je podprůměrný...

Fenix #4/98

Díky za návod na Civilization ... Co takhle zkusit napsat návod na Reunion ? Cheaty jsou fajn, ale chtělo by to cheaty na novější hry.

REDAKCE : Není zač, jsme rádi, že někomu pomohl. Manuál na Reunion bude v příštím čísle. Jinak cheaty se snažíme otiskovat vždy k těm hrám z minulého čísla FENIXu. Pokud ale máš cheaty na novější hry, rádi je též otiskneme!

Nechci nijak hodnotit Vás časopis ... Stále se vyvíjíte ... pokud budete pokračovat v nastoupeném trendu a rozšíříte články o software a hardware, určitě se časem přiblížíte úrovni Amiga Review ... S pozdravem Amiga Rulez !

REDAKCE : Samozřejmě, že se stále vyvíjíme, čehož důkazem je i mimo jiné formát posledního čísla, ovšem našim záměrem je zůstat především časopisem o hrách. Osobně si však myslíme, že k úrovni AR máme ještě hodně hodně daleko, přesto díky.

Historie FÉNIXu



Část z lidí, kteří s FÉNIXem zatím přišli do styku, byla překvapena zjištěním, že ještě existují na světě Amigašilenci, jako mi, kteří jsou ochotni ve snaze o rozhybání zdejší znovuoživající Amiga scény vydávat na vlastní pěst a pro svoje potěšení amatérským způsobem papírový časopis. Proto bych se tu tak nějak pokusil vyličít na následujících řádcích celou genezi tohoto našeho Amatérského periodika od jeho počátku až po současnost. Doufám, že i tímto článkem pomohu trochu přispět k obeznámení širší Amigistické veřejnosti s naší prací, neboť pevně věřím, že když něco někdo dělá z upřímné snahy pomoci něčemu dobrému, lidi by o něm měli vědět.

Abych se dostal k počátkům FÉNIXu, nezbývá mi, než zde rozebrat celou peripetii kolem jiného podobného časopisu, jehož jméno bylo HELP a který byl přímou příčinou zrození FÉNIXu. Všechno to vlastně začalo někdy na podzim roku 1997. Tehdy mi došel dopis od jednoho kolegy Amigisty s nabídkou her a všemožných věcí okolo Amigy. V tomto dopise mi dotyčný mimo jiné navrhoval, jestli bych neměl zájem o to přispívat do jeho nově vznikajícího diskmagu nějakými články o hrách, neboť jak doslova uvedl: „podle mých předchozích dopisů to vypadá, že by se mnou mohla být sranda.“ Jeho nabídka mě poměrně zaujala, protože jsem nelenil a ihned mu napsal a poslal pár článků. Tak tedy de facto začala moje literární činnost v této oblasti.

Bohužel existence dotyčného diskmagu neměla dlouhého trvání. Stačily totiž vyjít pouze tři čísla, načež se jeho vydavatel rozhodl z důvodu nepřekonatelných technických potíží a také pro ne zrovna nejprázlivější ohlas, že tento diskmag svoji poměrně nízkou úroveň zpracování vyvolal, vydávání HELPu ukončit.

Poté následovala zhruba měsíční pauza, kdy jsme se rozhodovali, jak dál. Nakonec tedy padlo rozhodnutí změnit HELP na klasický papírový časopis s tím, že toto bude jeho prozatímní podoba do doby, než si Rotačák (jeho vydavatel) zakoupí A 1200, s jejíž pomocí by pak mohl v tvorbě původního diskmagu pokračovat. Takže hned někdy v prvních týdnech roku 1998 spatřilo světlo světa první HELPácké demočíslo a po něm pak ještě jednička s dvojkou. Během této doby ovšem došlo k velmi zásadním změnám jak v realizačním týmu HELPu, tak i v okolnostech kolem něj. Tak především počínaje číslem 1 přišel do týmu nový grafik, jež se rozhodující měrou přičinil o výrazné z kvalitnění celkového vzhledu časopisu. Nebyl to nikdo jiný, než náš nynější spolutvůrce FÉNIXu - kolega BRAUN.



Další změna, která se v Helpu udála a jež byla hlavním důvodem jeho pozdějšího zániku spočívala v tom, že vydavatel HELPu začal na mě a na BRAUNa postupně převádět celou jeho tvorbu. U čísla 2 už to došlo tak daleko, že jsem já stvořil bezmála polovinu obsahu, a krom toho mi ještě připadla úloha kopírovatele, neboť jsem se v jednom z dopisů Rotačákovi „ukecnul“, že mám u nás v práci takřka neomezený přístup ke kopírce, zatímco kolega BRAUN už měl na starost kompletní grafickou stránku celého časopisu. Zkrátka a dobře se stěžejně část práce na celém HELPu postupně přesunula sem do Brna, což se nám však příliš nezamlouvalo už z toho důvodu, že nás Rotačák v časopise neustále označoval jako pouhé externí spolupracovníky, zatímco sebe i nadále hrdě tituloval vydavatelem HELPu, přestože jeho podíl na tvorbě časopisu neustále klesal. Navíc na nás dotyčný převedl i samotné financování výroby HELPu bez toho, aniž by nám uhradil byť jen jedinou korunu našich nákladů, přestože sám za časopis vybíral peníze. Jak později tvrdil vytištění a rozeslání zhruba stovky nultého demočísle HELPu jej prý stálo kolem 1600,- (dotyčné číslo bylo rozesíláno zdarma), zatímco na předplatném stačil vybrat jen něco kolem čtyřech stovek, takže byl počít v hlubokém mínusu a nemohl si tudíž dovolit poslat nám ani korunu. Ovšem peníze nebyly hlavním důvodem, proč jsme nakonec HELP s BRAUNem opustili. Ten pravý důvod tkvěl v Rotačákově postupně se měnícím přístupu k nám. Z dotyčného se totiž začal stávat pomalu, ale jistě jakýsi diktátor, jenž nás pouze komandoval, neboť ikdyž už sice přímo na grafiku a vlastně ani na celkovou kompozici HELPu neměl moc vliv, přesto se mu neustále muselo všechno posílat k němu domů - což bylo pomalu přes celou republiku, tam on naše články přečetl a poté je zase poslal naspět BRAUNovi. Taková komunikace byla ovšem značně problematická a způsobovala značné zdržení prací a s tím spojené spoždování vydávání jednotlivých čísel. Poslední kapkou byl nakonec dopis, v němž už Rotačák užíval slovní obraty typu „Jestliže to ještě neudělal, tak mu vyříd ať to udělá“ a podobně, čímž nás znechutil definitivně, takže jsme se jednoho dne s BRAUNem sešli u něj před domem na parkovišti a během asi tak pětihodinové diskuse jsme zde oba vyjádřili nechuť k další činnosti pod hlavičkou HELPu. Přitom nám ale bylo líto zjišťasna přestat s tvorbou Amigistického časáku, takže se nakonec dohodlo, že s HELPem sice nadobro skončíme, ale místo něj si založíme časopis vlastní. Ještě na místě také vzniklo jeho pojmenování - FÉNIX. Ihned tedy začaly přípravy okolo vydání nultého FÉNIXáckého demočísle, s nímž už jsme se chtěli „pochlubit“ na nejbližší EASTern Párty 98 u Bystřice pod Hostýnem na Tesáku. A těsně před touto akcí se náš původně dvoučlenný realizační tým FÉNIXu rozrostl o dalšího „do mariáše“. No samozřejmě - byl to JKMS. Tento tvor už se původně měl zapojit do tvorby HELPu, ovšem než k tomu stačilo dojít, stihli jsme mi dva s BRAUNem HELP opustit, takže v nastaném zmatku se k nám JKMS oficiálně připojil vlastně až při cestě na EASTern pártu. Ta pro nás mimochodem nedopadla zrovna nejlip, jelikož tu pro FÉNIX takřka nikdo neměl pochopení. Proto jsme zde pouze rozdali pár nultých čísel a zhruba po dni zde stráveném jsme tuto akci zase v tichosti opustili. Každý z nás měl přitom depku z toho, že to, o co se tu pokoušíme, třeba ani nikoho nebude zajímat a že je to všechno nadarmo! Tahle depka se vzápětí ještě prohloubila, neboť jsme rozeslali nulté demočíslo všem Amigistům, co jsme znali, uplynul týden a nikde žádná reakce. Už už se schylovalo k totálnímu debaku, když vtom přišli v jednom dni tuším dva nebo tři pochvalné dopisy od prvních předplatitelů, jež FÉNIX doslova a do písmene zachránili!!! Dokázaly nám totiž až obdivuhodně „povzbudit naše zkroušené dušičky“, takže jsme se takto nabuzení s novým elánem pustili do tvorby jedničky. Zde už se poprvé dostal ke slovu BRAUNův scanner, a tudíž jste si počínaje jedničkou mohli užít i fotografie (bohužel hned ta první byla moje - velmi se za to všem omlouvám, opravdu jsem vás nechtěl svým hrůzožjevem nějak poděsit) Mimoto se nám začala slibně rozvíjet spolupráce s diskmagem ECHO, jehož reklama se v jedničce také objevila. Bylo posléze dohodnuto, že by mohla mezi námi do budoucna fungovat jakási výměna materiálů, kdy by FÉNIX dodával ECHu recenze a návody na hry, jež tento náš kolegiální diskmag



hledat jiné řešení. Nakonec jsme objevili jistou osobu, která byla za mírný bakšiš ochotna toto kopírování pro nás zajistit, ovšem musím zdůraznit, že to bylo v podstatě pořát pouze nouzové řešení do doby, než si sami našetříme na svoji vlastní kopírku.

V době před vydáním FÉNIXu 2 jsme také navázali kontakt s DATA AMIGA CLUBem a jeho provozovatelem kolegou Amigistou DACanem, který nás posléze začal zásobovat materiály ohledně užitékového softu, ale i jinými zajímavostmi. To už se tedy okruh našich příspěvů docela rozrostl o další Amiga šílence, jež byli ochotni se na FÉNIXu podílet, takže už zaplat pámů většina obsahu časopisu neležela na mě, ale tak nějak rovnoměrně se to rozdělovalo i mezi ostatní.

I uplynulo dalších pár měsíců. Po FÉNIXu dvojce vyšly další čísla 3, 4, 5 a konečně zatím poslední číslo - šestka. Během té doby se opět rozrůstala čtenářská základna, stejně jako počet externích dopisovatelů, takže pokud číslo 1 tvořilo asi pět lidí, tak na posledním FÉNIXu 6 už to byl skoro dvojnásobek a u připravované sedmičky zase bude o něco víc. Během té doby se naše redakce stačila v kompletním složení zúčastnit skvělé Amiga párty v Malých Svatoňovicích, kde si FÉNIX opět mimo jiné předplatilo několik lidí a naše práce se tu tak konečně dočkala alespoň trochu ocenění. (tím nemyslím finančního, ale tak nějak morálního)

No a tím jsem se vlastně dostal až skoro do současnosti. Není to tak dlouho, co jsme se díky JKMSovi dostali i na Internet, kde nám tento založil jak presentační stránku, tak i schránku, kam nám můžete zasílat své příspěvky, nápady a připomínky ohledně našeho časopisu. Zároveň si každý z nás tří FÉNIXáků založil i svůj vlastní e mail.

To je tedy celá dosavadní nedlouhá historie našeho časopisu. A co že máme v plánu do budoucna? No především to asi bude koupě kopírky, která už se pomalu stává nezbytnou nutností, pokud chceme i nadále fungovat.

Také doufáme, že se nám podaří obnovit přerušenu tradici resetování, jež se zde v Brně ještě před pár lety pravidelně konala. Kdyby se nám to totiž podařilo, byl by to jistě nový impuls k rozvíjení zdejší Brněnské, ale myslím že i celorepublikové scény. A o to jde přece přede vším, ne?

Poděkování všem našim externím kolegům co nám s časopise jakkoliv pomohli. A jsou to : RED ROSE, DACAN, ROJAN, PEC, ORLU, KULIČKA, MUF, ECHO, Petr Král, Paní Faltinová, pan Radiměřský... a v neposlední řadě též Braunova drahá polovička - Daniela Kyvířová - sponzor kopírky...

P.S. Ač je to k nevíře, neuvěřitelné se stalo skutkem. Po nevýslovném škudlení a utrhávání si od úst, neřkuli od huby se redakci FÉNIXu konečně podařilo obstarat si vlastní KOPÍRKU !!! Heuréka !!! Slavte s námi a radujte se draží přátelé!!! Konečně můžeme kopírovat dosytost ... cože ... jak nefunguje ??? No to snad.. a je tam vůbec štáva... no tak dělej s tím něco ... do háje ... no to je v prd... >>##;-|||++..... Braun právě s KAFem
luští návod v Angličtině.....
.....Ahááá... von tam není papír!!!!

postrádá a naopak ECHO by nám mělo dodávat materiály z oblasti užitékového softu, hardwaru atp. Bohužel doposud ještě nebyly tyto záměry realizovány z důvodu velké vytiženosti redakce FÉNIXu. Teprve v nynější době konečně začíná docházet takřkajíc k převisu množství hotových recenzí a návodů nad naši možnosti ihned je uveřejňovat, takže v budoucnu kdo ví - třeba se nám tento náš puvodní záměr podaří konečně realizovat. (tím ovšem nechci říct, že se nám stoly prohýbají pod tíhou stovek recenzí a návodů! Většinou se pouze stává, že se jeden, max. dva články do jednoho čísla nevejdou a jsou tak využity až v čísle následujícím) O podobném stavu jsme si ovšem tehdy u jedničky mohli pouze nechat snít, neboť v podstatě to tehdy vypadalo tak, že jsem opět musel zaplnit zhruba polovinu obsahu prvního čísla, zatímco tu druhou půlku si mezi sebe rozdělili JKMS s BRAUNem a nezanedbatelnou měrou sem přispěli i naši noví externí dopisovatelé RED ROSE a PEC.

Zhruba měsíc po demo nulce a EASTern párty tedy konečně uzřel světlo světa FÉNIX 1. Na jeho vydání jsme si tak trochu testovali naše schopnosti s včasným dodáním jednotlivých příspěvků ve snaze určit dobu, do které by již měly být všechny články pohromadě. V podstatě jsme si tak nějak ujasňovali „uzavíračku“ FÉNIXu před jeho vytištěním. Také bylo nutno vyhradit si vždy po vydání každého čísla alespoň týden oddychu od psaní, aby si člověk mohl odpočinout, takřkajíc vyčistit hlavu od předchozího čísla a psychicky se připravit na číslo následující, neboť pokud si snad někdo myslí, že je možné jedno číslo uzavřít a ihned se pustit do dalšího, je na omylu! Schválně si to někdo zkuste. Já sám jsem se o to naivně pokoušel zhruba mezi nulkou, jedničkou a dvojkou, načež mi došlo, že pokud si vždy nedám alespoň týdenní „voraz“, brzy se z toho zcvoknu. To se vám pak totiž ve škeblí udělá takovej brgul (pozn. guláš), kdy se pak dotýcnému postiženému zamixují nové články se starejma a ví pak nejste schopni napsat ani ř!!! Člověk je potom vsteklej na všechno a na všechny, což samozřejmě celé atmosféře okolo FÉNIXu rozhodně mnoho nepřidá! Ale to už jsem myslím zašel až příliš moc do podrobností. Tak tedy dál. Uplynul další měsíc a já jsem se podařilo vydat FÉNIX 2. Proč říkám „podařilo“? Oproti počátku, kdy se kopírování té zhruba desítky sešitů dalo ještě v pohodě zvládnout u mě v práci tu zčistajasna vyvstal problém s nebyvalým nárůstem předplatitelů, jež sebou přinesl otázku, jak nadále řešit kopírování. Zčistajasna už bylo totiž potřeba vytisknout plnou dvacítku čísel, což již tak jednoduché nebylo. U nás v práci to tím pádem prakticky nepřipadalo v úvahu z důvodu nedostatku času a taky by se na to nejspíš brzy přišlo. Takže bylo nutno



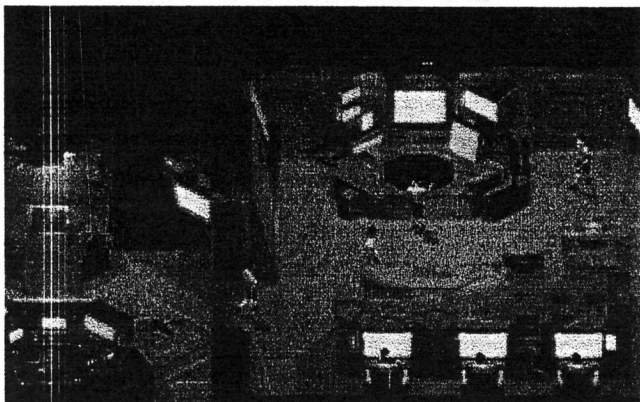
REDAKCE



Wasted Dreams

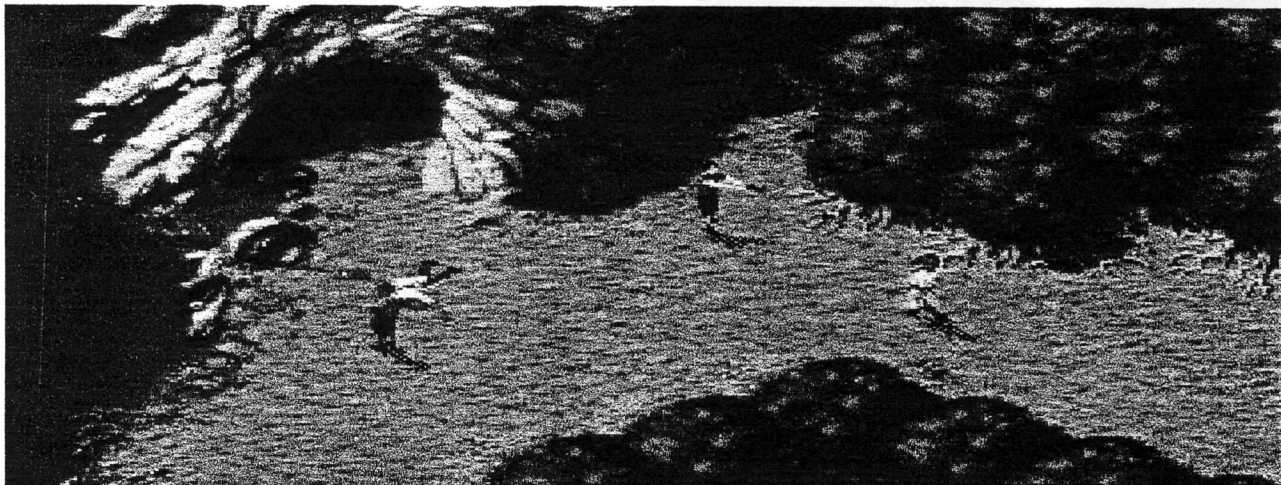
AMIGA 1200

Úvodem si nemohu odpustit jednu poznámku. Jak asi většina z Vás ví VULCAN stopnul vydání několika nadějných gamesek pro AMIGU (například ALMAGICA, HELLPIGS, HARD TARGETS). Jako svoje poslední vlastní projekty pro AMIGU vydá WASTED DREAMS pro klasické AMIGY a hru EXPLORER 2260 pro PPC/GFX AMIGY. Dále budou vydávat jen hry jiných týmů. Po tomhle pesimistickém úvodu přejdeme raději k veselejšímu tématu-preview hry Wasted Dreams.



Pro ty, kteří náhodou neví o co jde-Wasted Dreams je hra viděná z zhora (Final Odyssey apodob.). Může hrát jeden, nebo spolupracovat dva hráči na společné obrazovce. Ty co se těšili na soupeření mezi sebou musím bohužel zklamat. Během hry, která je spíše akční narazíte i na několik logických úkolů, ale není to nic, co by Vás při jejím hraní nějak výrazněji zdrželo. Můžete bojovat se zbraní, nebo si to prostě s nepřítelem vyříkat ručně, můžete plavat ve vodě, sbírat a používat předměty, nebo komunikovat s postavami, které potkáte. Jednou takovou zvláštností je střelba. Zbraň můžete namířit do osmi směrů (osmi směry se také můžete pohybovat), pokud je někdo v dosahu a Vy na něj máte namířeno objeví se na něm žlutý kříž a ozve se varovný signál, což značí, že můžete střílet. Totéž platí, pokud někdo zaměří Vás. Jestli Vás zasáhnou nemůžete se ihned pohybovat, ale chvíli se jen tak motáte.

Do plné verze autoři slibují všechny dialogy a komentáře namluvit (anglicky), ale již z dema je jasné, že hra bude mít i několik jazykových mutací (tím nemyslím mluvenou řeč) díky A.T.O. Mezi 18 slibovanými jazyky bohužel chybí čeština!!! Chlapci z české sekce A.T.O. zřejmě zaspali, ale doufejme, že to do vydání plné verze stihnou napravit. S kompletním namluvením úzce souvisí i potřeba CD-ROMu-takové množství dat by se po disketách asi blbě přenášelo. Ostatní zvuky ve hře nevybočují z normálu. S grafikou je to rozporuplné. Nakreslená je pěkně, ale jak při bližším pohledu zjistíte trpí nedostatkem barev, například voda v řece je jednobarevná (modrá:-)), jen u břehů je použit trochu tmavší odstín. Animace postav také nevypadá nejhůře, ale není zcela plynulá. Všimnete si toho hlavně při běhu, kdy se mírně trhá. Snad autoři tuto drobnou chybu fixnou a nebudou tím jinak bezesporu velice kvalitní hře zbytečně ubírat body v celkovém hodnocení.



Velkým plus je ta skutečnost, že ke spuštění je vyžadována pouze jakákoliv AMIGA s procesorem 68000, nebo vyšším 3MB RAM (minimálně 2 musí být CHIP) a 2x CD-ROM.

JKMS

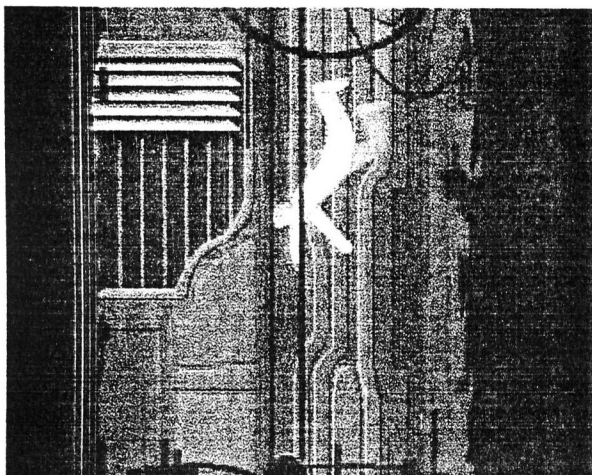
VULCAN - 1998
Akční chodička
MB na HDD : 1.5
ŠLAPE NA : AMIGA 3MB RAM
CENA : ???

Recenze

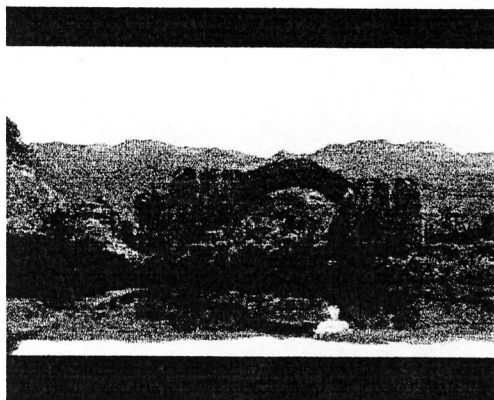
On Escapee

AMIGA 1200

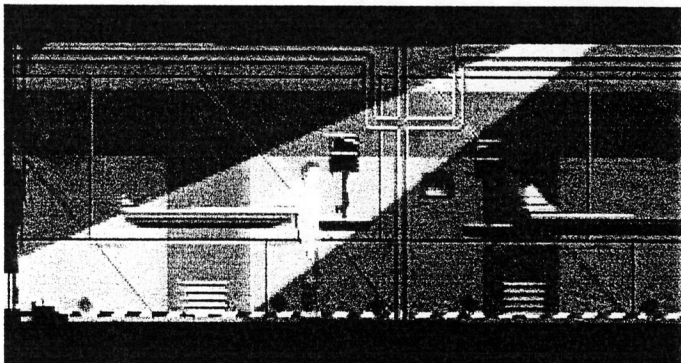
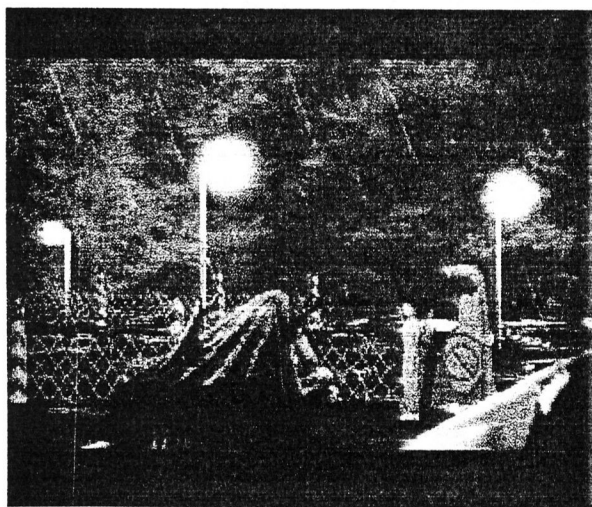
Pro všechny parany, kteří si oblíbili FLASHBACK a ANOTHER WORLD je zde další gamesa, ve které se nešetří akcí, ani logickými ukoly...



Nečekejte žádný originální námět, je to ona klasická gamesa ve které jste vy, respektive postava, kterou ovládáte postavení před klasický úkol zachránit si svůj holý život, nebo raději zachránit celý svět. Příběh se odehrává na cizí planetě, kam Vás unesli



z pohodlí vašeho domova zlí mimozemšťané, ale něco se nepodařilo a malé kosmické plavidlo mimozemšťanů ve kterém Vás převáželi se při přistávacím manévru zřítilo...No a tady jako obvykle nastupujete vy coby hráč a máte za úkol se z toho nějakým způsobem dostat. Všechno začíná vedle vraku havarovaného korábu na povrchu nehostinné planety. Sotva se rozkoukáte a zjistíte jak se to ovládá už na vás dotírá první nepřítel. Z povrchu oné nehostinné planety se dostanete do vlhkých ponurých jeskyní, kde se mimo jiné setkáte s podivně vypadajícími rostlinami, které žijí po vaší krvi. Mirným vybočením z normálu je skutečnost, že hra ač klasická 2D chodička má i „třetí rozměr“ tzn. nemusíte chodit jen zleva doprava a naopak, ale v některých místech můžete jít i chodbou dozadu (směrem od hráče). Další cest vás zavede do vojenské základny plné elektrizujících robotů, kteří Vám jdou neustále po krku. Militantní atmosféru tohoto



levelu dokonale dokresluje pohyblivost se světla patřících reflektorů. Ze základny se dostanete do řeky s průhledně čistou vodou (kdo by to byl řekl po prvním levelu). Jenom si tak plavete, vyhýbáte se skaliskům a různým vodním živočichům, potápíte se pod hladinu-prostě uplná pohoda (ráj na Marsu) ale nic netrvá věčně a vy se ocitáte uprostřed ponureho města plného pochybných individuí. Odtud je to už jenom kruček (spíš krok) k hangárům, kde si najdete vhodnou loď a odletíte zpátky na matičku Zemi.

Celá hra jde v duchu již výše zmíněného Flashbacku a AnotherWorldu. Je spíše akční, ale na nějaký ten logický úkol, který Vám provětrá mozkové závity to také narazíte. Grafické zpracování hry je téměř dokonalé, ale z toho také vyplývá potřeba AGA čipu a 4MB FAST RAM. Po celou dobu hraní vás doprovází slušná hudba, která je jakoby složená na míru každému levelu, zvláště podřadná se mi zdá ta co hraje u vodního levelu. Co Vám tedy OnEscapee nabízí? Dobrou zábavu, téměř dokonalé technické zpracování, hudbu, která se dá poslouchat.

Jediné co mi mohu vytknout je vyšší obtížnost a nízká originalita. Vy co OnEscapee ještě nemáte neváhejte a kupte si ho!!! Tahle gamesa za to stojí!

INVICTUS TEAM - 1998

Akční s logickými prvky

Délka : 1 CD

ŠLAPĚ NA : A1200, 4MB RAM

CENA : 1330,- Kč

JKMS



Zjyswav Hero Of The Galaxy 3D

AMIGA 1200

Tak a teď se podívejte se mnou na jeden 3D polský výtvor. V polské verzi se tato hra jmenuje Zdzisław Bohater Galaktyki 3D. Ovšem tomu by asi v anglicky, nebo německy hovořících zemích málo kdo rozuměl a tak se hra mimo Polsko jmenuje Zjyswav Hero Of The Galaxy 3D. Sakra to je, ale votrava, psát to na papír. Cože??? Papír??? No jo. Už je to tak, a jak k tomu došlo? Jednoduše jsem se ve svém zaměstnání naboural počítačem (PC) po síti na jiný počítač, kde jsem evidentně neměl co dělat a protože to nebylo poprvé, začali mi říkat HACKER a zakázali mi přístup ke klávesnici. A protože většinu svých článků jsem ztvůřil v práci, dělám to dál. Akorát už to nebudu mít na disketě (PC ve WORDU) a doma to nebudu Převodníkem převádět na Amigu, ale budu to přepisovat na Amču z papíru (hrozný co?). No teda, abych se opravil, přepíše mi to Macek (doufám, už všichni víte, kdo to je). Když vona je vyučená sekretářka a vždycky bude psát rychleji než já. No, ale zásadní je myšlenka a ta je jen moje.

Popíšu vám v této hře první čtyři levely, protože jak se všichni toho znám schodují, tak je to absolutně nehratelné! Na párty v Bohumině od této hry odskočil PiosOne asi po pěti minutách, s větou „Vypněte to, nebo bych to musel rozbít“ a to byl teprve v druhém levelu. Jeho kolega z DREAM TEKU M-O-R vydržel o malou chvilku déle, ale i on pronesl podobnou větu. Já u této hry už strávil pár hodin a dostal jsem se do čtvrtého levelu, ale tam nevím dočeho mám střílet, takže jsem to vzdal. Doufám, že najdu někoho kdo čtvrtý level projel (po zastřelení řidiče tanku nevím co dál). Takže není to až zase tak nehratelné, ale vyžaduje to absolutní přesnost a rychlost vašich prstů na mousebutonech. Vážné je ta přesnost hodně důležitá, protože stačí zaměřit o půl centimetru vedle, vystřelit a už podruhé nevystřelíte, protože jdete k zemi. Pokud se vám nepodaří styl „co rána, to zásah“ tak nemáte šanci! Výhodou je, že máte nekonečné životy, ale každý život vás vrátí na začátek levelu, ale ty jsou opravdu krátké, tak to nevadí. Pochopili jste, že se hraje myši. To se někomu asi nebude líbit, ale opravdu bych chtěl vidět někoho, kdo by tuto pařbu joyem zvládnul! Možná se to dá přirovnat ke hře DieHardII, ale je 3D a to opravdu 3D tak jak má být. Plynulá a rychlá grafika, silně připomínající Playstation (hranaté postavy, dokonce mám pocit, jako by to byla nějaká předělávka). Co zvukového doprovodu týče, tak zvuky samotného střelení jsou solidní a pořad do toho žvaní nějaký polák (při spuštění máte dvě volby, anglickou, nebo polskou verzi a protože umím polsky lépe, než anglicky, volím polštinu) a zní to docela dobře, ale pokud vás už několikrát zastřeli, tak poslouchat třeba 20 - 50krát jednu polskou větu, to znervózňuje.

Po spuštění hry samotné se vám oběvi nabídka zbraní, která je level od levelu zajímavější. Na první i druhý level v pohodě stačí nějaký kolt nebo jakakoliv asi osmíránná pistole. Na třetí level doporučuji samopal, ale tak sedmi, nebo osmi ránný, protože když máte větší zásobník....no to až později. Na čtvrtý level máte šanci pouze se dvěma sapíky....taky až později. V seznamu zbraní se zobrazuje vedle názvu vždy kolika ránná je, jakou má přesnost a rychlost (malou, střední, velkou) a poslední sloupec vypisuje jestli je to automat nebo střílí po jednom náboji.

Level 1 :

Dá se říct, že je první level v rovině, bez zatáček. Po stisku levého mousebutonu se pustíte vpřed a hned je tu první střelec, prask přímo na hrudník, ale najednou jste v tunelu, kde je tma a než se nadějete, vidíte jen výstřel ze tmy a jedete znova.... V tom tunelu je pouze jeden parchnt a nehýbe se, takže asi po 46-té se vám to povede a už se to nehýbe - co to?!! - chvilka oddechu (pro nabíjení) a už se objevuje chodba s mířící postavou. Pokud nevystřelíte okamžitě jedete znova, pokud ho sejmete, o pár kroků za ním je další, ale kousek na pravo. Protože, ale není přes toho prvního vidět, taky vás překvapí. A pokud se to podaří je tu nápis WELL DONE! Správně, konec prvního levelu.

Level 2 :

Po vybrání zbraně naběhne okno a s nápisem PRESS FIRE, jste na začátku další pohromy u které se vážně zdržíte. Stojíte za rohem, vycházíte ze zákrytu a už je tu chodba a vni první střelec. Do chodby ústí zleva další chodba, ze které po zastřelení prvního vychází druhý. Po jeho uzemnění zaměřte zmetka na mkonci chodby a hned střílejte. Pokud zasáhnete, před ním je za barelem čtvrtý parchant. Po jeho sundání procházíte chodbou do leva a znova do leva a to je čas pro nabíjení. A už se objevujete v místnosti a přímo před ksichtem máte dalšího. Zvedá pistoli, ale vy ho stiskem FIRE odzbrojíte, ale hned musíte střílet do leva kde se objevuje šestý a zatím odzbrojeným se objevuje poslední, který je napůl schovaný za nějakým stolem či co. Pokud tyto tři zneškodníte, upřímně jste vážně dobří a objeví se WELL DONE! a jakási krátká anim. Tito tři mi dost lezlina nervy, ale proti tomu co přijde dál to ještě nic není.

Level 3 :

Opět výběr zbraní a tady vám doporučuji, aby jste si vzali šesti a více ránný kolt, nebo pistoli, a nebo některý automat, ale neberte zásobník větší než osm nábojů, protože by vám vždycky došel mezi třetím a pátým zmetkem a tam není čas nabíjet. Jediný zlomek času pro nabíjení je mezi druhým a třetím a pokud budete mít větší zásobník, nepodaří se vám ho vystřelit na první dva, aby jste znovu nabili na další tři. teda mě to tak šlapalo, pokud vám to půjde jinak - sorry - hrajte, jak se vám hraje nejlépe. Objevujete se v nějaké hale. Na pravo je patro se zábradlím a na konci dveře. Po stisku FIRE se po chvíli v těch dveřích objevuje první zabiják, po sestřelení hned střílejte o kousek před něj, kde se vynořuje druhý. Pokud zasáhnete, ten druhý padá přes zábradlí dolů a vy se otáčíte do leva, kde je taky patro a na něm se objevuje třetí. Mezi druhým a třetím můžete nabít, pokud máte automat. Pokud máte pistoli jste tady bez starostí. V okamžiku kdy vystřelíte na toho na patře, střílejte hned pod něj, kde se objevuje čtvrtý, který střílí hned jak se objeví. A pokud i toho trefíte, počítám asi tak po dvacátém opakování, hned zaměřte horní levý roh obrazovky, kde se objevuje poslední v zákrytu, takže další bonbónek. A to je konec téhle „brnkačky“.

Level 4 :

Tak teď si vyberte Uzi, nebo Kalašnikova, něco jiného menšího, by se asi nechytalo, ale nevím - můžete to vyzkoušet.

Po stisknutí FIRE jsem se leknul co to začalo. Divoké zvuky a něco jako průlet nějakýma plechovýma chodbama. No šok zrovna ně. Vypadá to docela efektně, ale co přijde potom, to už je horší. Z ničeho nic se otevrou nějaký vrata, nebo co to je a najednou jsou tam čtyři postavy stojící těsně vedle sebe a střílí z leva po jednom asi ve zlomcích vteřiny. Kalašnikov je, ale dostatečně rychlý a pokud dobře zamíříte a v pravý čas začnete střílet, dají se sundat jedním tahem. Pokud ano máte chvilíčku na nabíjení a už se před váma otevírá hangár a z boku vyjíždí tank. Pozor na řidiče toho tanku. Sejmout ho není těžké, ale ten tank na vás namíří své dělo a asi po pěti vteřinách vás sejmeme.... A to je místo, za které jsem se už nedostal. ten tank vystřelí ať děláte co děláte.

A to je konec popisu čtyř levelů, až do místa, kam jsem se dostal sám.

Tak to by asi tak bylo vše, co bych chtivým pařanům mohl k této pařbě napsat. Pokud se někdo dostal dál, ať mi dá vědět. Jinak to je pro dnešek všechno a zatím se mnějte a moc se při Zdzisławowi nenervujte.

RED ROSE

Mám pro Vás zas a znova další recenzičku na 1 disketu.

Je to další moje hodně oblíbená hra, kterou sem chodil pařit ještě když sem byl majitelem ZX-Spectra. Vždycky mě přitahovaly hry, kde jakékoli pajdušák používá násilí a střelivo do chudáků nepřátelů, který byly vždycky v převaze. Ně, že by na Spectru takový gamesky nebyly. Těch bylo jak much, ale furt my bylo líto, že nemaj tak super skvělou grafiku, jako Amiga a tak se zrodila v mojí kebuli myšlínka. A ta byla takováhle:

„ Asi začnu být tomu svému gumákovy nevěrněj.“ A taky že jo ! Vždycky po vyučování na učňáku, sem zchrastil všechny many a už sem frčel do mojí oblíbený budky s nápisem VIDEO AUTOMATY.

Dvojka jete strojkem a už se paří. Samozřejmě že to byla hra DRAGON NINJA

Ovládáte tam : a) Turricana

- b) Robocopa
- c) Ninju

Zkuste si tipnout co je dobře.

Tak teda s tím NINJOU musíte projít 6 postupně náročnějších levelů a nakonec vždycky číhá nějaký boss magor.

Co se týče grafiky a scrollingu, nemám výhrady.

LEVEL 1

Začínáme přímo v centru teroristických aktivit v Jižním Manhattanu. Kozák to sám nezvládá, tak si na pomoc pozval tohoto super vycvičeného maníka. V průběhu hry můžete získat jako bonus za zabití oranžového ninji nunchaku, kudlu žabikuch, prodloužení času na splnění mise a taky občas energii. Musíte se prokopat množstvím modrých ninjů, který na nás útočí a asi nám chtějí ublížit. Dokonce se některý pokročili modráci oběvají z ničehonic před náma a většinou se stane, že nás i někam kopnou hajlové nesvědomy. Sem tam taky vylítne ninja s mečem a snaží se nás nádherně propíchnout a zakillovat. A logicky, aby tohle nebylo fšeco, tak tam běhají i černý ninjové který od mistra dostali za úkol po nás vrhat shurikeny a házet před nás nášalpný ježky. AAAuuuuuuuuúúúú !!! No a na konci je tam takovej divnej tlustoprď, kterej ač váží asi tunu skáče docela vysoko a plive po nás plamínky. Já to je ale hezkej plamínek. Jau ! To ti nedaruju ty sádlová sračko ! Ruka noha a je po něm.

LEVEL 2

Tak aby se nechodilo jenom po zemi, tak se trochu projedem. Hop na týrák a už se to mydlí. Od teďka Vás budu stručně informovat jak to v jednotlivých levelech vypadá, jaký přibylí případně nepřítelové a jaké je bossák. A pozor ! důležitá rada. Na to, abyste přeskočily z jednoho návěsu na druhé, musíte skočit šikmo, což začátečníkům bude trochu blbě. Hejbněte joystickem nahoru a rychle na stranu, nikoliv šikmo, jak to u většiny her tohodle stylu bejvá. Bez týchle techniky ste namydlený, protože spadnete rovnou pod kola a šmítec.

Z nepřátel tady přibylí akorát ženský, který nás kopou do holené a pak sálací s kudlama.

o který bude ještě dneska (možná) řeč. Mimochodem, kde jinde se člověk dozví že Spectrum je na prd a že nejlepší computer všech dob je Amiga. A došlo na velký odtrhávání od hu..... od pusinky a těžký, krutý šetření na Amigu. V té době se Amiga dala koupit jenom v zahraničí nebo na inzr. a její cena byla 630,- DM bez monitoru. Ale nakonec to všeco dopadlo pefektně. Jeden můj skoro spoluzák z vedlejší třídy mi jednou řek. Prodávám Amigu i s monitorem a externí mechanikou za 23 000,- Kč.

A už sem hučel do mamky. Mamí nemáš zbytečnějch 23 tisíc ? No, mohly by sme si pučit že jo ? No jasně !!! Hurá na věc !!!

A miláček byl doma a vod té doby mě na automatech nikdo neviděl. Nedovedete si ani představit, jaká byla moje MUFí radost, když sem DRAGONA splášil na Amulinku. Skákal sem po pokoji jak prdlouš a samosebou moje hlava prolitla nádherným lustrem. no nic....

A teďka k pařbě samotný. Nato jak je tahle hra stará (zhruba 9 let) tak je skvělá. Je to přesná konvrtace z automatů, což zvišilo moje nadšení ze hry.

Bosíček je tady takovej mrňavej kretén a ten útočí motorovejma pilama nasazenějma na ruce.

LEVEL 3

A teďka musíme projít stokou. Vedle nás tečou hovna a v těch se broděj modráci a každou chvíli na nás nějaké hupne. Nepřítelové se nezměnily a dokonce i šéfík je stejnej jako modráci, akorát je zelenej a umí se poměrně rychle rozmnožovat.

LEVEL 4

Objevily sme se v lese. Pod náma pobíhají psi, a ty uměj parádně kousat.

Jinak sou furt stejný protivníci a zkoušej na nás furt to samý. Ale zato šéfůlka ten je. Je to takovej obrovskej robot a má dost účinný zásahy, a dokonce umí i saltá a z nich ještě kope.

LEVEL 5

Zas se trochu projedeme, ale tentokrát vlakem. Ten vlak má dost vagónů a ty se musej přeskočit stejně jako ve 2. návěsu. A šéf je tady hodně hopsavej a útočí na nás tipicky japonskou zbraní, tuším že se menuje Nanriki-Kusari.

LEVEL 6

A sme v jeskyni. Dalo by se konstatovat, že se jedná o klasickou jeskyni, až na pár odchylek. Např. Spousta bodáků na zemi, padající krápníky o podobně. Bosánek je tu zas nějaké divnej robot, ale útočí mu to pěkně jen co je pravda.

No, vim že to co sem teď splácal, není nic moc, ale líp už to neumím. Asi ze mě spisovatel jen tak hned nebude, ale věřím že se Vám to moje rádoby psaní aspoň trochu líbí.

S pozdravem AMIGÁM ZDAR se od stroje s Váma loučí

MUF

IMAGINE - 1990
Bojovka
DISKET : (1)
ŠLAPE NA : A500 - A1200

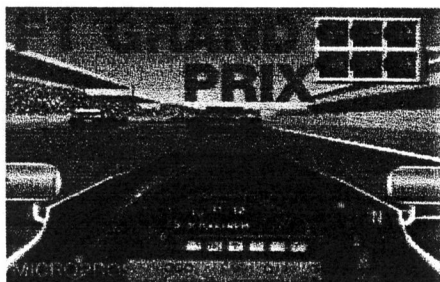
Recenze

Formula One Grand Prix

AMIGA 500

Poslední závod sezóny ve kterém se definitivně rozhodne o titulu mistra světa . Zbývá pět kol do konce, čtvrté místo mi asi nestačí, protože Mika Hakkinen který je v čele, zároveň vede i šampionát o 1 bod. Musím jet na hranici únosnosti abych stáhl jeho dvacet sekundový náskok, jinak se můžu s obhajobou titulu rozloučit. Tři kola do konce, náskok se snížil o devět sekund, už vidím třetího a druhého jezdce. Tak teď přijde dlouhá rovinka a na konci dvojí šikana. Doslova rozbíjím joystick jak ho zuřivě tlačím dopředu . Povedlo se předjet jsem je mým oblíbeným manévrem, tzv. zbesilým brzděním na poslední chvíli. Ted' už jenom nikde nenarazit a pokusit se předjet Miku... Je poslední kolo a já jsem nalepený za zadkem vedoucího McLarenu, teď přijde poslední zatáčka před cílem, musí to vyjít... Smyk, třísk bum, tttt... Motor se naposledy protočil a já už věděl kdo bude letos mistrem světa.

Asi každý normální kluk zatoužil jednou projet se v náké rychlé káře. Někdo také uváděl v dětství ve škole budoucí povolání pilot F1. Jelikož se ten sen splní pouze pár vyvoleným jedincům, nezbyvá ostatním nic jiného než si sehnat některý z velké řady simulátorů aut pro svou Amču. To je i případ hry F1GP. V tomto simulátoru se Vám splní sen a vy se stanete pilotem některého monopostu seriálu F1.



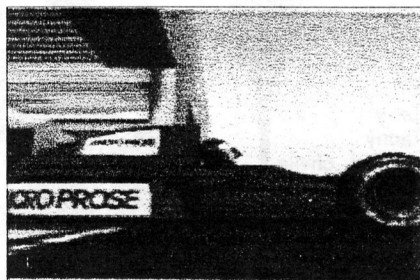
Hra začíná poměrně slušným intrem ve kterém sledujete výrobu nové káry. Po intru se Vás hra zeptá na známé prkotiny kolem kodování a na druh použitého jazyku ve hře (4 volby). Potom si můžete zvolit buď Quick Race, kdy dostanete náhodně zvolenou formulu a okruh a klasickým arcadovým způsobem se musíte prokousat dále. Tuhle volbu z principu nedoporučuji protože na Vás čeká jiný stáje i střeva vozu (motor). Loadnout si uložený šampionát, přepsaná jména, rekordy, nastavení komponentů vozu, atd.. Nastavit si obtížnost, datum, tachometr, kolik pojede hráčů (až 26). Dále si zajet cvičně zvolený okruh, nebo rovnou celý šampionát se vším všudy. To znamená: K dispozici máte třicet jedna jezdců v osmnácti stájích kteří závodí na šestnácti skutečných okruzích o titul mistra světa. Součástí šampionátu jsou samozřejmě i přehledné tabulky průběhu šampionátu, jak jezdců tak i stájí, plus celkový přehled umístění v sezóně. Prvním závodem je VC (neplést s WC) USA

v Phoenixu. Dostanete k volbě trénink, praktickou jízdu a závod. Doporučuji prvně zajet trénink, kvůli čemu to je snad každému jasné. Ovšem sebevědomé typy hráčů si klidně můžou odkliknout položku race, kde začínají z posledního místa, což je však nejlepší cesta k úplné likvidaci vozu. Mějte na paměti že boduje pouze prvních šest závodníků, tudíž Vám na trati nikdo nic nedaruje.

Tím se pomalu dostáváme k samotnému zpracování závodu. Klasický a předem navolený pohled je pohled z kokpitu vozu, kde máte krásný přehled o všem co potřebujete. Tedy o vaší rychlosti, zvoleném kvalitě, pořadí, dosažených časech a konečně za koho vlastně jedete. Nebo můžete zvolit pohled přímo ze zadu, kdy vidíte trať přes záď svého monopostu. Formule se tak ovládá snáze, ale zase si musíte pamatovat zařazený rychlostní stupeň, protože tu chybí jakýkoliv ukazatel. Dalším pohledem je pohled zepředu, který se dá schopně využít jen při cúfání. Poslední pohled je i vizuálně neefektivnější, tzv. pohled bočních kamer. Při zapnutí tohoto výhledu máte skoro pocit jako byste sledovali závod v televizi. Všechny pohledy jsou zpracovány ve velice rychlé vektorové grafice, a určitě potěší i některé skopičinky autorů, jako třeba šmouhy po pneumatikách, nebo traťový komisař s prapory v případě havarie na trati (bohužel nejdou přejít), nebo třeba natáčení hlavy jezdce v kokpitu apod.

Zvuků při hře sice moc není, on by taky určitě nikdo nečekal u simulátoru zvuky pipání ptáků, ale rachot motoru a kvílení gum v zatáčkách, nebo náraz vozu do svodidel jsou na velmi dobré úrovni.

Čeho si na hře hlavně cením je její realita. Kupříkladu zcela v pohodě se v závodě vybourají těsně před vámi dva protivníci, nebo při stíhačce hodí efektní hodiny. Samotná jízda je taky opravdu geniální. Nejlepší se předjíždí na brzdy do zatáčky, když však přeženete rychlost dostanete krásné hodiny. Po nárazu do svodidel Vám bude vůz pěkně ustřelovat při zatáčení dokud si nezajedete do boxu atd. atd. Trošku mi sice při závodě chybí tabulka s pořadím, takže nevíte kdo je to zrovna před Váma a také by se mohl volant v kokpitu otáčet, ale to vůbec nesnižuje můj názor že se jedná o absolutně nejlepší zpracování kolotoče seriálu F1.



Osobně doporučuji hrát se zvolenou obtížností PRO ACE a nainstalovat si hru na hard, jinak se na disketách hra po vítězném závodě kousne.

Klávesy užívané ve hře: KURZOR nahorů- přepínání na jezdce vpředu

KURZOR dolů- přepínání na jezdce vzadu
KURZOR doprava- přepínání na pohled z boku
KURZOR doleva- přepínání na pohled z kokpitu
DEL- pohled zepředu
HELP- pohled zezadu
F1- zapnutí a vypnutí automatického brzdění do zatáček
F2- zapnutí a vypnutí automatického řazení
F3- zapnutí a vypnutí samootáčení po hodinách
F4- zapnutí a vypnutí nepoškozenosti
F5- zapnutí a vypnutí pomocné čáry
F6- zapnutí a vypnutí pomocného ukazatele optimální rychlosti
K- zastavení motoru
SPACE- pauza
ESC- quit, skok do podmenu
S- vypne, zapne zvuky

MICROPROSE - 1991
Simulátor F1
DISKET : (4)
ŠLAPE NA : všech Amigách

PEC

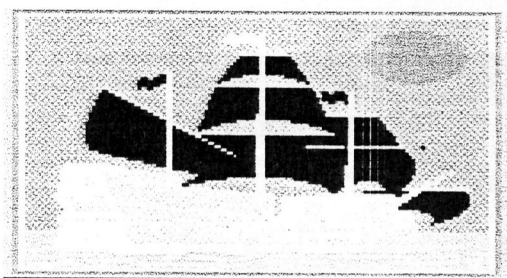
... „LOĎ NA OBZORUUUU!!!!“ Zařval zčistatema hlásný v koši na stožáru. Kapitán pirátské galery ihned drapnul dalekohled a pátravě se zadíval určeným směrem. Na jeho tváři se vzápětí objevil široký úsměv. Přesně takový, jako vždy, když tušil blízkost pořádné kořisti. „Je to Španělská šalupa!“ oznámil po chvíli. „Jíme, stoč to k nim!“ kývnul na kormidelníka, „a ty Jonasi,“ dodal ještě svému pobočníkovi, „vzburuj muštvo a zaříd, ať signalizují ostatním lodím, ať se připraví k boji!“ Poté se ještě jednou dlouze zadíval na zatím ještě nic netušící kořist a poté mocným hlasem zavelel: „Děla k boji! Plnými plachtami vpřed!“ Nebohá šalupa to měla hned od začátku spočítané. Když proti ní vyrazila pouze jedna loď z celé té pirátské flotily, stejně byly její vyhlídky na jakýkoli úspěch v nastávajícím střetnutí více než mizivé. Proti nepřátelským 40 dělům mohli nasadit všehovšudy osum vlastních kanónů, a navíc jejich loď byla především obchodní, takže soupeři nemohla výrazněji konkurovat ani co se rychlosti a manévrovacích schopností týče. To se projevilo hned vzápětí, kdy pirátská galéra poprvé odpálila celou boční salvu. Té se pochopitelně šalupa nestačila vyhnout, takže vzápětí dostala první několikanásobný zásah. A potom další a další, až z ní nakonec zbyl pouhý rozstřílený vrak s palubou posetou mrtvými a raněnými. Dál už nemělo smysl klást odpor. Na zadní stěžeň poničené lodi začala pomalu stoupat bílá vlajka...

..No to že mě zas jednou vypadl pěkný literární paskvil..., ale nutno říci, že hru, již jsem se vám tímto pokoušel trochu nastínit, to charakterizuje celkem obstojně. Jak už tedy nejspíš každý pochopil z názvu, popřípadě z mého rádoby čtivě zpracovaného úvodu, hra PIRATES pojednává jednoduše o pirátech. Stáváte se tu Kapitánem pirátské lodi, jejíž jedinou snahou jest přepadnout, oloupit a zajmout co největší počet lodí. Veškeré zboží, jež pak na nich najdete můžete posléze prodat v nějakém tom příhodném přístavu (pokud vás sem ovšem coby piráta pustí...), a stejně tak se tu jeden může zbavit přebytečné lodi, nebo si tuto naopak dát za mírný peníz opravit. Čas od času se poštěstí narazit někde na nějakého vašeho kolegu piráta, což ovšem zdaleka neznamená, že na sebe pouze přátelsky zamáváte a zase poplujete dál. On totiž takový „kolega“ pirát má na své lodi jednak většinou dost peněz a také se často stává, že po vítězném boji přejde část jeho posádky k vám, což není nikdy na škodu!!! A jako poslední bonus se pak ještě můžete od poraženého pirátského kapitána dozvědět nějakou tu zajímavou informaci - např. kudy pluje stříbrný konvoj, nebo kde je zakopaný poklad. No a nebo pokud by vás tyto informace nezajímaly, je tu ještě možnost vydat toho zlosyna do rukou spravedlnosti v nějakém tom přístavu a udobřit si tak zdejšího guvernéra. Ovšem pokud by vás přepadání lodí moc nebavilo, můžete místo nich přepadat rovnou přístavy, ovšem s tím rozdílem, že nepřátelskou loď můžete palbou z kanónů poškodit, ba co víc i potopit, ale ochrannou pevnost u přístavu už dobudete daleko hůře a někdy to dokonce dopadá tak, že se tato vaší palbě ubrání a naopak vám způsobí svými kanóny citelné ztráty! Proto je dobré používat vždy těžce vyzbrojené lodi se spoustou posádky, nebo dotyčné přístavy napadat po souši. Ani zde se však člověk riziku nevyhne, protože má-li dotyčný vámi dobývaný přístav silnou osádku, může se vám lehce stát, že ani v boji muze proti muži vaše jednotky neuspějí a jsou buď rozprášeny, či se s velkými ztrátami stáhnou. No skrátka a dobře bobře člověk tu musí být tak trochu strateg, taky musí umět šikovně ovládat svůj kord, protože na něm mnohdy závisí osud celé v neposlední řadě by měl ovládat i manévrování s lodí, neb bez toho se taky bukanýr neobejde! Tož to by bylo tak nějak k obsahu hry a teď je myslím tuto si přiblížit tak nějak po stránce grafické, hudební, atd. Ovšem dříve, než s tím myslím na místě zmínit se o tvůrci téhle gamesky. Ten je v tomto případě překvapivý, neb nejde o nikoho jiného, než o známou MICROPROSE. Teď se pro mě tak překvapivě, ovšem odpověď je celkem prostá - MICROPROSE jsou

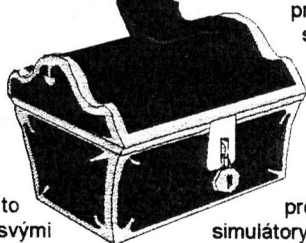
bitvy a
řádný
vhodná chvíle
začnu, bylo by
opravdu
možná ptáte, proč je to
celkem známi svými
PRIX), popřípadě též

tento typ hry od nich vidím poprvé - tak nějak se k nim totiž moc nehodí. To ovšem ani zdaleka neznamená - a tím se de facto dostávám už k hodnocení celé gamesy - že by hra PIRATES byla nějak nekvalitní, nebo odfláknutá! Ba právě naopak! Musím říct, že jak po stránce grafiky, tak i zvuku ji nelze nic moc vytknout. Snad pouze mohla vzniknout trochu později, protože vzhledem ke svému datu výroby má trochu problémy s fungováním na dvanáctkách, ale dá se to přežít. Odměnou vám pak je celkem slušná pařba, ale také rozbolavělé ruce od občasného šermování s tím, či onim soupeřem.

Co tedy říct na závěr. Když s odstupem času tuto hru srovnávám s jinými podobnými, např. HIGH SEAS, do níž se právě pokouším proniknout, nezbývá mi, než konstatovat, že opravdu stojí za to si ji zahrát. A kdyby přece jen někdo váhal - třeba z důvodů neznalosti cizího jazyka, mohu jej jenom uklidnit. Hra PIRATES je totiž kompletně přeložena do češtiny. Takže hej hola vážení! Na co ještě čekáte??? Běžte si ji někam splašit!!!



Pirates!

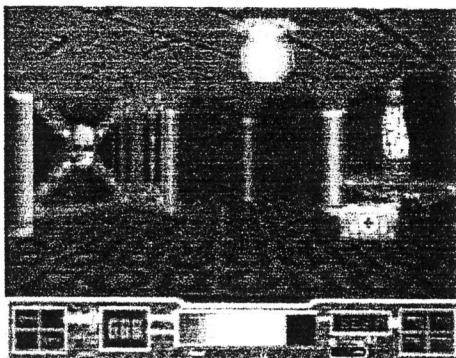


MICROPROSE - 1990
DISKET : (2)
ŠLAPE NA :A500 - A1200

KAF

Recenze

Testament

AMIGA 1200
CZ

spojením fantasy se sci-fi. Zatímco prostředí je více méně fantasy, hlavní hrdina je kosmonaut a má k dispozici přeborně množství vynálezů. Třeba pistoli, nebo kulomet, a co blaster. Nechybí ani lékárníčky což si myslím, že se budou vel-mi hodit. Nebo různé bonusové vlastnosti jako třeba neviditelnost, ale jestli si chcete dobře zapáčit tak to zkuste je to dobrý až na pár drobností. Asi tou největší je to, že se vám bude špatně vcházet do dveří a to ne že tam rovně vejdete to asi

SIGNUM - 1995
Doomovka
DISKET : (3)
ŠLAPE NA : A1200

Kdo by neslyšel o doomu na plácačce je to přece legenda a to jsme pořád měli na talíři, že tohle AMIGA nikdy nedokáže jenže chyba lávka konečně se našlo několik počítačových firem, kteří něco takového přece jenom dokázali a to je jen a jen dobře a to na to tak našlapanou konfiguraci jako plácačky ani nepotřebujeme stačí k tomu jen AMIGA 1200 s harddiskem (i bez něj ale to jsem sám nezkoušel). A jsem velmi rád, že tato hra existuje a to dokonce, že ji naprogramovala česká grupa SIGNUM chvála jim a jen tak dále budeme vám držet palce. Takže o čem tato hra vlastně je. Je o skupince spiklenců, majících v úmyslu svrhnout legitimního krále a stát se vládci země (tak to se máte na co těšit) Spiklenci však mají na to dost málo odvahy, takže se vydají do temných kobek aby vyvolali zpět na světlo sluneční dávno mrtvého mága. Jejich záměr se na-konec podaří a mág místo aby byl rád, že je zase na tom prašivém světě a pomohl jim v jejich špinavém plánu, se prostě na ně z vysoka vyprdně, a začne budovat svoje vlastní impérium.

Testament je vůbec první česká 3D střílečka, inspirovaná Doomem. Hra je zajímavá a má k dispozici přeborně množství vynálezů. Třeba pistoli, nebo kulomet, a co blaster. Nechybí ani lékárníčky což si myslím, že se budou vel-mi hodit. Nebo různé bonusové vlastnosti jako třeba neviditelnost, ale jestli si chcete dobře zapáčit tak to zkuste je to dobrý až na pár drobností. Asi tou největší je to, že se vám bude špatně vcházet do dveří a to ne že tam rovně vejdete to asi nepůjde musíte trochu ze šikma no ale budiž. Další drobností je tak trochu obtížnost a nepřátelé strašně špatně se uhýbá střelám, ale je v naší mateřtině má dobrou hudbu a je docela dobře hratelný a myslím, že vás chytne třeba již jeho druhé pokračování bude vylepšené a my nemůžeme chtít všechno najednou. Vřele vám tuto hru doporučuji stojí za to.

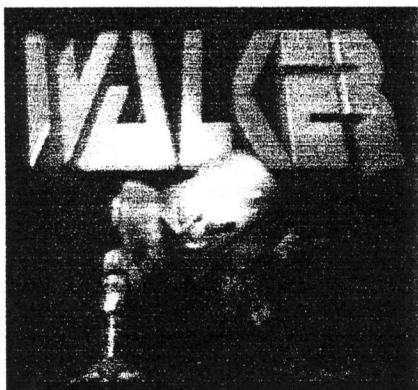


ROJAN

Recenze

Walker

AMIGA 500



Walker svoji legendou pojednává o celkem vzdálené a ponuré budoucnosti vel-mi podobné terminátorovi. V roce 2869 ve sluneční soustavě zuří již 60 let ta nejhorší válka v lidské historii a oběti na životech přesahují desítky milionů. Nová generace již nemá ani tušení proč vlastně tento konflikt vznikl a co je jeho cílem. Prvotní mohutné bitvy galaktických křižníků v útrobách chladného vesmíru, jsou už dávno minulostí a boje se víceméně přesunuly na a pod povrch samotných planet. V troskách leží celá města a mrtvá těla se rozkládají doslova na každém kroku, jelikož není nikdo kdoby je pohřbil. Smrt, bída a šílené utrpení, tot zdanlivý osud celého lidstva. Silné korporace v nedobytných podzemních továrnách produkují jeden vraždicí stroj za druhým a protože dochází lidský materiál začínají roboti bojovat mezi sebou. Náhle přichází revoluční objev možného průchodu časem, což všem bojujícím stranám umožní vybudovat opevněné základny v minulosti a lidstvu hrozí totální zánik. Ovšem v tom okamžiku skupinka nezávislých vědců na zemi dokončí svůj nový model bojového robota a v poslední zoufalé naději jej posílají změnit budoucnost minulosti.

Design (kdoby neznal trilogii Lemmings a Hired Guns. Jedná se o klasickou střílečku, zasazenou do 4 časových zón, jako například Berlín 1944 či střední východ 1993. Je vám svěřen obrovský robot s mohutným kanonem, štítem a třemi životy, jehož cílem je projít vždy celou zónu, zlikvidovat veškerý odpor a nakonec zničit speciálního strážce. Tvůrci si s programem jednoduše vyhráli do nejmenších podrobností což je vidět již při nahrávání hry do paměti. Samotná hra má nejen vynikající grafiku, ale také animaci a to jak velmi pestrého spectra nepřátel, tak samotného Walkera, jehož pohyb jeho hlavy je naprosto fantastickou podívanou. Nakonec vám hra nabízí spoustu zvuků a to i mluveného slova, ovšem musíte mít minimálně 2MB RAM. Naprosto revolučně je řešeno i ovládání

Walkera, kde najdete klasické spojení

PSYGNOSIS / DMA DESIGN
1993
Střílečka
DISKET : (3)
ŠLAPE NA : A 500 - A1200

joystick+fire, ale i netradiční klávesnice+myš kde kurzorové šipky ovládají pohyb robota a myš obstarává střelbu, takže můžete pálit libovolným směrem nezávislým na chůzi. Dovolují si říci, že Walker je hra s velkým H a proto vám jej skvěle doporučuji.



ROJAN

Recenze

Another World

AMIGA 500

Je krásný den (až po škole!), sedím se svou přítelkyní (AMIGOU!) a přemýšlím co tak strčím .. za disketu. Divám se do seznamu svých her:

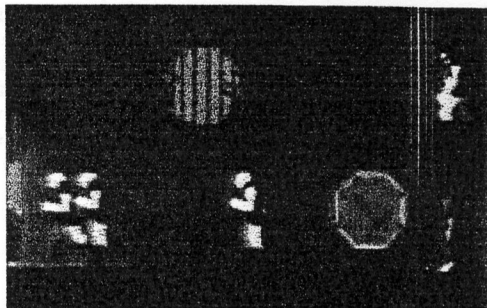


opovází zabít. A když země zbyla jen hromádka popela, minim můj joistik vyhodit z okna. Samozřejmě mě to hodi z pět na začátek jeskyně. Nebo třeba až v posledních levelech když se katapul-tuješ a dopadneš do bazénu plných ženskejch. Nebo později když spadneš z hradby a už už to vypadá, že se rozplízněš o zem, tě chití jakási ruka a myslíš si že to máš v kapse, jenomže ono to monstrem co tě chytlo tě omlátí o zeď a ještě navrch tě kopne pěkně do drčky. Takových překvápek je ve hře více. Jestli jste tuto hru ještě nehráli, tak ji musíte vyzkoušet. A vi co jste ji hráli a dohráli tak si skuste Flashbacka a jestli jste i jeho dohráli tak vám nezbyvá nic jiného než OnEscape. Tak neváhejte a točte .. sory skuste. Na závěr bych měl dodat asi jedno, v týhle hře, ikdyž starší, jsou boží animace. Grafika sice odpovídá roku výroby (1991) ale zvuky nejsou zas tak špatný.

DELPHINE software - 1991
Akční s logickými prvky
DISKET : (2)
ŠLAPE NA : všech Amigách

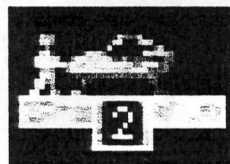
MIKI

Návod bude v příštím čísle.



Mini
recenzička

Space Taxi 2.0



HI TAXI!!!! No jo furt! Už letím, to je teda job, lítat nahoru, dolu, doprava, doleva kam si kdo usmyslí a co z toho mám??? NIC! Snad jen pár mizernejch kreditů, který stejně utratím za palivo!



nahoru (kdo by to byl řek:-) Jestli se Vám zdá námět této hry povědomý, je to asi proto, že jste si vzpomeli na UGH!, kde lítají pračlovíci ve šlapacích helikoptérách, nebo dokonce podobnou hru znáte ještě z dob C64. Ano tušíte správně! Spacetaxi zachovává grafický a hudební styl osmibitového C64-no prostě paráda.

Space Taxi je jednou z těch her, které neohromí ani skvělou grafikou a ani nezabírají desítky, či dokonce stovky MB na harddisku, ale zato mají přímo skvělou atmosféru, hlavně, když se sejdě více hráčů. Vy co tuhle hru ještě nemáte, tak si ji honem někde sežeňte. Je to **FREEWARE**

JKMS

Tak přistáváme, pomalu, nezapomenout na podvozek-a už jsem tady. Nastup si! TO NUMBER ONE PLEASE.

Cože??? Teď vod tam letím, to je furt sem a tam a tam a sem, já se na to asi fakt vy....

Jéééé co to jéééé modrej taxik a letí jak hovádoóó!!! Uhníííí, vypadníííí PRÁSK!!! A je to v pr.... Stačilo vyložit toho pasažera a dohráli sme to! Asi takhle nějak vypadá, když se u Space Taxi sejdě víc hráčů-prostě pořadnej zmatek, ale stojí to za to! Každý dostane jednoho lítacího taxála a má za úkol ve spolupráci s ostatními hráči převážet číobrdy z plošinky na plošinku. Aby to nebylo tak jednoduchý jsou Vám do cesty kladený různý překážky jako zóna, kde vašemu taxiku přestanou fungovat motory, bouřka při které spatříte okolí, jen když uhodí blesk, pohyblivé kostky, nedostatek paliva a hromada dalších věcí na který si zrovna nevzpomínám.

K ovládání vašeho taxálu používáte čtyři raketové motory (nahore, dole, vpravo, vlevo), které „zažehnete“ v případě, že chcete změnit směr, nebo rychlost vašeho taxiku. Zní to možná složité, ale ve skutečnosti je to jednoduchý jako facka, prostě když chcete letět nahoru dáte joy nahoru, zažehne se spodní motor a taxik letí

Autor : Andreas SPEEN
MB na HDD : 1.4
ŠLAPE NA : všech Amigách

Návod

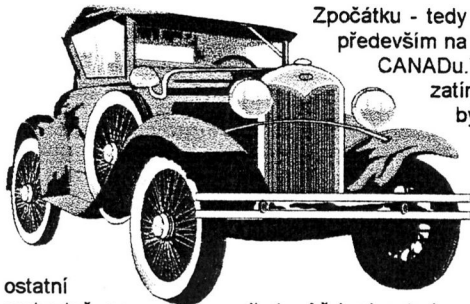
Detroit

Druhá část

strategie

Pokračování z předešlého čísla...

Tak to jsme si pokecali o celkovém ovládní hry a teď už se tedy můžeme vrhnout přímo na její strategickou část - neboli zde si nyní povíme jak Detroit opravdu hrát. Takže nejdřív si založíme svoji mateřskou továrnu. Jako nejvhodnější místo bych jednoznačně viděl oblast NE USA. Důvod je jednoduchý - je tam totiž největší prodej aut, takže je lepší vyrábět co nejvíc aut tady, aby člověk zbytečně nevyhazoval peníze za přepravu již hotových aut z místa výroby do místa odbytu.



ostatní

rozhodně na odbyt. Až budou tedy vaše auto zkonstruována, můžete je zařadit do výroby. Před tím si ale musíte najmout odpovídající počet dělníků do továren. (Tady si uvědomuji, že jsem se vám v případě dělníků možná nezminil o jedné drobnosti. Když najímáte či propouštíte dělníky, toto se nikdy neděje adresně vůči jakékoli továrně. Vždy je to abych tak řekl globální záležitost celé vaší firmy - neboli abych to upřesnil - pokud si najmete např. 100 dělníků, ti jsou vzápětí naráz k dispozici všude po světě, takže pokud je budete potřebovat třeba v SW USA, stačí pouze kliknout sem na továrnu, a příkazem Assign přiřadit potřebný počet dělníků. No a když zas naopak nějakou tu linku ikonou Stop zastavíte a výrobu zde zrušíte, dotyční dělníci se zase vrátí do jakýchsi dělnických rezerv a jsou tím pádem opět k dispozici všude po světě...no doufám, že jste to alespoň trochu pochopili.) No takže si najmete dělníky a zahájíte produkci vozů - tj určíte kde se na které lince bude vyrábět jaké auto a kolik dělníků má na té či které lince pracovat. Poté si ihned musíte zavolat u každého obch zastoupení u ikoně Detail zdroje, z nichž budou těmto jednotlivým obch zastoupením dodávány jednotlivé typy vozidel. (na tuto oblast si dávejte opravdu pozor! Je to totiž doslova kámen úrazu všech, co s Detroitem kdy začínali, neboť ti sice většinou dokázali zkonstruovat a vyrábět auta, ale už jim vážila jejich distribuce.) No a pak už stačí pouze každý měsíc korigovat počty lidí u jednotlivých linek.

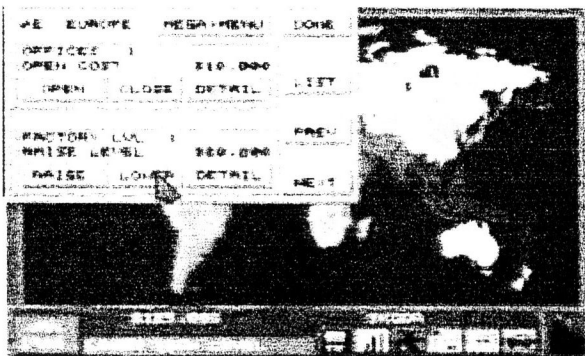


Zpočátku vám tedy oněch 6 linek v každé továrně dokáže pokrývat potřeby dotýčných oblastí, navíc pokud ještě budete případné přebytky z produkce té které továrny dolňovat vyšší poptávkou po tom či onom typu auta tam či onde, (brr, málem jsem si zlomil jazyk...) ovšem postupem času tento způsob výroby a distribuce přestane vyhovovat. Bude nutno združit výrobu jednoho typu do jedné továrny, aby v tom nebyl takový chaos. Totiž abyste mi rozuměli - jde tu o to, že např v takové NE USA budete za chvíli dost nestíhat s výrobou aut kategorie FAMILY SALOON a nepomůže vám ani dotování zdejšího trhu ze dvou jiných oblastí. Navíc je tu potřeba zmínit se ještě o jedné věci, na kterou ale postupem času přijdete sami - tím myslím efektivnost výroby při zvyšování počtu dělníků u jednotlivých linek. Teď si určitě říkáte, co to sem ten blázen zase plete za blbosti - vždyť on v tom výkladu počítá skáče sem a tam, kdo se v tom má potom vyznat. Ovšem tato poznámka je dost

důležitá. Pokud bych jí zde totiž neuvedl, postupovali byste totiž zhruba tak, že pokud by vám výroba jedné linky v nějaké oblasti nestačila, vi byste na ní neustále přidávali nové a nové dělníky až do onoho max počtu 255. Přitom byste ale zjistili, že čím víc lidí na dotýčnou linku umístíte, tím menší je jejich efektivita v přepočtu na jednoho pracovníka. V podstatě to znamená zhruba asi toto - pokud dáte na jednu linku 10 lidí, je to dobré, jejich produktivita práce - tudíž počet vyrobených aut je v poměru k počtu lidí, jež zde pracují celkem slušný. Při 20, 30, 40 a 50 lidech na jedné lince to taky ještě celkem jde. Ovšem jakmile se člověk dostane někde ke stovce lidí na jedné lince, produktivita práce v poměru k počtu lidí už nikterak slavná nebude. Co tím tedy chci říct? Je daleko rozumnější zaměstnávat méně lidí na vícero linkách, protože ti pak při stejném počtu výroby daleko víc aut. Tudíž vám doporučuji jakmile to bude potřeba, klidně si otevřete továrnu i tam, kde ještě zatím nic neprodáváte a odtud pak vyrobená auta dovážejte tam, kde o ně bude zájem. Tudíž abych tak nějak navázal na výklad před touto poznámkou - doporučuji vám vyrábět vždy v jedné továrně jeden typ auta na všech linkách. Je to daleko jednodušší, a v podstatě do budoucna i jediné možné. Zvláště u kategorie FAMILY SALOON to jistě pochopíte velmi brzy. Jsou tu ovšem i výjimky. Tak např. u kategorie VAN a PICK UP TRUCK by se zpočátku asi nevyplatilo pro každou z nich dělat samostatnou továrnu, takže tyto klidně můžete vyrábět společně a až teprve když jejich prodej stoupne je od sebe oddělte a jedné z nich pak vybudujte samostatnou továrnu.

Jakmile tedy budete vyrábět auta, je nuto pečlivě zvolit jejich ceny s ohledem na svoje náklady, ale i s přihlédnutím k cenám konkurence. Ta totiž zpočátku s cenami svých aut prudce vystřelí vzhůru. Budou prostě prodávat málo aut, ale předražených - a vám bych radil jít přesně opačnou cestou, tedy vyrábět více aut, avšak za podstatně menší ceny. Opravdu je to daleko rozumnější řešení a krom toho to posléze pochopí i vaši konkurenti a ceny jejich modelů misty klesnou až na polovinu předchozích cen.





vám tam naskakovaly úroky. Ty sice zpočátku nebudou nic moc, ale později, až své finance poněkud rozmnožíte, třeba na půl miliardy, už to nebude tak zanedbatelné, a v ještě pozdějších fázích, kdy už budete mít v bance hezkých pár miliard, vám tyto úroky převyšují vaše zisky z prodeje. A to je pak ta pravá chvíle na radikální snížení cen aut. Tím totiž donutíte soupeře k podobnému opatření, což bude mít za následek jejich postupný krach. Chce to ale mít dostatečné výrobní kapacity, abyste ten prodejní boom, jež poté nastane, dokázali též svoji výrobou pokrýt.

Je ještě jedna důležitá oblať, o níž bych se tu měl zmínit. Je o oblast personální. Jistě si zpočátku všimnete, že počet nezaměstnaných dělníků, či techniků před branami vašich továren stoupá, či klesá konstantním způsobem. Je to dáno velikostí platu, jež jejich už zaměstnaní kolegové pobírají ve vašich továrnách. Ten budete muset čas od času zvyšovat, jinak by vás mohly potkat stávky, či jiné problémy. Navíc je zde jeden problémek - do budoucna budete potřebovat opravdu velký počet zaměstnanců, takže bych vám radil najímat, najímat a najímat bez ohledu na to, jestli je všechny dokážete i zaměstnat u jednotlivých linek - tak např. já sám mám teď kolem roku 1935 standardně kolem tisícovky lidí v rezervách a toto číslo neustále roste.

No a to by bylo asi tak všechno. Takže vyrábějte, vyvíjejte, konstruuje, prodávejte, a kdybyste měli jakýkoli dotaz, jsem vám k dispozici. -konec-

KAF

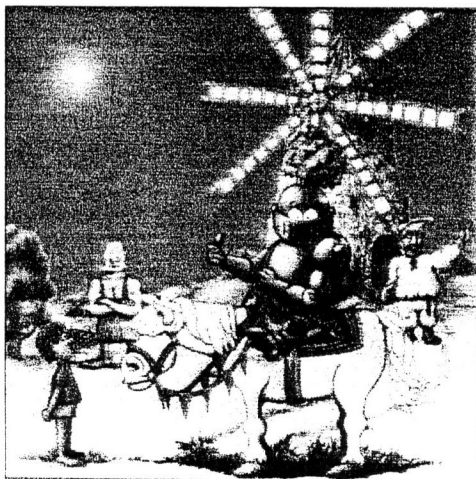
Návod

The Settlers

Druhá část

Strategie

Tak tolik úvodní obeznámení se všemi ikonami v samotné hře. A teď bych se rád ještě před tím, než se pustím do samotného rozboru hry a celkové strategie musím ještě zmínit o počátečních několika ikonách a ještě i dalších věcech, s nimiž se setkáte po spuštění hry. Ihned na začátku po odkliknutí úvodního obrázku se vám objeví informační obrazovka, kde si hra v podstatě otestuje konfiguraci vašeho počítače a zdědí vám jaké máte díky tomu možnosti.



Hra The Settlers totiž funguje na všech Amigách, co jsem měl možnost vidět. Tedy i na holé jednogigové pětistovce, stejně jako dvanáctce s turbokartou, přičemž čím kvalitnější Amčuli máte, tím větší možnosti vám settleři nabízejí - tj. pokud je chcete hrát na klasické pětistovce, budete mít maximálně 35 procent zvuku, neboť v tu chvíli hře schází větší kapacita Chip paměti. Na to jsem přišel už dávno, když jsem ji ještě hrával zprvu na klasické pětistovce (tehdy mi zvuk kolísal zhruba někde mezi 20 - 35 procenty) pak jsem přešel na A 500+ a tam, jelikož plusko už mělo 1 MB Chip ram, mi hra dělala vždy 35 procent zvuku. Pak jsem si pořídil Alfa ramku 2MB fast ram, a s ní už mi zvuk dosahoval až 45 procent. No a po pětistovce přišla posléze dvanáctka, která už u Settlerů zvládá zvuk naplno. Ovšem typ a konfigurace vašeho počítače nemají u této hry vliv pouze na zvuk, ale také na velikost herní mapy. A tím se vlastně dostávám k ovládání a konfigurování hry těsně před jejím spuštěním. Tedy po odkliknutí tří jakýchkoli symbolů z honí lišty (zřejmě je to pozůstatek ochrany proti pirátům) se dostanete k úvodnímu ovládacímu menu. To je tvořeno především čtyřmi portrétními okny, kde to první je vždy vaše, tj. je tu podobizna rytíře s modrým chocholem, zatímco v těch třech ostatních můžete vidět podobizny svých nepřátel. Nad těmito okny máte zpočátku čtyři ikony, mezi nimi pak řádek, označující číslo mise, a pod ním řádek na hesla. Pokud je znáte, můžete sem myší kliknout, dotyčné heslo napsat a odentrovat. Ze zmíněných čtyř ikon je funkce tři z nich - tj. START, LOAD a

OPTION myslím zcela jasná a nepotřebuje vysvětlování. Zato čtvrtá ikona se naopak trochu rozebrat musí, protože skrz ni můžete např. hrát ve dvou proti sobě, či tvořit svoje vlastní mapy. Takže pokud na tuto ikonu, kde je zpočátku obrázek hradu s bleskem (či co to je) kliknete, objeví se tu písmena A, B, C a vy si budete moci zahrát výukovou hru. Ta má šest levelů a slouží k celkovému seznámení se s hrou a jejím ovládáním. Pokud byste na takto změněnou ikonu klikli znovu, objeví se v dotyčné ikoně jedna postavička. V tu chvíli se objeví další ikony a řádky a člověk si tak může vytvořit vlastní mapu. Ta se dělá velmi jednoduše. Prohlédnete si pozorně nově vzniklé ikony. Je tu v podstatě jedno větší okno s malou a větší planetou a sipkou mezi nimi. Zde si můžete zvětšovat velikost území na němž se pak dotyčná mise bude odehrávat. Toto zvětšování je přímo úměrné konfiguraci vašeho počítače, kdy větší paměť znamená možnost užití větší mapy. Dále tu je šipka dolů na ona čtyři portrétní okna. Tou můžete navolit soupeře, jaké chcete, přičemž tu ale musím uvést jednu důležitou maličkost - jejich portréty vlastně neznamenají takřka vůbec nic! Mnohem důležitější jsou totiž tři barevně



odlišené sloupčky vedle nich. Ty mají přímý vliv na množství materiálu uvnitř hradu při začátku hry, na agresivitu nepřítele, na rychlost přibývání lidí v jeho hradech. Tyto proužky jsou normálně pouze informativní a při klasických hrách se nedají ovládat. Zato při tvorbě vlastní hry je ovládat lze a to jak u sebe, tak i u soupeře. Také můžete dotyčným soupeře jednoduše vypnout za pomoci ikonky uvnitř tohoto portrétového okna, jež najdete nad právě zmiňovanými proužky. Tak to jsem ale krapet odbočil. Tedy nad onou ikonou, měnící nepřátele tu máme ještě malou šipečku s otazníkem. Tou lze náhodně generovat krajinu. Ovšem jak už jsem dříve řekl, krajinu si můžete vytvořit i sami. Stačí totiž, když kliknete do řádků, na než ona posledně jmenovaná šipečka ukazovala. Uvnitř těchto řádků jsou vždy číslice od 1 po 8. Sice přesně nevím, co které číslo vlastně ovládá, ale faktem je, že když sem napíšete všude samé osmičky a odentrujete, vygeneruje se vám krajina se spoustou hor, vod i pouští, přičemž v horách bude spousta jak zlata, tak železa, uhlí i kamení. Když ale nacvakáte všude jedničky, objeví se naopak celkově chudá krajina s minimem všeho.

No a nakonec ještě pokud byste chtěli hrát ve dvou, stačí pouze opět kliknout na ikonu se symbolem jedné postavičky. Ta se vzápětí změní na ikonu se dvěma postavičkami, přičemž je zde zachována možnost generování vlastní mapy. (dalším kliknutím sem se ikona opět změní na obrázek hradu s bleskem) No a ještě na závěr - pokud budete chtít ze hry vyskočit, stačí kliknout na malý čtvereček v levém horním rohu obrazovky.

A nyní něco o samotné strategii:

- A) Hraní každé jednotlivé mise můžeme rozdělit v podstatě do tří částí: Obsazení dostupného území a jeho opevnění. - Je velmi důležité obsadit co největší území s dostatkem všech strategických surovin a toto bezpečně zajistit proti jakýmkoli útokům ze strany soupeře. Zde vždy postupuji stejným - již mnohokrát osvědčeným způsobem. Nejprve všude stavím pouze malé pevnosti - ty se stavějí nejrychleji a tudíž mi umožňují nejrychlejší rozšíření. Poté realně odhadnu své možnosti expanze a v příhodnou chvíli se někde zastavím. Většinou je to na místě, které ještě přímo nesousedí s nepřítelem. A zde začnu budovat pevnostní val. Ten musí být zásadně tvořen pouze z největších pevností, protože ty mají oproti svým menším „kolegyním“ pár nezanedbatelných výhod. Tak především taková největší pevnost pojme až dvanáct vojáků, což samo o sobě znamená, že na ni soupeř jen tak nezaútočí. Další podstatnou výhodou je fakt, že se v největších pevnostech vojáci nejrychleji zlepšují. No a nakonec tu máme onen nezanedbatelný fakt, že umístěním co největšího počtu vojáků v 1. obranné linii se vlastně připravujete na pozdější útok. Takže zkrátka a dobře vybudujte souvislou a stejnoměrně odolnou síť velkých pevností okolo celé vaší hranice. Tyto pevnosti stavějte co nejbliž sobě, aby bylo v případě nepř. útoku po ruce dost vašich vojáků na případné protiúder. Navíc bych vám doporučoval těsně za touto první obrannou linií vybudovat ještě i druhou obrannou linii jako jakousi pojistku. Přitom vám ale radím jedno - snažte se, aby váš soupeř neměl ve svém dosahu žádnou z vašich malých, nebo středních pevností. Ty jsou totiž příliš zranitelné a snadno napadnutelné, takže je lepší, pokud už jejich úlohu zabezpečování celistvosti hranice převzaly pevnosti velké, tyto malé a střední pevnůstky raději zbourat.
- B) Stabilizace a rozvoj vašeho království. - Tuto dobu bych jinak možná charakterizoval jako vyčkávací, kdy vaše království čeká a posiluje se ve všech směrech. Jakmile totiž máte hranice alespoň trochu zabezpečeny, můžete přikročit k celkovému rozvoji vašeho království. Vybudujte další doly, kovárny, hutě, zlatnictví, atd. Především se pak zaměřte na výrobu zbraní a zlata, protože tyto dvě komodity budou v budoucnu při vaší expanzi nezbytné.
- C) Expanze a dobytí nepřátel - Pakliže usoudíte, že jsou už vaše armády dosti silné na to, aby nepřátele porazily, můžete přejít do útoku. No a když už jsme u toho útoku, myslím nebude na škodu pohovořit o boji tak nějak celkově. Takže ve hře The settlers rozlišujeme dva typy bojů - obranný a útočný, přičemž každý má svá specifika. Nejprve tedy boj obranný. Tím pochopitelně myslím, když vám nepřátelé napadnou nějakou vaši pevnost. Aby k takovému boji mohlo vůbec dojít, musí být splněn jeden důležitý předpoklad. Nepřítel musí mít k útoku dostatečný počet vojáků! Toto však můžete docela dobře kontrolovat. Stačí si pouze všimnout jeho pevností poblíž hranic, respektive jejich praporek. Pokud jsou tyto úplně dole, značí to, že v dotyčných pevnostech je pouze minimum vojska a útok je tudíž nepravděpodobný. Pokud budou praporky vytažené na polovinu, značí to, že v pevnosti je už o něco víc vojáků, ovšem ani teď ještě útok příliš nehrozí. Ovšem pokud se dotyčné praporky třepetají až úplně nahoře, značí to, že v pevnostech je nebýt vojáků a že útok je nedaleko. Ovšem je tu ještě jeden faktor - velikosti vašich pevností na hranicích a kvalita vojáků v nich. Pokud totiž všude stačíte vybudovat velké pevnosti s dostatečným množstvím vojáků, nepříteli bude dost dlouho trvat, než schromáždí v pevnostech dost vojáků pro útok. Taký se ale může stát, že k žádnému útoku ani nedojde. To všechno záleží pouze na dané situaci. Ovšem předpokládáme, že vás nepřítel opravdu napadne. V tom případě je poměrně důležité zachytit jej už v počátcích - tedy všimnout si útočících vojsk nepřátele dříve, než dorazí k vyhlídnuté pevnosti. Pokud se vám to totiž podaří, můžete proti útočnickům vyslat protiútok. Stačí pouze zaútočit vlastními jednotkami na jednu, či dvě nepř. pevnosti a to tak, aby se vaši útočníci vojáci dostali do přímého kontaktu s nepřátelskými armádami. Potom dojde k boji muže proti muži, kdy žádná ze stran nemusí nutně zvítězit. V tuto chvíli proti sobě totiž nestojí dvě armády, ale pouze dvě skupiny jednotlivých vojáků, kteří se tu navzájem domlávají, načež budou zbytky obou útočících skupin pokračovat k původnímu cíli - tj. k pevnosti, již chtějí dobýt. Samosebou na výsledek tohoto souboje má největší vliv kvalita vojáků obou stran, ale též jejich zaplacenost. Tím myslím množství zlata, jež mají vojáci ve svých mateřských pevnostech. Pokud je ho tam dostatek, bojují ti to jako lvi a kolikrát se vám může stát, že třeba i plecháč (nejslabší typ vojáka) či roháč (druhý nejslabší typ vojáka) může porazit chocholouše (druhý nejsilnější typ vojáka) nebo dokonce rytíře (nejsilnější voják v Settlers). Pokud se vám nepodaří postřehnout útočící nepřátele, a o útoku se dozvíte až ze zprávičky, blikající v levém dolním rohu obrazovky, stále ještě můžete proti nepříteli zasáhnout. Za prvé můžete - stejně jako v předchozím případě vyslat vojáky do protiútku způsobem, jakým jsem před chvílí popsal. Potíž je v tom, že už to nebude tak jednoduché a pokud budete chtít, aby okolo vaší pevnosti prošli vojáci, budete jich muset vyslat do akce daleko větší množství, neboť kdyby jste jich poslali jenom pár, ti by vylezli z okolních pevností a rovnou by si to namířili přes hranici k vám zvolené nepř. pevnosti. Proto je nutno použít víc lidí, aby někteří vojáci zaútočili i z druhé obranné linie. Ti by pak už měli daleko větší šanci projít okolo napadené pevnosti. Ovšem toto není jediný způsob obrany. Jedním z dalších podobných je povolání vojáků do hradu a před tím upravit cesty tak, aby dotyční vojáci museli projít okolo napadené pevnosti. Toto je však pouze nouzové řešení a to hned z několika důvodů. Tak předně tímto způsobem můžeme nepřátele pouze zdržet, protože na ně takto posíláme pouze druhořadé vojáky, takže lze předpokládat, že dojde na vaši straně k vážným ztrátám, přičemž není nikde napsáno, že dotyční vojáci nepřátele zastaví. Ovšem to by nebylo to nejhorší. Daleko problematičtější je to, že pokud povoláte vojáky do pevnosti, kvantum vojáků, vracejících se odevšad na čas



paralizuje celé vaše království, neboť jejich zástupy ucpou silnice a znemožní tak plynulou přepravu materiálu nosičům. Tomuto jevu se dá částečně čelit vybudováním pomocných hradů mezi jednotlivými pevnostmi vaší první obranné linie. Vojska pak totiž nemusí chodit až do centrálního hradu, čímž výše zmíněné zácpy z větší části odpadají. No a na závěr bych tu měl ještě jeden způsob. Ovšem ten bych doporučoval užívat až v případě nejvyšší nouze, kdy už to s vaší napadenou pevností bude vážné. Můžete totiž zkusit zbourat jednu z okolních pevností. Z ní totiž vzápětí vyleze celá její bývalá osádka, jež může též zasáhnout proti nepříteli. Tolik tedy obrana a teď si něco povíme o útoku. Ten je poměrně jednoduchý. Stačí kliknout starým známým způsobem na soupeřovu pevnost. Objeví se tabulka, kde ihned poznáte, kolik vojáků máte právě pro útok k dispozici. Pak už stačí pouze natukat pomocí + a - jejich počet a pak kliknout na dva zkřížené meče. Tím dáváte signál k samotnému útoku. Zde si povšimněte, že než začnete volit počet útočníků, už zde máte počítačem navolen jejich určitý počet. Tím vám počítač říká, kolik vojáků minimálně by bylo rozumné vyslat do

boje. Dále zde stojí za zmínku čtyři ikonky s vojáky. I těmi se dají volit počty vašich útočníků. Musím se sice přiznat, že přímo dopodrobna nevím, jak co ovládají, ale předpokládám, že kliknete-li na dvě první, do akce vyrazí pouze vojáci z první linie a to ještě jen ti nejlepší, zatímco, pokud zmačknete ikonu zcela vpravo, de facto vysíláte do boje všechny své vojáky z okolí, jež nemusí nutně zůstat v pevnostech coby obránci. Tady bych rád ještě zmínil jednu drobnost. V settlerech je samotný boj řešen tak, že ať už na nepřítel pošlete vojáků kolik chcete, bojujete-li o pevnost, midlí se vždy pouze jedna dvojice, zatímco zbytek útočníků pouze „stepeje“ okolo napadené pevnosti a čeká na výsledek jejich souboje. (samosebou pokud se sem během té doby připlať nějaký jiný nepřátelský voják, vaši vojáci se do něj pustí). To ovšem znamená, že i jeden voják může ubránit celou pevnost třeba proti dvacíctce nepřátel. Pokud to bude chocholouš, nebo rytíř a bude mít dost zlata, je možné všechno!!! (už se mi to párkrát stalo v obou gardech - tj. jak při mém útoku, kdy mi jeden nepř. zmetek zrušil asi 15 vojáků, tak i při obraně, kdy naopak jeden můj hrdina postupně odolal dvěma skupinám nepřátel, čítajících dohromady asi deset mužů). Tak o boji bylo snad už řečeno dost, takže nyní můžeme pokračovat v celkové strategii hry, tentokrát se zaměřením na výstavbu v království. Zde je hlavním pravidlem budovat všude samostatné celky, tj. stavět budovy, jejichž produkce, či funkce na sebe navazuje, poblíž sebe. Jako klasický příklad mohu uvést třeba výrobu zbraní. K ní logicky potřebujeme jednak zdroj železa a uhlí a pak budovy, kde se železo zpracuje do výsledné podoby - tj. huť a kovárnu. Takže nejprve geologové prozkoumají hory, označí výskyt železa a uhlí. Poté vy musíte prozkoumat okolí a zjistit, je-li někde na blízku možnost postavit jak huť, tak i kovárnu. Pokud tomu tak je, postavte tyto co nejbliž sobě. Poté postavte i samotné doly a to tak, že pro jednu huť je ideální mít 1 - 2 železné doly a aspoň jeden důl uhelný, přičemž v zájmu plynulosti dodávek obou surovin by obě tyto měly mít svoje vlastní cesty. Tím myslím, aby do hutě jak surové železo, tak uhlí nosil někdo jiný. Co se kovárny týče, i ta by měla mít svůj samostatný zdroj uhlí. V podstatě ideální by bylo, kdyby huť i kovárna měly dohromady tři doly na uhlí. Musíme totiž vycházet z faktu, že těžba v dolech není konstantní, ale že se postupem času mění, takže je vždy lepší mít železa i uhlí mírný přebytek. Ten pak případně nosiči odnesou buď do hradu, a pokud je tento od dotyčných dolů vzdálen, je pak nezbytné vybudovat v těsné blízkosti kovárny ještě pomocný hrad. Ovšem ten je zde nutný tak jako tak, aby se nám vyrobené zbraně couraly po cestách, takže totiž rovnou skončí tam, kde mají být - tj. ve skladu, nebo rovnou v rukou novopečeného vojáka. Tolik tedy příklad jednoho funkčního celku. Dalšími mohou být např. domek dřevorubce + domek sázeče stromků + pila + pomocný hrad, nebo domek rolníka + větrný mlýn + pekárna + pomocný hrad, domek rolníka + prasečí farma + řeznictví + pomocný hrad, atd., přičemž pochopitelně i tyto celky musejí být združovány - tak kupříkladu těžba v dolech je přímo závislá na dodávkách potravin do dotyčných dolů, takže je rozumné umísťovat jejich zdroj někde poblíž.

No a na závěr pár rad :

Nepřehánějte to příliš se zvětšováním svého království! Počet lidí v něm bývá totiž omezen a v pozdější fázi hry tito naráz přestanou přibývat.

Pokud je někde opravdu pořádný zdroj železa a uhlí, můžete vybudovat místo jedné hutě a kovárny celý soubor hutí a kováren (já jsem např. měl při jedné hře 6 hutí a 5 kováren. Vše bylo vybudováno na poměrně malém prostoru a chránilo to zbraně jako o závod!)

V žádném případě to nepřehánějte stěžbou, či výrobou čokolí! Vyrábějte a těžte vždy tak, abyste stačili všechno zpracovat, využít, atd., případně aby vznikl maximálně mírný přebytek. V opačném případě by se vám totiž začaly ucpávat silnice a mohlo by to nakonec vést až k celkovému kolapsu dopravy v celém království!!!

Využívejte možnosti regulovat přísun potravin do dolů, stejně jako např. přísunu prken a železa do nástrojárny. Pokud už totiž budete mít dost nástrojů, byl by nerozum nechat nástrojáře vyrábět stále další. Stejně tak můžete přiškrtnout kupříkladu těžbu kamení v dolech, pokud už bude v hradu dostatečná zásoba!!!

Na některých exponovaných místech, kde vám bude občas docházet k zácpám na silnicích si můžete postavit i několik souběžných cest. Vlastně tím vytvoříte jakousi dálnici po níž bude materiál cestovat daleko lépe, než na jednoduché silnici.

Když geolog někde označí značkami výskyt té, či oné suroviny, neznamená to, že musíte stavět doly pouze na těchto místech. Pokud postavíte důl třeba někde hned vedle, horníkovi sice trvá trochu déle, než narazí na požadovaný materiál, ale pak už těží stejně, jako kdyby jeho důl stál přímo na zdroji.

No a když už mluvíme o tom geologovi, nebylo by na škodu vysvětlit jak jej vlastně používat. Takže vyberme si nějaké vhodné pohoří a postavme na něm cestu. Na té cestě utvoříme hraniční praporek, na něj klikneme - a to klasicky - levá + pravá. Objeví se obrázek hraničního praporku a geologa. Pak už stačí pouze kliknout na něj a geolog vzápětí vyrazí z hradu prozkoumat okolí onoho praporku.

No myslím, že už toho je až až, co jsem tu o Settlerech napsal. Možná to ještě není všechno, co byste o této skvělé hře chtěli vidět, takže kdyby byly nějaké dotazy, ozvěte se buď telefonicky, dopisem, nebo mi pošlete „meilíka“. Rád na vaše dotazy prostřednictvím FÉNIXu zodpovím

KAF

Pokračování příště

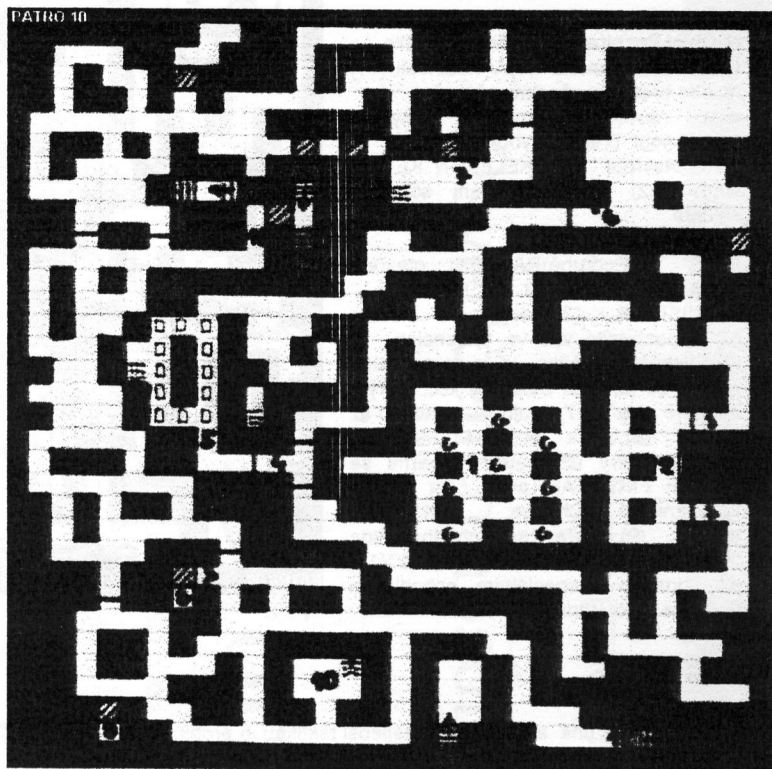
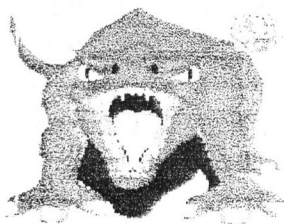
Návod

DUNGEON MASTER

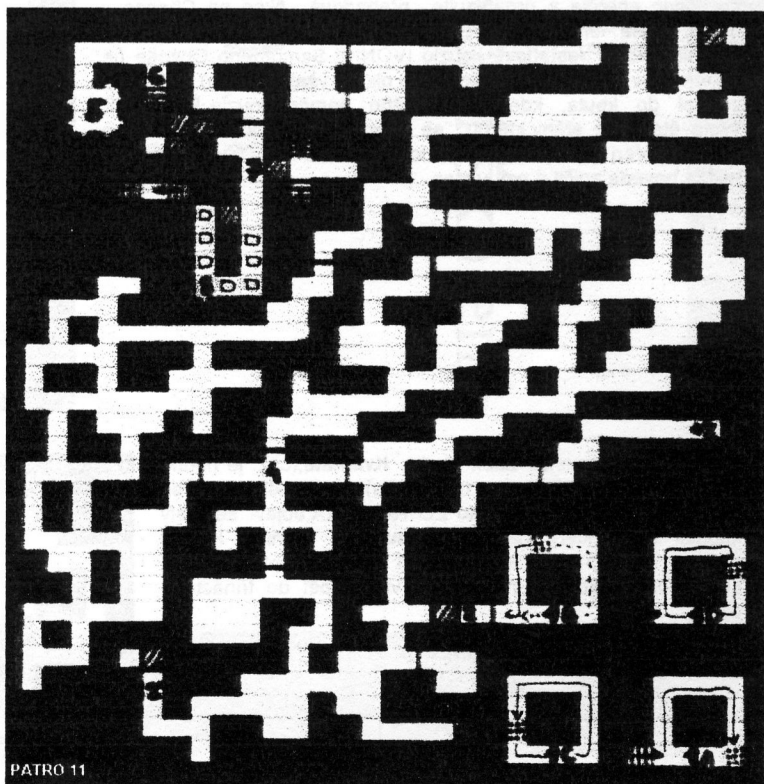
Čtvrtá část návodu

Dungeon

Patro 10: Místnost (1) projděte kolem teleportů. Klíčem (2) si otevřete jedny z dveří (3). Cestou získáte po zabití příšer další klíč, s ním můžete projít druhými dveřmi, nebo rovnou otevřít dveře (4). V místě (5) je řada posuvných plošin, které Vás budou hnát kolem místnosti a vy musíte jen v pravou chvíli vystoupit. Tlačítko (6) raději nemačkat, nebo bude mít zubatá o čtyři zákazníky více. V místnosti (7) si můžete zkrátit teleportem level až do místnosti (10) a naopak. Zmačkněte tlačítka (8) a dojděte si pro sekeru (9). Schodištěm (12) sestupte do jedenáctého patra. Lebka je v bodě (11).



Patro 11: Začínáte v bodech (1A-1C-1D-1B), tyto chodby projděte podle šipek (Pozor! u některých verzí DM se směry mění, chce to zkoušet). Pocestě seberte klíč, kterým otevřete mříž. Za ní z bedny vytáhněte klíč, který použijte na zámek v poslední části bludiště (1B). Tím se otevře stěna (2) a vy můžete jít dále. Dojděte si pro meč (+2). Před místností se ale hodně odlehčete, neboť po sebrání meče začne ze stěny unikat plyn, takže to chce odtud rychle zmizet. Zmačkněte spínač (3). Dojděte na rozcestí (4) a vyberte si jednu cestu. V místnosti (5) vhažujte do otvorů ve zdi měděné mince, dokud se neobjeví další klíč, kterým můžete projít další cestu na rozcestí (4). V bodě (7) je tajné tlačítko, lebka a tajný vchod k velkému schodišti. Po stisknutí tlačítka si stoupněte na plošinku za objevenou stěnou, vemte klíč (8) a po schodech (6) sestupte níž.

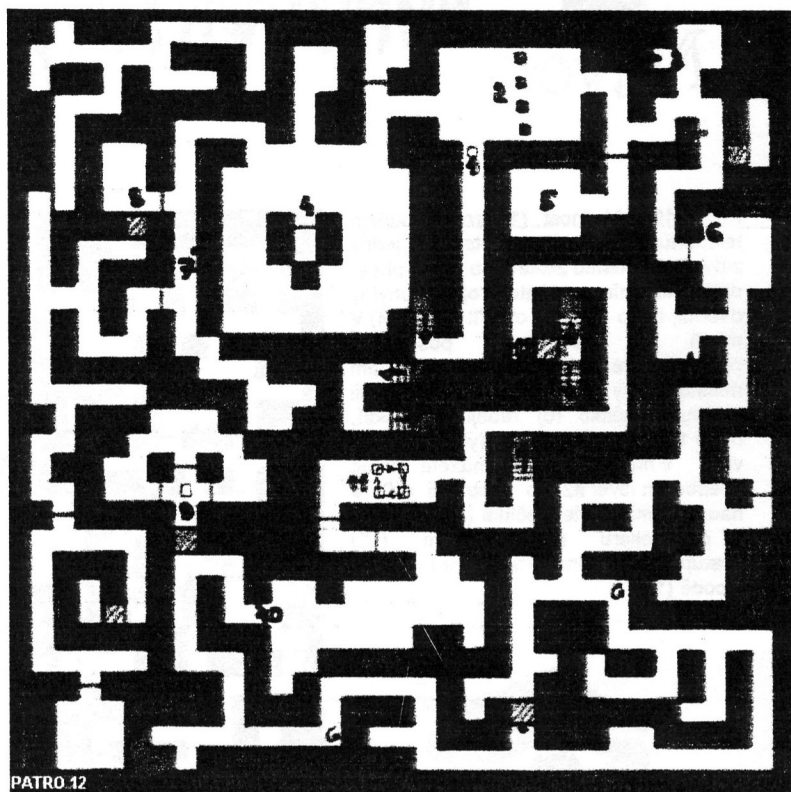


Patro 12: Stoupnutím na plošinku (1) ovlivníte objevování děr v místnosti (2). Zmáčknete spínač (3), otevrou se dveře (4), kde je rytíř s klíčem. V místnosti (5) je opět jeden . V bodě (6) je další RA klíč (už třetí). Zmáčknete tlačítko (7), otevře se stěna (8). Dojdete do bodu (9), kde se po

sešlápnutí plošinky objeví vždy tři pavouci. Pozbírejte zde věci. Tlačítko (10) uzavře stěnu (9). V místnosti (11) musíte přeházet všechny věci přes díru, navléci si rychle botky a proběhnout přes pohyblivý se otvor. Otevřete si SKELETON KEYEM stěnu (12) a po známém schodišti sejděte

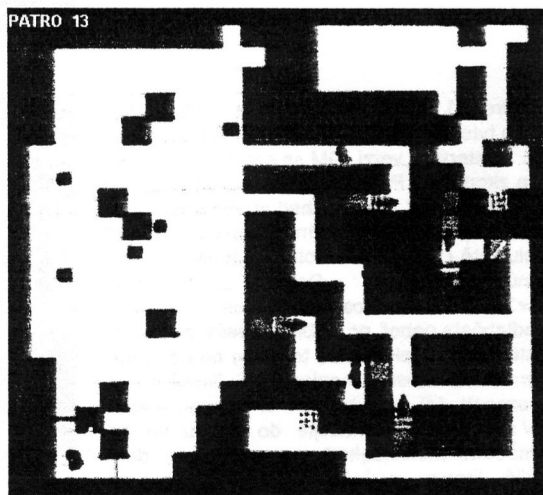
až do sedmého patra

Patro 7: (Podruhé) RA Klíči otevřete dveře (2). Dojdete si pro meč INQUISITOR (3). Odemkněte dveře (4) a pozbírejte vše ve výklencích (5). Stiskněte tlačítko (6) a za zmizelou stěnou se nachází další RA klíč, kterým otevřete dveře (7). Projděte chodbou až k bodu (8), dveře otevřete MASTER KEYEM, který už máte. Za dveřmi se nachází FIRESTAFF, první část zbraně ke zničení Chause. Zmáčknete tlačítko (9), otevře se chodba kde zmáčknete spínač (10). Vemte klíč (11) a druhým speciálním schodištěm vystupte až do třináctého patra.



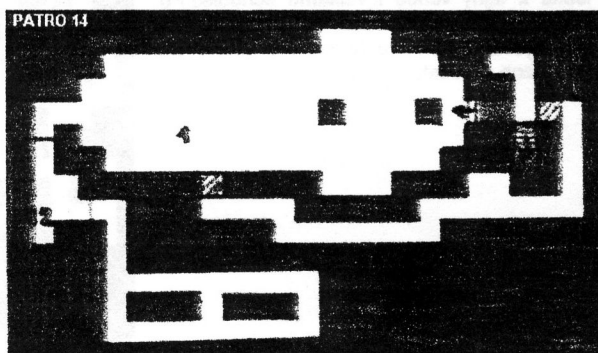
PATRO 12

Patro 13: (Podruhé a naposledy) Nejlepší taktikou je probít se přes ohně a dáblý do místnosti (3), kde si zřídíte jakýsi bojový štáb. Klidně si zde vyskládejte věci na zem, načarujte si do flašiček co nejvíc energie a organizujte přepadové akce na Chaosovy ochránce. Na ohně používejte VORPAL BLADE a na dáblý firebally, nebo Firestaffové kouzlo IVONKE. Samotného Chause (je to ten celý v černém s velkými uši, nikoliv však batman) se snažte zahnat do kouta, kde kolem něho pomocí kouzla FLUXAGE vystavíte žluté stěny, kterou se nemůže teleportovat, pak se postavte před něj a použijte kouzlo FUSE. Za nějaký čas se Vám ho takhle povede zničit a pak už jen....



PATRO 13

Patro 14: Zde musíte zabít draka Kvadráta, (což je hodně těžký úkol, ale jednou se to povede) seberte klíč (1) Před stěnou (2) zakouzlete kouzlo ZO KATH RA, objeví se malý kousek hmoty, který na stěnu použijte. Vzniklý kámen seberte pomocí FIRESTAFFU. Tím máte kompletní zbraň ke zničení Chause a můžete se vrátit zpět do třináctého patra.



PATRO 14

KONEC...

PEC

PLEASE HELP ME!!!

The Settlers

Kódy do levelů:

01 START	11 CHOPPER	21 PASTURE
02 STATION	12 GATE	22 OMNUS
03 UNITY	13 ISLAND	23 TRIBUTE
04 WAVE	14 LEGION	24 FOUNTAIN
05 EXPORT	15 PIECE	25 CHUDE
06 OPTION	16 RIVAL	26 TRAILER
07 RECORD	17 SAVAGE	27 CANYON
08 SCALE	18 XAVER	28 REPRESS
09 SIGN	19 BLADE	29 YOKI
10 ACRON	20 BEACON	30 PASSIVE

TURRICAN

Až budete mít skóre větší než 20 000 tak QUITněte hru. V highscore napište „BLUESMOBIL“ a stiskněte <RETURN>. Potom, když začnete hrát znovu budete mít 99 životů a přibudou Vám zbraně.

TURRICAN II

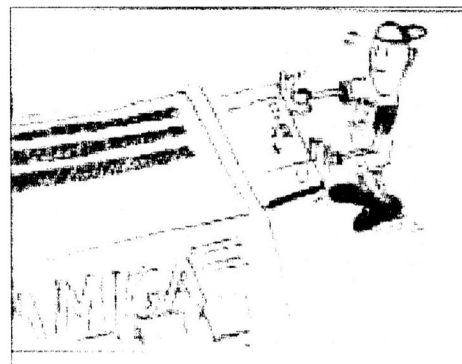
Stiskněte <HELP>, nebo <SPACE>. Dostanete se do music menu. Stiskněte <4> pro vypnutí hudby, otom stiskněte <2>. Asi po deseti sekundách hudby stiskněte dvakrát <ESC>.

Jestli to nebude fungovat, skuste stisknout jednou, nebo dvakrát <1> předtím, než stisknete <4>.

TURRICAN III

Během hry napište: DESTRUCT
ETERNITY
BEAMMEUP
ROLLING

-neomezený počet bomb
-neomezeně energie
-skok do dalšího levelu
-neomezeně „rolovací“ energie



BLOBZ AGA

„TURDS“ ?
„BLOBZ“ ?
„RIMMER“
„SMEEEG“
„SKP“

?
?
?
?

můžete hrát modifikované(???) levely
„ALANIS“ Zablokuje detekci kolizí na hlavní mapě => můžete hrát jakýkoliv level, nebo rovnou přejít do dalšího světa.

VÁŽENÍ AMIGISTÉ,

taky se vám už párkrát stalo, že chodíte do školy, na brigádu, do hospody a po třech měsících zjistíte, že člověk vedle vás je amigista? Jak už v tomto zinu párkrát zaznělo, jedním největších problémů amiga-komunity je pasivita. A nevýraznost. Neexistuje způsob jak poznat, že člověk xy je amigista, pokud zrovna nejdete kolem počítače, kde někdo brousí po Aminetu (že Lad'o?). Amigistický triko je jeden z možných způsobů jak se odlišit, jak poznat normálního člověka (amigistu) od klozeťáka (plečkaře, pixlaře, hňupa).

Další důvod, který mě vedl k výrobě Amiga-triku je ten, že mě děsně serou lidi s nedotaženejma spirálama a vulgárníma slovy (Intel, Pentium II,...) na triku. Původně mělo být triko oboustranné a zezadu by bylo „Intel FUCK OFF“, ale nějak z toho sešlo.

Triko lze získat dvěma způsoby:

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

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

- triko je kvalitní - 145 g/m2, ne jako ty od řamanů, který jsou skoro průhledný
- potisk je dvoubarevný (černý nápis, červená krychla nad I - znáte to z demáčů) - vyrobené metodou sitotisku, žádný nafocování na kopírce, který po dvojím vyprání sleze
- narodil od trik Kelly Family se tyhle trika nedělají ve stotisícových nákladech

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

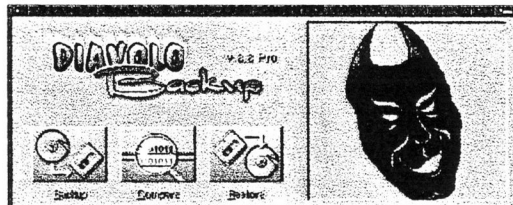
e-mail: papagaj@post.cz





Diavolo v 3.8

Pro tento program je u nás sestaven kompletní manuál, pro všechny zájemce, proto jen stručně.



Bylo toho napsáno mnoho a mnoho o podobných programech. Jedná se o program na ukládání dat z harddisku na diskety a naopak. Program je jednoduchý a snadné ovládání je také nasnadě. Pouze preference programu jsou skutečně rozsáhlé, ale obsahují hlavně rutiny pro komprese a ukládání. Můžete s tímto programem ukládat data z CD a to v jakékoliv velikosti, závisí vše jen na počtu disket, které máte k dispozici.

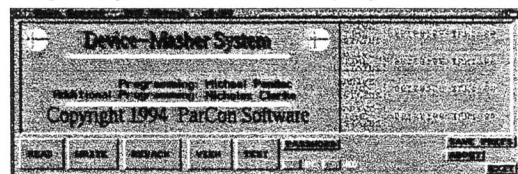
V programu si naleznete programy, třeba deset, které chcete zaarchivovat. Kliknete na ně, změní barvu a ihned víte, kolik budete potřebovat disket. Velikost je zobrazena. Poté dáváte jednu disketu po druhé, když předtím jste si zadali heslo. Program Vás sám vyzývá na výměnu disket a po skončení je upravuje sám pro sebe a také je nutno podotknout, že tyto diskety jsou jinak nečitelné, pouze Diavolo je zase přečte. Rozbalení archivů je naopak mnohem jednodušší. vložíte první disketu a potom si jen určíte, kam se archiv rozbalí a již to jede. Nastavení, konfigurace a ovládání celého programu je natolik zajímavé a celkem velké, že jsem vytvořil kompletní a podrobný manuál, který je samozřejmě kdykoliv k dispozici, stejně jako desítky dalších k mnoha programům a hrám.

DIABOLO v 3.8
ROK : 1997
Tvůrce : M.Huttenloher
Velikost : 1.3 MB



Dms Wb v 2.04

Jistě každý zná diskety zmačkané na minimum ve formátu DMS. A jak je rozbalit či zabalit jistě většina z Vás zná. Programů jest mnoho, tak snad jen jeden z nich, který nevypadá špatně.



jen pro archivy dms, tedy není pro široké použití.

Tento program nabízí velmi rozsáhlé možnosti práce s dms archivy. Ať už kontrolu, pakování, rozbalování disket, ale také antivirovou ochranu a jiné maličkosti. Přehledné a jednoduché ovládací okno je skutečnou lahůdkou a není pro ani začátečníka problémem si vybrat odkud kam a jak balit či rozbalit. Je jen snad škoda, že tento program je

DMS WB v 2.04
ROK : 1997
Tvůrce : ParCon
Velikost : 102kB

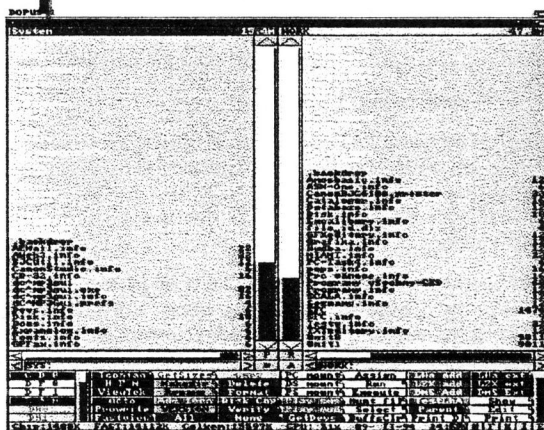


Directory Opus v 4.12

Rád používám starší věci pokud jsou kvalitní. A DOPUS kvalitní v této verzi skutečně kvalitní je. Měl jsem i verze 5, 5.5, ale neposkytuje tu klasiku jako diskové managery, už svým uspořádáním. U DOPusu si můžete nastavit úplně všechno tak, jak chcete, včetně češtiny, cesty k programům, spouštění programů, animací či dem, pakovací a kontrolní rutiny jsou samozřejmostí, můžete si přímo implementovat emulátory všech jiných strojů a kliknutím je využít chybová hlášení při nespouštění nebo při pádu, neboť tento program má svou nápovědu velmi dobře udělanou. Jedná se o klasický diskový manager, kde máte vlevo a vpravo okna, ve kterých si vybíráte co chcete dělat. Pod okny je rozsáhlé tlačítkové menu, které má vždy dvě volby, ale rozsáhlost těchto tlačítek je závislá jen na Vás, co vše tam budete chtít mít, protože se okamžitě změní takové to šoupátko na aktivní a třeba

DIRECTORY OPUS v4.12
ROK : 1993
Tvůrce : J.Patter
Velikost : 493kB

já tam mám celkem osm konfigurací. A pokud byste nechtěli zdlouhavě konfigurovat, skoro na každém aminetu jsou konfigurační protokoly, které si jednoduše přihrajete jako NEXT a máte je tam napořád. Prostě klasika.

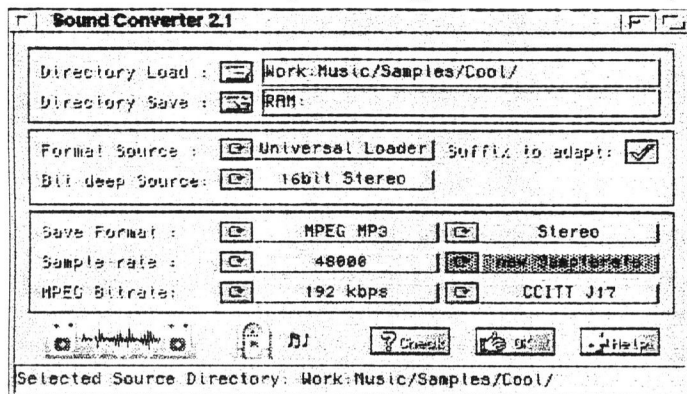


DACAN



Sound Converter v 2.1

Ze svého okolí vím, že je AMIGA celkem hodně používaná k tvorbě hudby, ale článků věnovaných této problematice jsme ve FÉNIXu moc neměli. Snad jen od kolegy KULICKY. To se teď pokusím alespoň částečně napravit. Samozřejmě, že uvidíme



článek od kohokoliv, kdo se o tvorbu hudby na AMIZE zajímá trochu hlouběji. Ale spět k tématu. Sound Converter je hned na první pohled velice jednoduchý program pro konvertování několika často používaných zvukových formátů. Celé GUI je řešeno přehledně a dokonce můžete zapnout bublinkovou nápovědu (bohužel zatím pouze v němčině). V jeho horní části nastavujete pracovní adresář ze kterého se budou data nahrávat (nelze nastavit jednotlivé soubory, ale pouze celé adresáře) a adresář kam se budou data ukládat. V prostřední části vybíráte formát dat, která se budou načítat (pokud nastavíte Universal loader budou se načítat data ve všech podporovaných formátech) a jejich bitovou hloubku. Ve spodní části vybíráte formát v jakém se mají data ukládat, jestli mají být stereo či mono a vzorkovací frekvenci. Poslední dva buttony slouží k ovlivnění výstupní kvality dat v případě, že jsou ukládány ve formátu MPEG (MP2, MP3). Dále jsou tu tři tlačítka sloužící

k otestování vámi zadaných parametrů, k započítání vlastního konvertování a tlačítko HELP pro vyvolání dokumentace ve formátu AmigaGuide, ale zatím bohužel platí to stejné co o bublinkové nápovědě-only German.

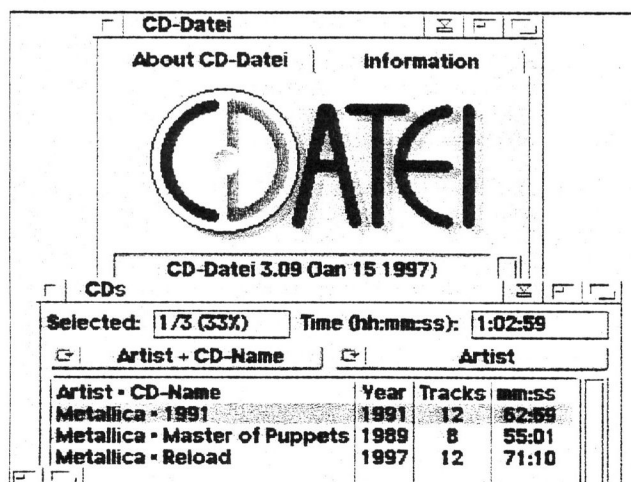
Nahrávat můžete data ve formátech IFF 8SVX, AIFF, Riff WAVE, SunAU, MPEG MP2, MPEG MP3, Modul XM, Modul S3M, Modul MOD.

Ukládat můžete ve formátech IFF 8SVX, MAUD, AIFF, Riff WAVE, ADPCM2, ADPCM3, MPEG MP2, MPEG MP3. Jen škoda, že program neumí ukládat ve formátu ADPCM4. Autorem Sound Converteru je Eckhard Ludwig z Německa (eckhard@top.east.de) a distribuje ho jako FREEWARE.

**SOUND
CONVERTER v 2.1**
ROK : 1997
Tvůrce : E.Ludwig
Velikost : 1 MB
CENA : FREEWARE



CD - DATEI v 3.09



DATEI umí i export do AMIGA GUIDE formátu, kde jsou CD seříděna podle třech již výše zmiňovaných kategorií. Pro svůj běh vyžaduje AMIGU s nainstalovaným MUI verze 3.6 a OS 2.1+.

Znáte to. Chcete si pustit jednu určitou skladbu na CD, ale na kterém vlastně je? Pokud vlastníte AMIGU máte zpluky vyhráno. Ještě zbývá pořídit si CD-DATEI. Jak už vyplynulo z úvodu CD-DATEI slouží ke katalogizaci audio CD. Program je rozdělen na čtyři základní části. 1.část (CDs) obsahuje výpis všech audio CD v databázi, informace o roku vydání, počtu tracků, délce CD v hodinách a hudební žánr (vše zadává uživatel, ale délku CD a počet tracků je možno načíst přímo z CD). Můžete také zobrazit obrázek obalu CD, nebo prohledávat databázi (platí ve všech částech). Ve druhé části (ARTISTS) se zobrazuje seznam všech autorů seříděný podle abecedy, počtu titulů, počtu CD, nebo podle celkové délky skladeb. 2.část (TITLES) obsahuje výpis všech titulů v databázi seříděný podle abecedy, nebo délky jednotlivých tracků. Koznačené skladbě (titulu) můžete také vyvolat jeho text (pokud existuje).

V části EXTRADATA naleznete doplňující informace například třídění podle hudebních žánrů. CD-

CD - DATEI v 3.09
ROK : 1997
Tvůrce : D.Slawisch
Velikost : 729 kB
CENA : Shareware
20DM
Použití : Katalogizace
audio CD

JKMS



UTILITKY DO WORKBENCHU Díl druhý

Zdravím všechny, kteří podporují AMIGA platformu a hlavně ty co čtou Fénix. Usedám ke klávesnici a pomalu přemýšlím, co to byl za nápad vymyslet seriál, který mám sám psát. No to jsem si dal, ale to už je jedno a nějak to snad zvládnem. Samozřejmě si dělám legraci, ale do psaní se mi moc nechce. Ale to je vlastně normální, vždyť mně se nikdy nechce, ale píšu. Jsme ve druhém díle o „WB - pomocnicích“. V prvním díle jsem psal o takových, jakými jsou TinyMeter, MagicMenu, VisualPrefs, ModePro, MCP a dnes budu pokračovat. Skokem se vracím k MCP, protože jsem si uvědomil, že jsem toho o něm napsal opravdu málo. Tak dost keců a jdeme na to.

Dostalo se mi do ruky zajímavé CD (pálené) na kterém jsem objevil několik dalších zajímavých utils. No a tady jsou :

Yaws : určité všichni víte, co to je, když máte ve WB otevřeno 3 a více oken a potřebujete se zrovna dostat na okno, které je úplně vzadu. Máte několik možností :

- ☞ Zavřít okna která překáží
- ☞ Zaktivovat si „programek“ KlikToFront, který je součástí WB a nachází se v SYS:TOOLS/COMMODITIES/.
- ☞ Díky tomuto se do popředí dostane okno na které kliknete dvakrát jako na ikony a to na kterémkoliv místě okna samotného.
- ☞ Pracovat ve vyšším rozlišení než 640 x 256, nebo 640 x 400.
- ☞ Aktivačními tlačítky na oknech WB (jsou to ty v rohu vpravo nahoře), je všechny odsunout do pozadí tak, aby okno, které hledáte zůstalo nahoře.

NAINSTALUJTE SI YAWS. Co to vlastně je? Utilitka YAWS slouží k tomu, aby ležela v adresáři. WBStartup a díky ní můžete přepínat okna pomocí kláves L-ALT+TAB. To je její úplná funkce a nic víc neumí. Já sám používám již zmíněný KlikToFront, ale i YAWS. Nutno říci že zpočátku nic moc, ale dnes onu klávesovou zkratku používám dost často.

AmiLogo : jako další tady máme takovou pěknou blbůstku, kterou jsem viděl poprvé dnes (24.11.) a fakt musím přiznat, že se mi to líbí. CO používáte jako podklad WB ? Obrázek ? Nic?!? Zkuste tohle. Jednoduchým výběrem z osmi nabízených animací Amigovského loga, které jsou opravdu povedené, ale mohly být větší, protože mají velikost asi 50 x 30 pí takže je to použitelné jen tak někde do rohu pro spštění. Nastavení místa zvoleného animovaného loga je velmi jednoduché v tool types spustěcí ikony. Jak to vlastně vypadá? Obdelník na kterém je napsané slovo Amiga a v levé části obdelníku je vždy nějaká malá animace, třeba otáčející se naše planeta, slunce, ozubená kolečka atd.

TinyClock : a už jsme u hodin. Pokud vás už omrzely hodiny, které jsou součástí WB, tak můžete požit jiné. TinyClock, jak samotný název vypovídá, autor tohoto bude asi tentýž jako autor TinyMetera, ale nijak jsem to nezjišťoval, takže pokud nesorry. Po spuštění těchto hodin se vám zobrazí čtverec modré barvy na kterém je příjemný ciferník bez číslic pouze s body označující číslice. Po grafické stránce bych řekl, že jsou podstatně pěknější než hodiny z WB, ale mají jednu vadu (nebo můj nedostatek) a to, že se mi za nic na světě, nepodařilo přinutit je, aby se zobrazily na jiném místě obrazovky. Hodinky se totiž objeví v horním levém rohu, tam kde je první ikona (většinou RAM) a je mírně i přes horní lištu. To se mi teda moc nelíbí. Pokud se někomu podařilo hodinky přemístit, dejte vědět (RedRose post.cz), protože díky tomuto je nepoužívám.

ShowFont : nevím přesně jestli je to utilita, nebo menší programek, ale to celkem nevádí. Já ho mám v adresáři Utilities, tak ho teď popíšu. ShowFont - už ten níže říká na co jsme to vlastně narazili. Ukázky fontů. Já ho používám, jelikož nemám ve fontech zrovna pořádek a tak, když chci zjistit který font je český (umí háčky a čárky) a který není. Po spuštění se otevře samostatná obrazovka, rozdělena vodorovně na dvě poloviny, ale proč to vám nenapišu. Obě poloviny jsou totiž naprosto stejné. Pod ukázkovým oknem je řádek, kde vepíšete zkušební text, který se vám bude v jednotlivých fontech ukazovat. Já tam mám nastavený text „RedRose šščř“. Vedle ukázkového okna je klasické výběrové okno fontů a vedle sloupec s jejich velikostmi. Pod výběrem je cyklovací tlačítko „normal, bold, italic“ a tlačítko pro výběr adresáře ve kterém máte uloženy fonty. Ty se po vybrání automaticky zobrazí ve výběrovém okně. Teď už stačí na některý název fontu kliknout a vámi vepsaný text se ukáže v ukázkovém okně i s velikostí, kterou zadáte. Posledním tlačítkem které se tam nachází, je tlačítko PRINT, které jsem nikdy nevyzkoušel, protože nemám tiskárnu.

PowerWindows: né! Nebojte se, že bych se zbláznil a zařadil něco co funguje jen na těch „křapobednách PC“. Ono slovíčko Windows je s nimi nerozlučně spjato, ale tady se jedná o čistý význam tohoto slova, jež zní OKNA. A opět je to utilita, určená hlavně pro ty kteří stále pracují v PAL: 640 x 256, nebo tak jako já v EURO 72: 640 x 400 a dost často se stává, že je obrazovka přepínána otevřenými okny a zdá se být malá. Tady by se skutečně hodilo to so umí Win z PC a to, přesouvat okna i mimo obrazovku. A přesně tohle jde i na Amigách, které mají nainstalovaný PowerWindows. Klidně můžete posouvat okna mimo obrazovku, že bude vidět třeba jen proužek posouvaného okna. A jak že je to možné? Amiga přece používá odlišnou grafiku než PC a jít by to nemělo. Ovšem autor tohoto dílka přišel na to jak náš OS obelstít. Zkrátka jak se z oknem které posouváte mimo nastavený Overscan dotknete kraje, systém si vnitřně začne myslet, že obrazovka je dvakrát tak větší než ve skutečnosti je a pokud s oknem vjedete zpět na plochu, tak se zase přepne zpět. Tuto utilitu sice nepoužívám, ale to je myslím teď jedno, nebo ne?



MCP : S návazností na první díl (Fénix 6) uvedu co ještě důležitého MCP umí. Tak je to například toto : Nastavení myši pro leváky, čímž přehodí funkce obou tlačítek obráceně. WBGaude - Při otevření kteréhokoliv disku, na jeho levé straně zobrazuje kolik má disk zaplněného místa. Zmizení kurzoru pokud se s myší nepracuje (doba opět volitelná). Roztahování oken i s výplní. Ochrana před zformátováním. Vypnutí pozadí a rámečku ikon (velmi efektivní), a tak bych mohl pokračovat ještě několik řádků, ale myslím, že už to všichni znáte (!?!).

Tak to bych mněl už pomalu za sebou druhý díl o utilitách do WB. Snad se vám můj seriál líbí a zůstanete mu věrní, stejně jako Fénixu.

RED ROSE

NEW PRESS FÉNIX - napsal o nás RED ROSE do diskmagu TOP SECRET

Zdravím všechny čtenáře DiskMagu TopSecret. Na úvod, bych se měl představit, protože předpokládám, že mě zná jen málo z vás. takže ve světě computerů se mi říká „RedRose“, což je i má přezdívka v soukromí. Jsem tady poprvé a to v roli zástupce amatérského časopisu pro Amiga pařany Fénix. Ve zkratce napíšu, jak jsem se k tomu dostal přesto, že to asi většinu z vás nezajímá, ale budiž.

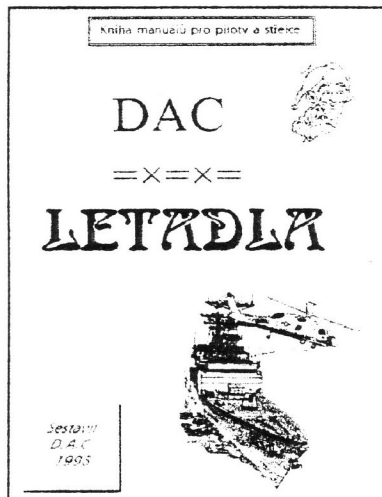
Mojí blízcí přátelé (mimo jiné AGASlayer a MarioFunBeat) omě už ví, že jsem velkým odpůrcem počítačů (!?) PC a zastáncem Amigy a taky bych udělal co je v mých silách, abych Amize pomohl. Psal už jsem články do AR, ale pánové z AR mi nikdy nic neotiskly. V květnu tohoto roku (98), mi přišla obálka formátu A5 s nultým číslem Fénixu i s nabídkou na spolupráci. Okamžitě jsem sedl ke klávesnici (tehdy A600, APOLO TURBO 620/25+8MB RAM, ale nyní A1200, BLIZZARD PPC 603e/160+68LC040/25+22MB RAM) a napsal recenzi na starší hru RUFF N' TUMBLE. Poslal jsem to na adresu Fénixu a jeho vydavatelé KAF, BRAUN (pamatujete si na z HELPu?) a JKMS byli nadšeni. AGASlayer, jako jeden z kladně hodnotících mé články mi před časem zadal tento článek pro TOP SECRET a tak jsem tady s heslem „podporujte Amigu a nenechte ji padnout, vždyť ona za to stojí!“.



Nabízím všem kteří mají zájem podpořit, nebo jen odebrat a číst amatérský časopis Fénix, který tvoří hlavně tři amigáci z Brna : KAF, BRAUN a JKMS. K nim ještě vši silou přispívají asi další čtyři včetně mě. Vychází jednou měsíčně s železnou pravidelností a 30 prosince, bude na světě už 7 číslo (vlastně 8, když připočítám i to nulté). Časák má různý počet stran, ale většinou se asi bude pohybovat mezi 24 - 30 stran na číslo. Obsahově je časopis docela zajímavý a nato, že ho dělají „amatéři“ i velice slušně. Většina stran je věnována hrám a je celko jedno jakým (na Amigu samozřejmě), ať novým, nebo starším. I já v něm vždycky najdu nějakou hru, kterou jsem ještě nehrál. Novinek je upřímně málo celkově, ale zmínky jsou ve slušném podání. Dále je několik stran věnováno Softu a pokud se někdo odváží napsat i o HW tak i to. Zbytek časopisu už zabírají běžné věci, jako nahromaděné informace ze světa Amigy, reportáže z párty na různých místech v republice, Amiga burza, TOP TWENTY GAMES - hitparáda, a taky v posledních čtyřech číslech rozhovory z jednotlivými tvůrci časopisu (velmi vyvedené). Po grafické stránce se mi časák velmi líbí, což je zásluha mistra BRAUNA i přesto že je omezený pouze na černobílý formát, ale to u amigistů snad nikoho nepřekvapí (však víte, vždyť i AR.....). Články jsou na velmi dobré úrovni, pokud to můžu posoudit. Co ještě dodat. Po vzhledové stránce asi nic, ale po obsahové zde alespoň zkrácený přehled článků : ???????

Tak a na závěr se trochu zmíním o penězích. Myslím že je snad každému jasné, že to zmínění tři vydávající nedělají pro prachy, ale pro Amigu, protože jak všichni dobře víme, časopisy pro Amigu jaksi nejsou v kurzu a jejich majitelé tím pádem nebohatnou atd. atp. Fénix stojí 10Kč, což jsou náklady na jeho kopírování a nějaký tý drobný navíc, ale protože se nedistribuje po stáncích, je nutné připočítat k ceně ještě 15Kč na obálku a známku ve které vám to přijde domů, pokud nejste z Brna a blízkého okolí, aby ste si ho vyzvedli osobně za 10Kč. Ovšem pokud se stanete předplatiteli, tak můžete na 3,6 a 12 měsíců dopředu stou výhodou, že neobjednáváte za 25Kč, ale za 22Kč, což znamená, že 3měsíce 66Kč, 6měsíců 132Kč a 12měsíců 264Kč. Pokud jste z okolí Brna tak si to spočítejte sami, nebudu za vás všechno počítat já. Tak se zatím mějte a snad se ještě někdy v TOP SECRET objevím.

PS : Redakce Fénixu velmi děkuje za tak dobře formulovanou zprávu o nás. Děkuje.



Pařani pozor!!! Právě vyšla knížečka manuálů pro Letadlové maniaky a všechny Amiga pařany...

Toto dílko stvořil DataAmigaClub

Pište si o něj na adresu :

Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34

Tel . 0439/886165
Cena 69,-Kč

OBSAH

**84 stran A5
Manuály :**

T.F.X.

Wings

Gunship 2000

F-19 Stealth Fighter

Zeewolf

Combat Air Patrol

B-17 Flying Fortres

Desert Strike

F/A 18 Interception

Knights of the Sky

Reach for the Skies

Vážení přátelé,milí čtenáři.Dříve než začnete číst tyto řádky,bych vám rád nejprve něco připomněl a taky bych vás rád o něco požádal.

A) Připomínka - pamatujte si,že si opravdu velmi rád vymyslím!!!!

B) Žádost - proboha nemyslete si o mě,že jsem buzerant,nebo tak něco podobného!!!!!!!!!

Tak tolik jenom pár slov na úvod a nyní už je na řadě samotná povídka

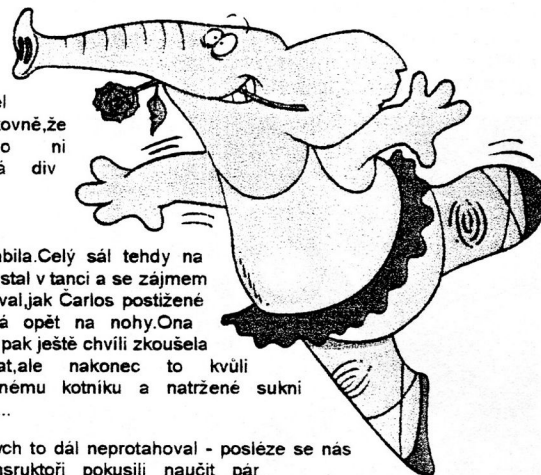
V životě nás gumáků byla spousta momentů a chvíl,na něž se nezapomíná a jež jsou trvale vryty do našich přegumených mozků.

Byly to chvíle milé,ba někdy přímo komické,kdy smichy celí zmožení a s dobrou náladou v budoucnost optimisticky vzhlíželi jsme.Však přišly i doby plné trapasu a beznaděje, kdy zdravý rozum se svými silami u konce byl a vůkol své pařáty rozprostřela blbost a odvěká vojenská debilita.Sem bezesporu patří i akce,jíž náš pomařený velitelský zbor zorganizoval někdy v polovině tohoto našeho zdejšího gumového utrpení.Její přesný účel již dnes zřejmě nikdo nevypátrá,ale mezi četnými kuloáry se šušalo cosi o zvrhlém pokusu lampasáctva naučit svoje podřízené tanci.Ano uhodli jste - tou akcí byly TANEČNÍ! S velkou slávou nám naši velitelé zvěstovali tento svůj ohavný záměr a ihned direktivně rozhodli,že si každý musí na nejbližším výjezdu obstarat bílé rukavičky a 250Kčs na zaplacení dotyčného kurzu.Byli jsme opravdu zděšení.Po dvouletém nuceném celibátu ve zdech pakárských,kde ženy neužijí (mužatky ve vojenském se nepočítají) a kde pakárníkům brom do čaje hojně sype se,mi měli podstoupit kontakt s osobami opačného pohlaví a to tak těsný,že už pouhé pomyšlení na něj nás přivádělo až k mdlobám.Navíc někteří z nás po zralé úvaze pochopili,že pro ně bude vzhledem ke vzdálenosti,dělici jejich domovy od pakárny takřka nemožné si na výjezdu jakékoli rukavice shánět.Nejhůr na tom byl zřejmě žák Deméter,jež pocházel až někde z okolí B.Bystrice,takže jeho výjezdy měly většinou poněkud cestovnější charakter,kdy celej pátek cestoval,v sobotu po poledni dorazil domů,v rychlosti se pozdravil s celou svoji rozvětvenou familií,a zase vyrazil na zpáteční cestu.

Žel bohu velitelské přání nám bylo rozkazem a odmítnout jej nešlo,takže nás jednoho pošmourného pondělí major Maruvčák za čestné asistence Kapitána Paroha odvedl do nedalekého kulturního domu jenž byl mimo jiné pověstný svým přibližným názvem „Na pisku“. A tam už nás očekávaly... bože stůj při mě ... naleštěné parkety hlavního sálu a na nich jistý pár tanečních instruktorů neurčitého to věku ani původu.Byli to mimochodem manželé,což vyplývalo už z jejich hnusného příjmení - stejně hnusného,jako bylo poslání, jež měli plnit.Jmenovali se Frňovi,nabo tak nějak podobně - hnusný co!No a tyhle dvě individua si nás hned posadili na jednu stranu sálu na předem připravené židle,nacež se instruktor Frňa ujmul podivné věcičky,vypadající jako mikrofon,ale bez šňůry.Cosi na tom zapnul a vzápětí sálem zazněl jeho chraplavý hlas :„Zkouška ... jedna,dva,tři...“ Byl to mikrofor - a bez šňůry!

Náhle se od dveří ozval jakýsi toť šramot.Vzhlídlí jsme v ta místa a vzápětí se naše srdce hrkzou na několik sekund zastavila.Teda nečekali jsme žádné krasavice,ale tohleto,co tu před námi právě defilovalo,to nebyly ženský,ale bubajzny!!! Za mrtvolného ticha prošel kol nás zástup vyšňořených divnotvorů,jež si vzápětí „hňápnul“ na štokrdlatu u protější stěny sálu. Nejednomu z nás se při pohledu na ně rozklepala kolena,případně i něco jiného. Poté se na pódiu zjevili oba naši taneční instruktoři a začalo peklo,protkané spoustou trapasů a úletů.První nastal už při představování,kdy náš spolubojovník Ladislav Krúpinka nejspíše pod vlivem alkoholu,či jiných psychotropních látek,pozbyl částečně hlas,neboť když se jej Frňák posléze zeptal,jak že se jmenuje,pouze odporně sešklebil svůj pihovatý obličej a zachroptěl : „Lááááááá!!!“ Ovšem ani další šoky na sebe nenechaly dlouho čekat.Byla zrovna první panská volenka a Frňouch zcela neprozřetelně vyzval chlapce,aby si šli pro děvčata.Ti totiž vzápětí vystartovali jako jeden muž a každý ve snaze „ulovit“ alespoň trochu přijatelnou partnerku,se naprosto nespolečensky vrhli na nebohé děvuchy.Instruktor měl co dělat,aby je za pomoci mikrofonu a částečně i vlastního těla zadržel,což ovšem na navoskovaných parketách nebylo nikterak snadné,o čemž se vzápětí přesvědčil i žák Fousáč,jenž při neúspěšném pokusu o zabřzdění před svoji vyvolenou uklouzl a skončil zaražen pod židli - dotyčné mezi nohama.Ovšem zlatým hřebíkem celého večera - co se trapasů týče,bylo vystoupení žáka Fidlina.Ten totiž při jednom tanci nechtěně nastavil svoji partnerce nohu a to

bohužel
tak šikovně,že
se o ni
dotyčná div



neprizabila.Celý sál tehdy na chvíli ustal v tanci a se zájmem pozoroval,jak Carlos postižený pomáhá opět na nohy.Ona slečna pak ještě chvíli zkoušela tancovat,ale nakonec to kvůli obraženému kotníku a natržené sukni vzdala...

No abych to dál neprotahoval - posléze se nás oba instruktoři pokusili naučit pár nejzákladnějších tanců,ovšem

s pranepatným výsledkem.Zmučení,zničení a dokonale K.O. jsme po oněch třech zručných hodinách opouštěli kulturák „Na pisku“ a sotva po čtyřech se dovlekli na své pokoje,kde jsme si vzápětí jako jeden muž slíbili,že podobnou hrůzu už nechceme nikdy zažít!!!Leč přesto se druhý den podobné drama znovu opakovalo.Netvorové instruktoři se nás totiž rozhodli přezkoušet z předchozí lekce.Každý si musel povinně dojit pro partnerku a s ní předvest,co si od minule zapamatoval,či spíše nezapamatoval.Bylo to vskutku více než komické.Jednotlivé páry tu kroužily po sále,navzájem do sebe narážely, šlapaly si po nohou a všichni se snažili o jakousi formu tance.Interesantní bylo,že každý o jinou.Jedni zkoušeli valčík,jini polku,nebo valc a to všechno prosím na jednu hudbu. Naštěstí maestro Frňák záhy pochopil pravý stav věci a tu hrůzu na tanečním parketu zarazil. Poté následoval jeho zhruba čtvrt hodinový sprdunk na téma „neschopnost vojenské mládeže zapamatovat si kroky při jednotlivých tancích,což valná většina mládežníků přijala s povděkem,neboť při tom mohli sedět,případně si ošetřovat rány utřené na tanečním parketu. Nehledě na modřiny a oděrky,jichž měl každý „tanečník“ nepočítaně,tu totiž byla misty i těžší zranění,jako třebaš ukopnuté palce,či vyražené zuby.Mě osobně například jedna hmotnější osoba přišlápla při „tanci“ nohu jehlovým podpatkem,a to s takovou razancí, že jsem bolesti zavyl jako zvíře.

Bylo až s podivem,jak rychle posléze na tanečním parketu vykrytalizovaly vztahy mezi mužskou a ženskou částí kurzu.Brzy se totiž začaly utvářet tzv. stálé páry,jež ať už ze vzájemné sympatie,či z jiného podobného důvodu tancily neustále spolu.A naopak tu byli také jedinci,jako např.taneční hyperantitalenti Fidlín,Hotula se Zápašem,ale též řada dalších,jež většinou jen seděli a nebo se snažili někam zmizet a ve zdraví to celé přežít.Tito vymysleli různé praktiky a úskoky,jimž se snažili uniknout ze spárů oběma instruktorům.Část z nich,jimž matka příroda nenadělila příliš schopnosti logicky uvažovat se např.pokoušela zmizet už při cestě ke kulturnímu domu,lezouce přitom na stromy, či zahrabávajíce se do kupek listí.Tyto slaboduché akce však byly našimi veliteli povětšinou odhaleny,takže zpravidla končily nezdarem.(Doslova pověstným se přitom stal případ žáka Šponovky,jenž byl majorem Maruvčákem přistižen právě ve chvíli, kdy marně cloumal deklek kanálu ve snaze ukrýt se pod ním.)Ti chytrější z nás na to šli jinak.Bylo jim jasné,že ke kulturáku musí dojít určitý počet lidí,neb před nim docházelo kscítání celé rotý a proto dotyční hledali cesty úniku až v samotném jicnu pekelném,tedy v budově kulturáku.A tehdy se na nás usmálo štěstí.Jistý bojovník - tuším to byl jistý Kelehe,objevil na WC malé okénko,jimž se mohl šikovně gumák během chvílinky protáhnout a nepozorovaně zmizet.Srdce všech Žižkovců rázem zaplesala.Konečně bylo možno z tanečních bez problémů prchnout,což spousta delikventů po dlouhou dobu bezostyšně využívala.Leč i tuto unikovou cestu

...A zazněl první pozoun.... Rozletěly se dveře sálu a dovnitř vpadly dvě krvežíznavé bytosti - manželé Frňovi. Baziliščími pohledy přelétli dav rozlepaného zactva, načež to z reproduktorů zachroptělo : „Daáááááá volenka!!!!“ Některým slabším jedincům z toho ihned naskočila husí kůže. Tařka všichni se začali nervózně potit. Zastup divoké naproti nám povstala a začal se zlověstně blížít. Byla to hrůza! Takovou přehlídku škebejzen jsme ještě neviděli. Někteří z nás před nimi začali podvodomě couvat, zapominajíc přitom, že za nimi není nic, než toliko pevná země. Jiní zase zavřeli oči v blahové představě, že tohle všechno je pouze zlý sen, z něhož je možno se probudit. Daženštin dorazil. Jednotlivé dívky si začaly rozebírat partnery a odvádět si je na taneční parket. Posléze na panské straně zůstali toliko oni delikventi, jež tentokrát nemohli utéct WC oknem. Nebožáci ještě netušili, co je v příštích hodinách čeká za utrpení. U pódia se totiž začala srocovat skupina bytostí, jež už svým zevnějším ledaskomu působily prudké žaludeční obtíže, takže s nimi nikdo nechtěl tančit. Sam je později nezapomenutelně ohodnotil slovy, že u většiny z nich je charakteristika „totálně destruktivní tloušťky“ pouze trapně nevystýžným pojmem! A tyhle zjevy evidentně pojalý onu totálně morbidní a zavrženíhodnou myšlenku vybrat si mezi zbytkem ještě sedících gumáků tanečního partnera. První to postřehl žák Fidlin, a ihned těž nasadil nejpodpornější škeb, jakého byl schopen, čímž docílil toho, že si je žádná nevybrala (mezi námi - on se vlastně ani moc škebit nemusel - matka přiroda už to dávno udělala za něj...). Bohužel jeho kolegové dopadli naprosto otřesně. Tak například Sam. Ten se právě rozhodl nasadit ten samý odpovuzací prostředek, co před tím Fidlin, avšak než tak stačil učinit, zastřela mu výhled jakási sádelnatá chodící koule. Její vzhled Sama natolik vyděsil, že se místo škebu zmohl pouze na jakési zoufalé pousmání, jež si dotyčná okamžitě vyložila jako projev náklonnosti se všemi hrůznými důsledky, jež z toho pro Sama vzápětí vypluly. Byl totiž okamžitě s huhnávým „smím prosit“ vyvrácen na parket, kde s ním vzápětí začala ta diž smýkat jako s kusem hadru. Ovšem ani ostatní nedopadli právě nejlépe. Kupříkladu chudák Křupinka „vyfasoval“ za partnerku jakéhosi hybrida s kamennou prackou. (posléze se ukázalo, že to byla sádra) s níž se však dotyčná ohaněla tak nešikovně, že v její přítomnosti opravdu nebylo radno pobývat. O čemž svědčily čtyři boule a zhruba stejný počet odřenin, které stačila způsobit svému okolí během jediného tance. Navíc tato tanečnice praktikovala značně svérázný způsob tance, kdy užívala partnera coby beranidla na rozrážení davu před sebou, takže byl tento v podstatě při každé otočce nemilosrdně otlučen o okolní páry. Naštěstí zbýlých štrasířpek nebylo zas až tak moc, takže z zbytek gumáctva odnesl pouze tancem s imaginární partnerkou - což v praxi znamenalo, že podobný tanečník „rotoval“ po sále sam bez partnerky. (zaplaťpambů bylo po celou dobu kurzu přítomno vic kluků, než divek!!!) Ovšem podobná situace - tj. dámská volenka nastávala během kurzu co chvíli, takže nebezpečí, že se člověk dostane do spáru výše zmíněných, ale i dalších podobných ochechuli trvalo stále. A zde se opět projevilv kvality našich předních četnich buřiců a rebelů. Zanedlouho bylo totiž vypracováno několik taktik, jimiž se jednotliví pakarníci pokoušeli odradit příchozí děvčuchy od vyzvání k tanci. Někteří z nich např. v inkliminovanou dobu zcela neočekávané postihovali aktuční průjmové stavy, načež dotyční uprkem mizeli na WC. Ovšem vzhledem k počtom pánšských toalet to bylo víceméně záležitost prvních tří nejrychlejších, jež se sem dostali jako první, zatímco statnám potom nezbylo, než alespoň předstírat u nedalekých pisoárů malou potřebu.

Jinou taktiku zvolili žáci Vilík se Zivalem, kteří se při páských volenkách simulovali pády a následná zrání dolních končetin, čímžto pak byli po většinu dámských volenek „mimo provoz.“ Ovšem naprosto ojedinělý byl ve větnu odpuzovacím snažení žák Dalava. Tento žizkovec zrovna neopíval přílišnou ústní hygienou, což mělo za následek, že jeho dech nikomu příliš nevoněl. Dotýčný s tím mělo celou řadu komplikací jak v běžném pakárnickém životě, (nikdo s ním nechtěl bydlet na pokojí, natož se jakkoli kamarádit, či jen bavit) tak i např. při styku s děvčaty, jež se mu proto zdaleka vyhýbaly. Ovšem v tomto chvíli se

stoprocentně potvrdilo pořekadlo, že všechno zlé je i k něčemu dobré. Dalavův dech totiž případně zájemkyně o tanec odrazoval tak dokonale, že mu její snad poprvé v životě začali závidět i ostatní. A samozřejmě, že se její i pokoušeli napodobit. Nejdále tuto „smradovou“ taktiku posléze dotáhl žák Hotula. Dotyčný totiž vždy, když Frňuláci vyhlásili dámskou volenkou, předstíral potíže s chodidlem, načež se zul a dokonce si i sundal ponožky. Puch, jež se z propocených a zasmrdlých fůsek začal okamžitě lynout, fungoval stejně kvalitně, jako Dalavův hnilobný dech, čehož si ostatní brzy všimli, takže posléze nabralo užívání této „oderózní techniky“ poněkud masovějšího charakteru. Bylo proto pak více než komické sledovat při každé dámské volence pánskou část kurzu, kde si v tu chvíli zčistatek začalo nějakých dvacet – třicet gumáků sundávat boty, vyklepávat z nich imaginární písek, všemožně s nimi manipulovat, atd. Poprvé tak došlo ke kuriozní situaci, kdy si menší část dam jednoduše z zbýlých gumáků žádného partnera nevybrala a tancila raději sama. Bohužel ona fůsková strategie nebyla použitelná dlouhodobě, neboť peklý puch třiceti párů ponožek - starých mnohdy i týden hrubě snižoval dýchatelnost okolního vzduchu, nehledě na fakt, že z toho některým posléze až slzely oči. Nakonec udeřila podobným praktikám přítrž samotní instruktoři, když dotyčná rychna dorazila až k jejich stanovišti na pódiu. To však do konce dotyčné lekce chybělo pouze pár minut, takže se to už dalo v pohodě přežít.

Tak tedy skončila poslední normální lekce a přistě už měla následovat tzv.prodloužená, tedy finální večer na konci kurzu,jenž měl celé toto utrpení zakončit.Jak už z názvu onoho finálního večera vyplývá,mělo jít o lekci poněkud delší,než jaké byly její předchůdkyně.Celkové se mělo jednat asi o čtyři hodiny,což byla délka pro většinu z nás naprosto nepřijatelná.Už předchozí dvouhodinové lekce byly svoji délkou na hranici našich fyzických možností,natož pak tohle nádelení.Bylo proto více než jasné,že se z tohoto večera hruzy musíme nějak ukl - jakkoli!

Bohužel situace se proti nám vysloveně spikla! Mazaní lampasnici totiž pravým předvídání, že se najde spousta vykůků, jež se budou snažit pod různými záminkami vloudit na ošetřovnu, by zde byli buďto rovnou hospitalizováni, nebo si alespoň vybrečeli u doktora ořačování nějakého toho ůdu, což by je pak učinilo tance neschopnými. Proto tyto vůdčí zelenomozky naší roty vydaly naprosto protiprávní nařízení, v němž se pravilo cosi o tom, že pokud v následujících 24 hodinách kdokoli z rotý svévolně vyhlédá lékařské ošetření, jež by nebylo jednoznačně akutní povahy, bude tomuto bez milosti zrušen nejbližší výjezd. Nutno dodat, že se za to na ně z řad žactva snesla ostrá a zcela zasloužená kritika, leč to na věci nic zásadního nezměnilo. Pouze žák Hotula reptal tak hlasitě, že to Major Maruščák nakonec nevydržel a prostotěkého rebela odměnil tydenními rájony na učebně. A aby to nebylo málo, byli jsme navíc ještě vyzoomění o faktu, že se naši prodloužené zúčastní sám náčelník školy - senilní plk. Sopouch, jehož právě pustili z nemocnice, kde mu doktoři předchozího půl roku rasřpávali z plic zatvrdlý dehet (pan plk. měl totiž menší problémy s kouřením...).

No prostě jak říkám - sodoma gumora!!! Ovšem ten nejlepší šok nás čekal až na začátku prodloužené - přímo na sále.Když totiž dorazila ženská část kurzu,s hruzou jsme odhalili onu děsivou skutečnost..že jich je poněkud více,než kdy jindy,pričemž však nedošlo pouze ke zvýšení počtu tanečnic,ale také ke snížení jejich...abych tak řekl kvality (tím pochopitelně nemám ani zdaleka na mysli taneční schopnosti,jako spíše vzhled) No prostě šeredky kam až oko dohledlo! Clověku to málem až připadalo,jako kdyby nám někdo ty největší ripiny nechtěl ukázat,aby nás přilízl nepolekal a šetřil si je proto až na závěr.Ono to tak totiž vážně vpadalo!

...I zazněl druhý pozoun ... a země se zachvěla ...od dusotu mnoha obtloustých nožek, patřících ještě obtloustějším ženštinám,jež se na nás hned při první dámské volence vřítily ve snaze urvat co nejpříjemnějšího tanečníka.Byli jsme vmžiku „rozebrání“ jako nějaké podpultové zboží a za moment už většina z nás kroužila po parketu. Když říkám většina z nás,znamená to,že i teď se některým jedincům podařilo tanci uniknout. Když pominu šťastlive Dálavu s jeho dechovou biologickou zbraní,jednalo se především o staré známé firmy Hotulu,Keleheho,Fidlina a Zapala,jimž se zcela neočekávaně podařilo proniknout na balkon,tyčící se nad tanečním parketem,kde si - maskováni za závěsy,mohli v klidu a pokoji dopřát trochu té chrupny.A než usnuli,jejich poslední myšlenky a tichá modlitba patřili těm nebožákům tam dole.

„Gum s vámi přátelé!“

KAL

Informace pro Vás



Internet přes kabelovou TV

Minule jsme Vás informovali o poskytování připojení k Internetu přes síť kabelové TV. Od té doby se objevilo několik upřesňujících informací. Společnost DATTEL začala v malé části Prahy 1 a 2 (grr) s testováním této služby. Lze dosáhnout přenosové rychlosti až 10Mb/s. Od ledna příštího roku by tuto službu měla začít poskytovat dceřiná společnost fy. DATTEL-DATTELKABEL, která obhospodařuje přibližně 40 000 pražských zákazníků. Cena se bude pohybovat od 990Kč měsíčně za 64kb/s ve sdíleném kanále, 100MB stažených dat v ceně, za každý další MB 4.90Kč až po 69 900Kč měsíčně za vlastní kanál s minimální přenosovou rychlostí 256kb/s, neomezený objem stahovaných dat. Instalační poplatek činí 3390Kč. Tak nevím, je to ten BOOM internetu v zemích českých, nebo ne???

JKMS

Podle časopisu CU AMIGA SETTLERS II budou i na Amigu a také se dočkáme i známého Z.

Muži těžká kritika !!!

Vážení Amigisti! V době super 3D skvělých střileček na tu naši Amigáckou bouli, jako je např. Descent, Doom, Nemac 4, Genetic Species a moře dalších, sem najednou na CD Excalibur 65 odhalil takovou prasárnu, že to snad ani není možné.

Ták, CD je zastrčený do drazvu, a už to jede. Otvírám nervózní zvědavostí adresář „Game“ a těším se, co že nám to programátoři připravili za překvapení. A jaký bylo moje zděšení, když sem uviděl hru WBSteroids. Ježíšmarjááá! Co to je!? Je to v malém vlně, je to 2D a je to tak pomalé, i když mám procesor 030/50, že i ZX-Spectrum by to zvládlo rychleji. To von si asi někdo dělá z našeho super turbo skvělého stroje srandu nebo co? Milí pařani. Věřte mi, že tuhle hru už nikdy, nikdy, nikdy a nikdy hrát nebudu. To vám přísahám na smrt svého procesoru!

S Pozdravem MUF

P.S. Nehrajte to!!!

PS : pozn. redakce co asi znamená WB, když jsou tyto dvě písmenka před názvem tak to znamená co jiného než, že ta hra bude fungovat třeba v okně WB a tudíž od této hry nemůžete čekat převratnou 3D grafiku a hrátelnost... hrajte co chcete!!!

Amiga Burza



PRODÁM : Já MUF prodám Monitor Commodore 1084S na náhradní díly. Obrazovka funkční. Je tam zbrusu nové vysokonapěťové trafo k obrazovce. Toto trafo mě stálo cca 1250,- Kč. Nyní komplet všechno za 800,- + poštovný nebo Vaše náklady na odvoz.
Ostatní informace na adrese: Aleš Janeček Břevniště 34 Hamr na Jezeře 471 2. Telefon do obchodu - (0425) 851 838

PRODÁM : Prodám Amigu 600 s turbokartou ApolloTurbo 620/25, 9MB RAM, HD 170MB zkoru plný softu, myš s podložkou, 100 disket, 2 joysticky, literatura v češtině, cena 5000Kč, rychlé jednání sleva až 500Kč. Red Rose, Nerudova 2/393, Havířov, 73601, PAEGAS 0603 745 091.

PRODÁM : AMIGU 500 s 1MB v dobrém stavu, hodně disket, cena dohodou. Adresa : Richard Tomšíček, Šanov 302, p. Hrabětice, Telč, 671 68. Tel. 0624/236446

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

PRODÁM : Originální CD – AMINET SET 4CD za (250) WORLD OF MPEG za (150), MAGIC ILLISION za (100) Volejte 05/47215299 Braun

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

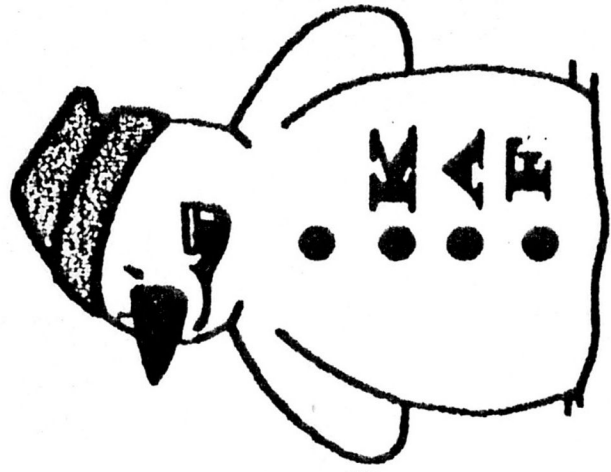
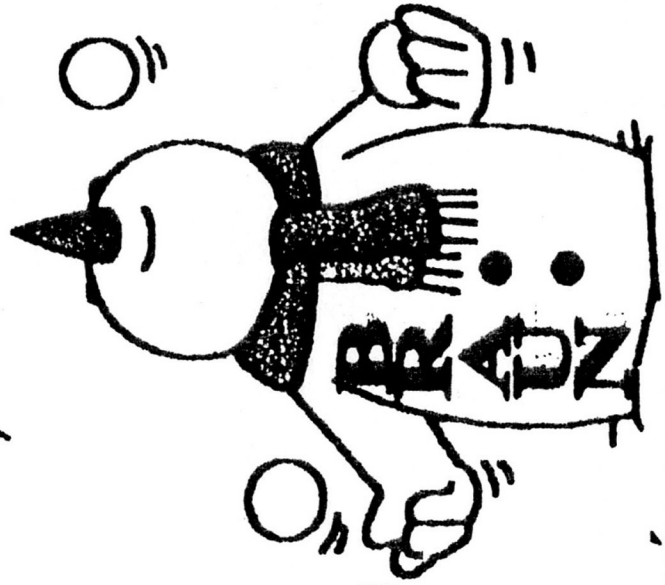
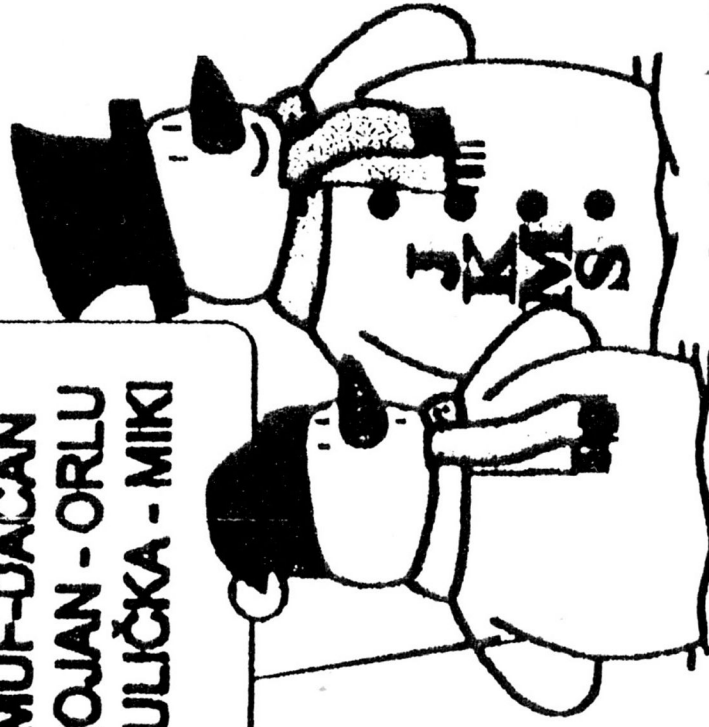
KOUPÍM : Koprocessor v pouzdře PGA – 6882/50 Mhz do Blizzarda 1230/50 Tel. 05/46211807 JKMS

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

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

PROSBA : Neví někdo o Miroslavovi Šancovi a jeho HELPu (ptá se jeho předplatitel a nevypadá, že by měl moc dobrou náladu!!! Pokud tedy někdo něco ví ať dá vědět do redakce...

RED ROSE - PEC
MUF-DACAN
ROJAN - ORLU
KULIČKA - MIKI



Redakce FÉNIXu Vám přeje mnoho
úspěchů , spokojenosti a radosti
po celý rok 1999.

FÉNIX

1999

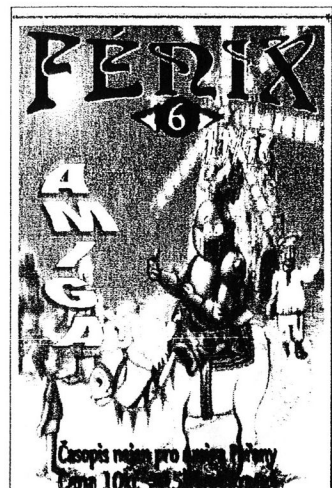


OPIS NEJEN PRO AMIGA PARANY

YANKEE
Graphic

KAF * BRAUN * JKMS * DACAN * RED ROSE * ROJAN * PEC * MUF * KULICKA * ORLU

FÉNIX



Děkujeme Vám za podporu.

powered by  AMIGA

http://www.mujiweb.cz/www/casopis_fenix e-mail : amigafenix@email.cz