

AMIGA 500,600,1200

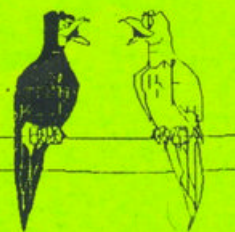
HELP



ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER PRO AMIGU



CENA 25,-Kč



OBSAH



RECENZIE



All Terrain racing	(str. 7)
Elvira	(str. 5)
Galaga	(str. 6)
King's Bounty	(str. 4)
Pilotův Návrat	(str. 6)
Premiere Manager II	(str. 7)
The Settlers	(str. 3)
Train Spotter	(str. 6)
Wings	(str. 4)
Wings of fury	(str. 5)

HITPARÁDA



- (1) The Settlers
- (2) Kings Bounty
- (3) Detroit
- (4) Ports of call
- (5) Worms
- (6) Frontier cz
- (7) Dune II
- (8) Lothar Mathause
- (9) Wings
- (10) Formula 1 Grand Prix

SOFTWARE



Hippo player v 2.23 (str. 15)

NÁVODY



REUNION(str. 8,9,10)

VOYAGE OF DISCOVERY.....(str. 11,12)

RUBRIKY



Úvod (str. 1)

AntiAmiga (str. 16)

Babo Rad' (str. 2)

Tipy a triky (str. 14)



~Braun~

POZOR!!!



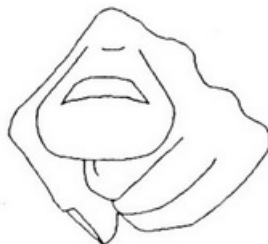
Sháním

RECENZENTY

Chcete mít každé číslo *Helpu* zdarma?
Dokážete napsat recenzi, návod nebo nějaký
zajímavý článek o Amize? Pak jste to právě
Vy, koho hledám. Stačí abyste mi každý měsíc
(co nejdříve) poslali čtyři příspěvky ať už se
jedná o cokoli. Samozřejmě pokud jich pošlete
víc budu rád. Nechci nikoho, kdo to odbyde a
myslí si, že lehce získá něco zdarma.
Můžete poslat ukázky – to je na vás.

-Mir-

TŘEBA HLEDÁM PRÁVĚ VÁS



ÚVOD



Zdar milí čtenáři věrní Amze,

HELP se pomalu ale jistě rozrůstá a z časopisu jen s recenzemi a návody se klube časák všestranný.

Nevím jestli to bude znát už v tomhle čísle. Pokud ne, tak v dalším mo. Ted' něco k vydávání....

HELP je sice měsíčník, ale protože nemá pevnou redakci, ale skládá se z externích spolupracovníků, tak je dost obtížné se nějak urychleně domlouvat. Takže já tady shromažďuji příspěvky, někdy přijdou brzo, někdy později a někdy vůbec, takže až jich mám tak akorát, nebo více, tak je pošlu grafikovi, ten to vše zpracuje, předá to ~Kafovi~, kterej to rozmnoží a pošle mě. Já to rozešlu a je to.

Takže tahle transakce trvá taky nějakou dobu a proto se nedivte, že je datum výdeje HELPu pokaždé jiné.

V celku by se ale časový odstup mezi dvěma čísly měl blížit jednomu měsíci. Tolik k datumům.

Ted' vás chci taky poprosit, abyste mi kdykoli poslali svoji hitparádu. Prostě napište hry co se vám líbí.

Můžete napsat i dvacet, jak chcete. Zatím suveréně vítězí The Settlers...

Protože HELP vycházel dříve na disketách, tak použiji některé (možná všechny) recenze a návody, aby zbytečně nepřišli na zmar.

To je vše, co jsem vám chtěl sdělit, takže se mějte a jak ~KAF~ stále prohlašuje :

Amze zdar a HELPu zvlášť!!!

Starší číslo časopisu **HELP** č. (1)

+ stručný obsah čísla... (cena čísla je 25,-kč)

AMZEL 1990, AMZ, 1990
HELP



Recenze : Gloom

Walker

Megafortress

Hydrys

Saint Dragon

Escape from Golditz

Návody : Detroit

Rebel

Rubriky : Anketa

Babo rad'

Inzerce

Tipy a triky



Vyrobil : Rotačák Softwér

Šéfredaktor : Miroslav Šanc ~Mlr~
Heřmanov 55
Benešov n/Pl.
407 22

Grafická úprava : Karel LENC ~Braun~
Externí spolupracovníci :
Karel Faltín ~Kaf~
Jakub Gestinger ~Ges~
Stanislav Dubský ~Sten~

Předplatné :

1/4 roku – 3 čísla 70 Kč
1/2 roku – 6 čísel 130 Kč
1 rok 12 čísel 240 Kč



~BRAUN~



B A B O R A D

Dodatek k minulému popisu her na HD. Minule jsem to popsal tak, že jsem tomu rozuměl já, ale nedošlo mi, že když to přečte někdo jiný, tak to nemusí pochopit. Napišu teda podrobnější popis, kterému snad všichni porozumí.

Máme teda hru (nebo program) třeba na dvou disketách pojmenovaných HELP_1 a HELP_2. Diskety s označením N:DOS.DF0:222 nelze takto instalovat. Hru nainstalujeme například do DH0:HRV. To znamená, že v harddisku DH0 máme adresář HRV, do kterého si chceme nainstalovat hru. Můžete si zadat vlastní libovolnou cestu, ale my se budeme držet této. Adresář HRV vytvoříte (pokud tam není) kolonkou NEW DRAWER ve Workbenchu a pojmenujeme ho HRV. Potom do něho zkopírujete všechno, co je na obou (nebo více) disketách tak, že buď všechny ikonky z disket ručně přeházíte do adresáře HRV, nebo to provedete v nějakém Disk Masteru. Pokud program potom po vás bude chtít nějaké knihovny (něco library), tak musíte překopírovat vše z adresáře LIBS z instalované hry do adresáře LIBS na systémovém disku. To je ten disk, ze kterého AMIGA po jako první nahrává data tzv. bootuje a ze kterého nahrává i WB atd. (nebo partition) resetu. Bývá to vlastně i DH0. Poznáte ho i tak, že je v něm i adresář (S), kterým jinde není. Vůbec nejlepší bude, když zkopírujete všechno z adresářů LIBS, L, DEVS, PRINTER atd. do systémového disku do téhož adresáře, mimo adresáře (S)!!!

Máte všechno zkopírované a data z adr. LIBS atd. v systému? Dobře. Zpusťte si ryze textový program např. MeMacs, CED a napište :

Assign HELP_1 DH0:HRV

Assign HELP_2 DH0:HRV

HELP.exe

HELP.exe je název hry, nebo název ikony, na kterou když dvakrát kliknete, tak se hra zpusť. Tyto řádky uložte k samotné hře pod jakýmkoli názvem a potom dvojitým kliknutím na tento soubor hru zpusťte. Pokud nechcete spouštět hru pod vaším názvem, ale její vlastní ikonou, tak připište do startovací sekvence tyto výše uvedené řádky bez posledního se jménem spouštěcího souboru.

Hra se teď spustí dvojitým kliknutím na originál ikonu HELP.exe.

Jestli stále něčemu nerozumíte, tak si napište konkrétní dotaz a já vám ho rád zodpovím.

~Mir~



Hej lidi, ruinate vás neustále kupování nových joysticků, když žádný nic nevydrží? Mám tu radu na velmi dobrý joystick, který je absolutně nezníčitelný (při hraní). Musím ho popsat vzhledově, protože jediné co jsem se na něm dočetl je: COMPETITION-PRO JOYSTICK. Vypadá takhle: rukověť zakončená koulí bez tlačítka a v předu na podstavci na každém rohu jedno tlačítko. Viděl jsem ho i v několika hrách, kde si vybíráte, jak chcete hru ovládat. Je to velmi výhodná koupě i když nevím kolik stojí. Vydrží všechno, ale pozor! Když už si ho budete kupovat, tak jediné mikrosčinačový. Tlačítka sice nejsou mikrosčinačová, ale fungují pořád dobře. Proč mikrosčinačový? Viděl jsem používaný analogový takovýhle joystick a hrát se s ním nedalo absolutně nic. ~Mir~

Varování : před CD-ROMkou MITSUMI dvou a čtyřchlostní. Nepřečte vypalované CD

a má problémy s poškozenými a ušpiněnými CD. ~Mir~

Vzkaz : Jestli tohle čte Mirek Němec, tak ať se mi ozve!!! ~Mir~

Tip : All Terrain Racing

Pokud se chcete rozjet vždy jako první, tak akcelerujte až když se rozsvítí zelené světlo! ~Mir~



Recenze

THE SETTLERS



Ted' jsem na sebe vzal velkou zodpovědnost. Jestli v téhle recenzi nepíšu něco špatně, tak jsem rovnou pohřbenej. Ptáte se proč? To jste asi tuhle hru nehráli a pak vám musím říct: **IHNEDE SI TO SEŽENTE!!!**

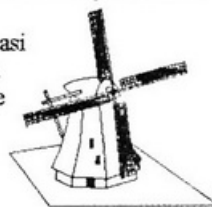
Ale i to je možné, že Settlers někdo nehrál – divili byste se jako já. No, ale abych taky začal o hře. The Settlers je totální mega-strategie z minula. Máte možnost hrát pro dva hráče, spolu nebo proti, výukovou hru, podívat se na demo a nebo hrát sám. Dále si můžete navolit hlasitost, rychlé stavění budov atd. atd. Bohužel já s Amigou 600 1MB neslyším v této hře skoro nic. Pokud máte 2MB, tak to už slyšíte jak dřevorubec kácí stromy, jak pila řeže, jak prasata chrochtají a mnoho jiných zvuků. Když zvolíte start, vyrenderuje se vám území a musíte si vybrat místo pro svůj hrad.

Mělo by to být místo kde jsou nějaké skály, stromy a nedaleko místa, kde se dá težit.

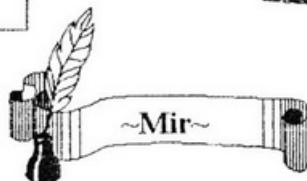
Pak už začíná stavba budov. Postavíte si kameníka, dřevorubce nato hned sazeče, aby bylo dostatek stromů a takhle pokračujete. Zároveň musíte stavět strážnice, abyste neustále zvětšovali své území. Musí se stavět opatrně, protože každá budova nebo věc potřebuje na výrobu to co vyrábí zase někdo jiný. Tak například abyste mohli bojovat, musíte mít meče a štíty. Ty vyrábí kovář a ten potřebuje traverzy a uhlí. Uhlí se doluje jen pokud mají dělníci co jíst. Jedí ryby a maso z prasat. Prasata se vykrmují na statku, kam jim donášejí seno jiný statkář, který musí nejdříve zasít...

Nakonec budete muset napadnout nepřátelský hrad (v jiných levelech i tři hrady), ke kterému se dostanete přes nepřátelské strážnice. Samotný souboj ovládá počítač. Vy jen určíte kolik rytířů bude bojovat a pošlete je na strážnici, nebo na hrad. Při souboji záleží jaké máte rytíře a také jaké máte štěstí. Je to pěkná podívaná, když vidíte jak do sebe dva vojákci řezou. Různě nadskakují, krčí se a útočí. Ten kdo je poražen, pak jakýmsi způsobem odplave a nastupuje další, pokud tam ještě někdo je. Strážnice jsou trojího druhu a v každé je jiný počet rytířů.

Útočte také opatrně a neposilejte hromady vojáků na jednu strážnici, protože by vám je stejně asi všechny zabili, nehlédě na to, že by se mohlo stát, že bude nedostatek vojáků a tím pádem vám v každé strážnici zbyde jeden člověk a pak není lehké se ubránit. Když už ale zabijete vojáky ve strážnici, tak se stává vašim majetkem a vše co bylo na tomto území (budovy, doly) krásně shoří. Nejvíce mě naštvala ta věc, že když jsem někam potřeboval donést třeba kameny, tak je už skoro človíček donesl, ale jinej člověk je zase vzal a odnesl je zpátky. Tak se stalo, že se ty kameny nosily pořád dokola a musel jsem přerušit cestu a postavit ji jinudy, abych tomu zabránil.



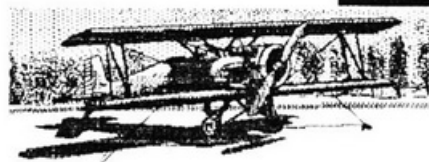
Celkem je to perfektní strategie a všem ji doporučuji. Grafika je perfektní a je mi divné, že se všechno tak dobře hýbe. Obzvlášť, když každý človíček dělá svoji činnost – stavař mlátí kladívkem, rybář loví rybu, pak si ji hodí na záda a jde, statkář zaseje a pak to poseká atd.



Recenze



WINGS



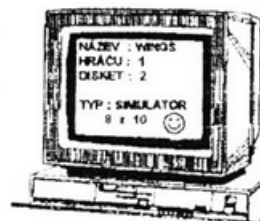
Wings (křídla), jak příznačný název pro tento simulátor stíhačky z období 1. světové války. Po nahrání hry se nejprve na obrazovce objeví počítačová demo, která nám umožní se kouknout do roku 1903, kdy se člověku poprvé podařilo vzlítout, a pak hned na rozbombardování města, nad kterým se honí německá a britská stíhačka. Pak už následují titulky a menu hry. Po startu se dostanete do kůže majora P. Barnstorwera, který má za sebou už 52 misí a 42 nepřátelských sestřelů, takže to není tak složité. Před každým letem je možnost si přečíst deník a zjistit, co je ve světě nového. A nyní k samotnému letu. Nezdružujete se vzlétáním a přistáním, ale rovnou se octnete před střetem s nepřáteli.



Bitva je propracovaná do posledního detailu, no posuďte sami. Při letu sedíte někde na trupu za pilotem, a to vám dává možnost většího zorného úhlu, než na jaký jste zvyklí z jiných simulátorů. Panáček před vámi stále sleduje nejbližší letadlo, a tak máte skvělý přehled o poloze nepřátel. Při zásahu letounu se buď přerazí vzpěra, prošípkuje křídlo nebo vám nepřátelská kulka poopraví kulomet. Ten se čas od času zasekne sám, takže o zábavu není nikdy nouze. Další nevýhodou starického letadla je, že pokud letíte moc přikře nahoru, tak chcípne motor, který se dá nahodit pouze klouzavým letem směrem dolů. Ve Wings však není pouze jedna mise, která se opakuje. Můžete být vysláni něco bombardovat (to je vidět v 2D ze shora, takže se vám normální simulátorovi pohled neokouká), sestřelovat balóny, pravit kulometem do zákopu a jiných 230

bojových letů. Při sestřelování balónu pozor na to, abyste se do něj nenapletli, to je smrt na 100%. Pokud umřete, nezoufejte. Nemusíte totiž hrát Wings celý od začátku, ale můžete si vycvičit nového pilota. Ptáte se jak? V pilotní škole si zadáte jméno nového pilota, navolíte si jeho vlastnosti a složíte pilotní zkoušky. Při nich se střelí do cvičného balónu, bombarduje malé dvě budovy nebo se rozstřelují sudy v zákopech. Vše je samozřejmě bez nepřátel, který by vám znepříjemňoval život jako při skutečných akcích. Pokud všechny zkoušky splníte, tak vás velitel letky přivítá a vy můžete začít tam, kde jste skončili. Společnost Sinemaware programovala celou hru jako film, a proto k tomu hraje stylová hudba, kterou po nějakých stech akcích stejně vypnete z důvodů absolutní vypěstované alergie na tento druh hudby. Nevýhodou této hry je pomalý scrolling a nahrávání. Pokud totiž opomenou to, že stále jak maniak střídáte dvě diskety, tak pokud chce hra nějaký disk a vy ji ho dáte a odklepnete tlačítkem myši, tak za velmi krátkou chvíli tu máte žadonění o stejný disk znova, a to někdy i třikrát. To jsou však asi jediné nevýhody této hry, jinak je tato hra zapsána zlatými písmeny v srdci každého správného pařana, které tlučí v rytmu štěkání leteckého kulometu.

~Stein~



Recenze



KING'S BOUNTY



Jak název napovídá, bude se jednat o hru z minulosti a o strategii. Ne, nepřeskakujte kvůli tomu, že nenávidíte strategické hry s hromadami ikon, nesmyslností, složitostí a zdoluhavostí. Musím říci, že já strategie z minulosti moc v lásce nemám mimo výjimek jako např. Settlers. I Kings Bounty je výjimka a asi proto, že je přeložena do češtiny, tak jsem u ní zůstal a totálně mě chytla. Příběh v této hře moc popsán není, ale účel hry je najít ztracené žezlo krále Maxima. A věřte, že to není nijak jednoduché. Pohled na hru je z ptáčích perspektivy a stromy a hrady jsou jakoby 3D. Vy ovládáte chlápka na koni, který představuje vaši armádu, do které můžete najmout až pět různých druhů individuí.



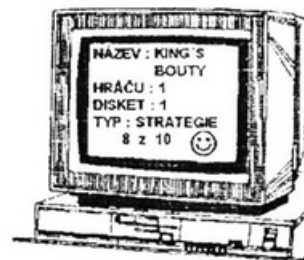
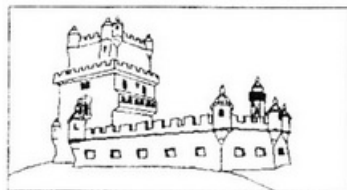
Nedoporučoval bych si brát Peasants (Sedláci) – jsou sice nejlevnější, ale i nejslabší. Je lepší mít trpělivost a sestavit skutečně dobrou armádu. Tu ovládáte buď kurzorovými šipkami nebo myši. Začínáte na kontinentě jménem Continentia, který vám mimochodem zabere nejvíce času. Tak to nevzdávejte, když konečně dobijete všechny hrady na Continentii, vyberete všechny truhly a zbyde vám jen 500 dní k záchraně říše (nejlehčí obtížnost – 900 dní, nejtěžší 200 dní – padlý na hlavu). Pak už to jde rychle.

Jestli si myslíte, že posbíráte všechny mapy kontinentů prošmejdíte je a najdete žezlo, tak se šeredně mejlíte. Musíte totiž nejdříve posbírat všechny artefakty (na každém kontinentě jsou dva) a hlavně dobit hrady, které někdo okupuje a toho zajmout (nejdříve musíte získat smlouvu na tu určitou osobu ala Odpadlík). Pokud budete chodit po pevnině, narazíte každou chvíli na nepřátelskou armádu a dokonce i zjistíte kdo v ní je a jakého je počtu. A když ji neutečete, tak vás dožene a buď zvolíte souboj a jestli nejste zrovna ve slepé uličce, nebo jestli vás neobklíčili, tak se z boje můžete odvolat, ale i tak vás bude pronásledovat dál. Je také možnost, že se bude chtít připojit, nebo (pokud jste plný)

zbažle zdrhne. Souboj (nebo dobytí hradu) je proveden tak, že se objeví v nějakém jednoduchém prostředí, kde je na jedné straně rozestavěna vaše armáda a na druhé logicky protivníka. Pak se na sebe vrhnou – ne tak docela, hraje se na kola. Chodí se jako normálně po skocích a nepříteli zraníte buď ručně, on vám to ale oplácí, a pokud umíte kouzlit můžete používat i tuto vymoženost. Myslím, že o hře jsem toho napsal dost, tak teď něco o grafice. Je perfektní? Ne není. Je dost jednoduchá a v ničem nevyniká. Ani animace nejsou pořádně vyvedené, ale jsou skoro úplně všude. Vlastně se není čemu divit vzhledem k roku výroby. Hudbě se nedá nic vytknout, protože tam žádná není. Což je mnohdy lepší. O zvucích vám toho také moc neřeknu, jelikož je jich v celé hře asi osm (počítám i sample). Je zajímavé, že k perfektní hratelnosti není důležitá ani grafika ani zvuky, ale především hratelnost. Do hry se zaberete a až když zjistíte co a jak, tak se do hraní pustíte pořádně a na 100% nepřestanete dokud ji nedohrajete. Mě se to nepodařilo! Na posledním (čtvrtém) kontinentu jsem si najmul 11 drků

(nejlepší bojovníci), ale zabít s nimi spolu se zbytkem armády asi 180 draků se mi nepodařilo. I přes všechny zápory tuhle hru doporučuji a hned si ji objednejte. A kdyby někdo hru dohrál tak ať mi dá vědět.

~Mir~





WINGS OF FURY



Píše se rok 1944, na celém světě zuří 2. světová válka. V tichomohu mezi sebou válčí vojska Japonského císaře a Americká armáda. A já jsem se sem dostal jako pilot letounu HELL CAT. To je letadlo, které se dá naložit bombami na normální pozemní cíle, raketami na bunkry a torpédy. S naší letadlovou lodí jsme dopluli k malému ostrovu. Úkol zní jasně: Zničit všechny japonský odpor na atolu. Moc se mi do toho nechce, ale nemůžu nic jiného dělat. Letadlo mi naložili co nejvíce to jde bombami a já jsem se nechal vyvést nahoru na palubu. Pohledem na vlajku jsem zjistil, kam fouká vítr a odstartoval jsem. Po chvíli letu jsem narazil na ostrov. "Takovej malej chcipak a je Japoníkama nacpanej k prasknutí" pomyslel jsem si. Mích třicet bomb rychle spadlo na nepřátelské pozice a já jsem se mohl vrátit na loď. Pod mým letadlem vzlétl zpod ochranné sítě bílé natřený letoun typu ZERO – nejčastější a nejpoužívanější a nejlepší stíhací letoun, jaký Japonci mají. Byl o dost rychlejší než můj HELL CAT a proto ho mám brzo za zády. Ozvali se první výstřely jeho kulometu a mého motoru se začalo pěkně kouřit. Nejprve to bylo jen samostatné obláčky, které se po chvíli proměnily na hustou nepřetržitou čáru. Musel jsem rychle udělat tu starou známou fintu, která mi pomáhá využít mé pomalosti a malého IQ Japonců... Vystoupal jsem, co to šlo a počkal, až se na mě ze zadu ZERO nalepí. Když se to stalo, střemhlav jsem se vrhl k zemi a čekal. Za chvíli před mě sestoupalo ZERO a já ho rozstřílel na maděru. Nyní, když nebezpečí pominulo, jsem se podíval na stav paliva. Ručička byla povážlivě nízká... Musím se rychle dostat na loď, nebo je po mě. Ten Japonce mi dal zabrat, stačí mě pošimrat a jsem mrtvej. Doufám, že jsou všichni obránci na ostrově mrtví, jinak mi daj sežrat. Tady jsou mrtví, tady taky.... A sakra, tady ne. Dostávám zásah a padám k zemi. S patřičnými výbuchy sebou praštím a koučím.

Tato střílečka s letadlem známá již z osmibitů od společnosti HYSTERIA a BRODERBUND je typickou ukázkou dobrý hry na jedné disketě s dobrou hratelností. Letadlo viděné z boku je dobře ovladatelné a proto si u této hry přijdou na své i malí paňani, kteří ještě neobjevili kouzlo skutečných simulátorů. Obtížnost si lze navolit v úvodním menu od Midship man až po Captain, a proto si přijdou na své opravdu všichni.

Pro ty začínající tu mám tři rady na konec :

- 1) Přistávat se dá jen proti větru a vzlétat se líp taky proti, ale po větru to taky jde.
- 2) Nenačvičujte si házení torpéd proti vlastní lodi. I ta jde potopit.
- 3) Pokud si to chcete ulehčit, napište COLIN WAS HIRE. Po zmáčknutí C si změníte zbraně, po D se doplní energie (udělat až po zásahu), po P se přidávají životy a pomocí M vám nikdy nedojde munice.



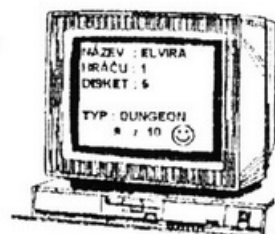
ELVIRA



Jak jsem se dočetl, tak Elvira je americká hvězda horroru nízké kvality, které jsou však tak úspěšné, že má vládkyně temnot (tak se Elvira také říká) po celých státech fankluby. Firma Horrorsoft se rozhodla s touto paní, která má úctihodný objem horní partií, udělat dungeon s nejvyššími kvalitami. Hra začíná před hradem, kde stojí mladík s holýma rukama a prázdným břichem (pro ty, co jím to nedošlo, jste to Vy). Rozhodne se tedy vstoupit do hradu. Hned po vstupu ho chytí strážé a hodí ho do hladomorny. Od smrti roztrháním, kterou mu slíbil velitel stráží, ho zachrání mladá krásná dívka s krásnou postavou a jak na tu dálku poznal, tak i s laskavým srdcem Správně je to Elvira. Ta si ho nejme, aby zničil vládkyni hradu i s jejími mazlíčky (není mi jasné, jak se někdo může mazlit s upírkou a vlkodlakem. S tou upírkou bych to ještě pochopil, ale to sem nepatří). Na začátek dostal malý nožík a pár lektvarů na zvýšení životnosti, nálady atd. Doufal, že mu dá Elvira ještě něco malého na cestu, ale když nechce, musí si tedy vystačit pouze s tím co má. Vydal se tedy na cestu plno nebezpečí, nástrah a bitek.

Hra je prokreslená do nejmenších detailů, a proto je hraní skutečný požitek. Při soubojích je sice trochu těžší ovládnutí, ale na to si brzy zvyknete a budete bojovat s mistrností hodnou profesionálního zabijáka. Vaším úkolem je najít nejprve knihu kouzel, aby mohla Elvira namíchat pár nápojů, které by se mohli hodit. Zde je smutná zpráva pro majitele pirátských kopií. Přesné složení lektvaru je totiž napsané v manuálu prodávaném k originálu hry. Dalším vaším úkolem je najít šest klíčů, bez jejich pomoci se vládkyně hradu nezbavíte. Musíte se také zbavit zlých sluhů této odporné čarodějnice a to dá taky pěknou fušku. Jak se zbavit upíra i vlkodlaka jistě všichni víme z horroru, a proto se tím nebudu zabývat. K celé hře hraje strašidelná hudba, jako u skutečného horroru. Hratelnost je snesitelná a jde pouze o to, abyste získali cvik. Náladu je skutečně výborná, stačí si jen po půlnoci zapnout Elviru, zhasnout světlo a ocnete se skutečně v hradu plném hnusných stvoření, která vás budou opruzovat na každém kroku.

Elvira je prostě boží hra, při které strávíte pár chvil usilovného přemýšlení i pár chvil, kdy budete mít zpoceně ruce obavami, že vás zabijou takhle daleko. Ale klid je to jenom hra.





Mini recenze



G A L A G A

Když už vás nová strategie přestává bavit, když už nevíte co hrát a měli byste chut' něco rozstřílet, rozbít, ale přitom se docela slušně pobavit a odreagovat, pak je nejlepší zahrát si nějakou takovou klasičku a na přemýšlení nenáročnou (nejlép tradiční) stylu dole raketka, a shora nalétávající nepřítel. Takovýhle her existují desítky. Mnohdy jsou to slátaniny, až hrůza, ale sem tam se mezi nimi najde i dílko nepoměrně zdařilejší, jež dokáže i náročného pařana zaujmout a náležitě pobavit.

A hra, již vám chci představit dnes do této sorty podařených bezesporu patří. Toho důkazem je nejenom fakt, že je to hra jistě spouště z vás známá, ale i to, že se dočkala řady modifikací jak pro staré A 500, tak i pro pokročilejší mašiny. Jen já sám jsem hrál tři varianty. Někteří z vás už možná tuší, o jaké že to hře zde mluvím, ale zkrátka a dobře (Bobře) je zde řeč o megasmažbě

G A L A G A !!!

Musím se přiznat, že je to zřejmě moje nejoblíbenější tzv. odpočinková hra. Pouštím si ji jako tzv. předkrm před nějakou kvalitní strategií, nebo poslední dobou i před dungeonem a nebo naopak po něm, když mě třeba zabijí, nebo prostě, když se mi nedaří. I když je pravda, že těhle her mám docela dost, takže mě prostě baví ze všech podobných nejvíce, ať už pro svoji grafickou zdařilost, či hratelnost. No prostě nemá chybu...

Pro ty z vás, kdo snad Galagu v životě nehráli, či snad o ni neslyšeli (doufám, že vás není mnoho, i když zase k čemu bych pak psal tuhleto recenzičku...) tato hra skutečně stojí za vyzkoušení. Má jemnou a docela propracovanou grafiku, docela solidní hudbu a zvuky a hlavně – je docela dobře hratelná. Navíc si s ní dali její tvůrci tu práci a především v zatím v poslední verzi 2,6B, kterou jsem měl možnost vidět a hrát se to doslova hemží různými mezipřehrávkami, bonusem, průletama rojem meteoritu, kde sbíráte kredity a body a vůbec je tahle hra všemožně výšperkovaná. Navíc je tu ještě jedno významné plus, jež tak trochu souvisí s výše zmíněnou hratelností – zavolíte – li si easy mode, můžete se při troše zručnosti dostat pěkně daleko – stačí mít pouze štěstí na kredity a taky na double kredity.



A ještě rada závětem – až se vám bude zase jednou nedostávat kreditů, nechte si v jednom z nepřátelských útoků, kdy na vás útočí pouze malé potvory jednoho nepřítel živého a čekejte na talíře, co na vás posílají řízené střely. Když jich pár zrušíte, objeví se takový jako blikající terč, který rozstřílíte, vysype se spousta kreditů – tak 2000 nejímá.

Tak hodně štěstí a přesnou mušku přeje.

--Kaf--



Mini recenze

Pilotuv Návrat

Tato první skutečně česká textová hra je vyjimečná hned v několika směrech. Ten první je, že je skutečně česká úplně celá a ne že se jako u jiných textovek autoři chlubí s tím, že je celá v češtině a potom se stejně polovina příkazů a jiných podrobností píše v angličtině. Takové hry jsou pro mě, který umí anglicky jen nadávat, předem ztracené. Druhou světovou stránkou je její jednoduchost. Protože jenom chodíte, sbíráte vše, na co narazíte a něco z toho tuké někdy použijete. Hádanky jsou lehké a většínou je plníte bez nějakého dlouhého přemýšlení (nejdou zde úkoly typu kousni psa do ocase, vypadne kazeta). Slabou stránkou je, že se ve hře objevíte bez toho, aby vám někdo vysvětlil, proč jste na místě, čeho máte dosáhnout atd. Nejhorší na této hře je, asi její délka. Dokonce i já, který nejsem žádný profesionál v těchto hrách, jsem dohrál tuto textovku do konce za slabou půlhodinku i s nahrávaním. Je to prostě u jednoduše úplná banalita, kór když si kreslíte mapu jako já v domění že se ztratíte. Víc se k této mini hře asi nedá napsat a proto ji hodnotím 5z10 a to hlavně kvůli tomu, že je celá v češtině. --Sten--



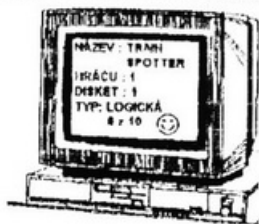
Mini recenze

TRAIN SPOTTER



Tato hra nemá žádnou ideu, příběh ani intro. Prostě vsunete disketu, objeví se nápis Sensible Software a hned jste vrhnutí do hry. Vžíváte se do role dědky, který si zapisuje v daném časovém limitu čísla vlaků do příslušných karet. Teď si opravdu nevymýšlím, je to tak. V horní části obrazovky jezdí vlaky, různé dlouhé s různým nákladem a různě rychle. Pod nimi sedí výše uvedený dědek na lavičce a ještě níž je samotná karta, na které jsou čísla vlaků, které zaškrťáváte. Když chcete zaškrtnout vlak, který zrovna nejede, tak se vám ubere čas. Když pak stihnete zaškrtnout všechny vlaky na kartě, postupujete na další kartu. Když vám ale dojde čas, propadáte se zase o jednu kartu zpět. Vyšší karty se liší tím, že je na nich k zaškrtnutí více vlaků, že jsou označeny značně dlouhá, že vlaky jezdí rychle, že jezdí více vlaků, kteří nikam nepatří a to je asi všechno. Ani kdybych se zbláznil, tak jsem se nedostal přes šestou kartu. To mi už před očima skákaly písmenka a čísla a prostě bych řekl, že to nešlo. Jen si zkuste zapamatovat si za jednu sekundu posunující se číslo B65897 a rychle ho vyhledat v množství jiných čísel. Přitom musíte dávat pozor, jestli takto označený vlak už neodjel. Co říci o technickém zpracování. Vypadá to celkem dobře. Grafika je na dobré úrovni jak ji známe ze Sensiblů a zvuky taky. Sice jsou jenom čtyři, ale to nevadí. Nejlepší se mi zdá ten, když do škrkáte kartu, tak se dědek napije a hlasitě polkne. Hratelnost je zpočátku dobrá, ale potom se z hratelnosti stává nehratelnost. Rád isem si tuhle hru zahrál, rád jsem se u ní pobavil našel a rád jsem ji vymazal.

--Mir--



Mini recenze



PREMIER MANAGER II



„ ...Nóóó ... Kluciííí ... Jedéééé ... ježíšmarja...nepusťte hóóó...nooo ... super...stříííííííí...GÓÓÓÓÓL!!!!
Je to dobrýýýý, ... vydržéééé... ještě pár- ... ježíš bacha.... nééé ... už je konec... ”

Tak zhruba něco podobného mohl náhodný kolem jdoucí slyšet z okna mého pokoje tak zhruba kolem půl třetí v noci. Moje rodičovstvo je naštěstí na horách (užívají si tam "sněhu" .. ha ha) a brácha někde lítá s Kačislavou, takže si tu můžu v klidu zařvat bez obav z toho, že na mě někdo vltne. (soused se nepočítá, ten tu votravuje co chvíli...)

Teda abyste si nemysleli, že jsem se jako tým neustálím pářením prosmážil až do Černovic (Brněnskej cvokhaus). To já jen tak trochu skromně šlel z toho, že to moji tupani ve finále dokázali porazit Sheffield, který je v Premier lize, zatím co já už se druhým rokem plácám ve druhé... Poslední dobou mě totiž opětovně doslova uchvátil podle mě nejpovedenější fotbalový manager, jakýho jsem kdy viděl, a to musím hned konstatovat, že už jsem jich viděl hezkou řádku, jenže bohužel každý z nich měl nějaký ten háček. Buď se moc dlouho nahrával, nebo byl moc jednoduchý, nebo měl přílišnou grafiku, nebo nešel sejmout či nešel nainstalovat na hadr, nebo prostě nešlapal na dvanáctikile, no a nebo měl ještě nějaký jinej kiks, kvůli kterým nestálo za to ho hrát.



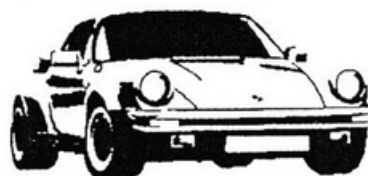
Premier manager II, o němž je zde řeč naštěstí tyto neduhy nemá. Je dobře udělán. Má kvalitní grafiku i hudbu, je dobře ovladatelný a poměrně snadno pochopitelný. Jeho herní část (tj. samotné fotbalové utkání) je řešena naprosto klasicky a tím pádem podle mě i nejlíp – tj. čára s míčem a brankami na obou stranách, spolu se světelnou tabulí, na níž se promítají ukázky ze hry. No a v poslední řadě taky bez problémů šlape jak na pětistovce, tak i na dvanáctce s turbokartou a ani instalace na Hard nedělá potíže. No jediný, co by mi tu možná trošku chybělo je možnost hostování cizího hráče ve vašem mužstvu, ale jak říkám, to je jedna z mála připomínek, kterou bych k P.M. II měl. Jinak je to skvělá parba a všem, kteří tento typ her smaží ji všude doporučuji!!!!!!

Fakt stojí za to!!!



Mini recenze

ALL TERRAIN RACING



Znáte takové hry, které vás dokáží tak vytočit, že byste nejraději rozmlátili všechno kolem sebe?

Tak přesně taková je tahle hra. Ovšem jen když hrajete sám...

Jedná se o závody autíček, které vidíte ze shora a trochu naklopeně. Začnu u hry pro jednoho hráče.

Vyberete si buď League nebo Arcade. League je na nic, takže Arcade. Nabídnou se vám tři auta na výběr, potom jim přikoupíte nějaké vybavení, ještě vyberete v jakém prostředí chcete začít a jede se. Jestli takto začnete, tak tahle hra brzo poletí oknem.

Nejdřív byste si měli všechny tratě projet v Battle módu a potom teprve jet Arcade, jinak vás počítač dostane hned na prvním okruhu. A to je právě mínus této hry. Počítač hraje moc kvalitně a později se už nebudete snažit být první, ale budete se snažit umístit se aspoň jako třetí, což je ve vesmíru velmi těžké. Ted' ale k zábavnější části hry. Hra pro dva hráče.

Zde je to souboj mezi hráči na jedné obrazovce a když jeden druhému ujede, tak to opozdilce automaticky popostrčí vpřed.

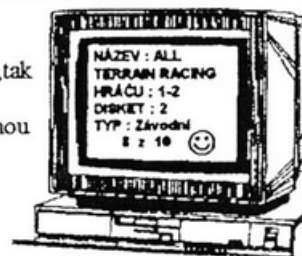
Máte tu i jiné bonusy, než jsou standartní např. R – otočí soupeři zatáčení, takže to většinou narve někde do zdi. Magnet přitahuje auta k sobě, rakety a návaly, které poškozují auto a potom to vůbec nechce jet. Opravit se zase může štítem atd.

Na trati jsou různé nástrahy, jako třeba olej, kameny, vody, skokánky atd.

Grafika je velmi pěkná a obzvlášť animace autíček. Zvuky taky ujdou a hratelnost je vysoká.

Je tu ještě jeden mínus. Když hrajete Battle mód a spoluhráč blbne a jezdí všude možné mimo trať, tak zamotá Amize procesor a hráč za sebou táhne soupeře i když jede úplně jinudy než se má.

Ten hráč, který chce jet podle tratě má prostě smůlu. I tak doporučuji tuhle hru všem, kdo mají klidnou povahu, nebo si vážně věcí. V opačném případě by se při módu Arcade mohla tahle hra pěkně prodražit...



~Mir~





REUNION

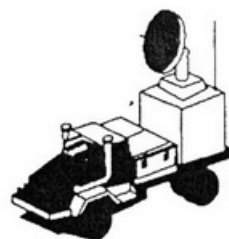


Hra, kterou vám tu chci dnes představit (a mnohým možná připomenout) je čítankovou ukázkou toho, jak může být super kvalitní pařba neznámá a spoustou i tzv. strategiomanů opomíjená. Já sám ji měl zahrabanou mezi ostatními hrami vlc než půl roku, než jsem se ji konečně za pomoci manuálu z Amiga Review naučil hrát. A jelikož se mě poslední dobou na Reuniona ptali nezávisle na sobě dva manci, rozhodl jsem se na základě svých zkušeností, ale tak trochu i onoho původního manuálu zplodit návod vlastní ...

Ovládání

Po volbě vašeho hlavního vědce (hrdiny) – ženská/chlap se ocitnete v hlavní obrazovce – uprostřed velína, kde kolem kulatého cosi jako stolu sedí zvolený vědec, spolu se zvolenými specialisty. Nad nimi je vlevo zobrazen čas, jež se dá pomocí myši urychlovat. Ještě výše se pak nachází několik různých ikon. Ty se v různých situacích různé střídají, takže je zde nelze popisovat mým oblíbeným stylem zleva doprava.

- Ikona vyzerající jako hřiště s přepáleným O
výstup do hlavní obrazovky
- Kazeta s otazníkem
zadání výroby vámi vynalezených x věcí. Uvnitř je pak vlastně jediná důležitá ikona – BUY. – nákup.
- Ikona s grafy
Vynalézání, či spíše příprava do výroby. Objeví-li se vám zde CD s otazníkem, nebo občas i prázdné, znamená to, že jste objevili něco nového, ale že to něco je potřeba ještě připravit k výrobě. Dole pod céděčkou je řádek se jménem a schopnostmi vašeho vědce. Vpravo na monitoru pak případný název, úroveň schopností, potřebná k danému vynálezu a také doba, za jakou to vědec připraví do výroby. Pozor na to, aby schopnosti vašeho vědce na daný vynález, či úkol postačovaly. Pakliže ne, mohlo by se vám snadno stát, že vynálezce začne něco vynalézat, vy ho necháte, kliknete na jinou ikonu a pak se po půlhodince budete divit, že ještě není s prací hotov. On se v takovém případě totiž někde v polovině vynalézání zasekne a dál nepokračuje dokud ho z úkolu neodvoláte, nebo dokud mu v univerzitě nezvednete v tom daném oboru kvalifikaci. To se dělá tak, že v hlavní obrazovce kliknete na vědce a potom zvolíte poslední možnost v rozhovoru. Pak už stačí jen zavolat obor a zaplatit požadovanou sumu.
- Ikona s raketou
Ovládání vašich letek. Po otevření se objeví tabulka. Podle toho kolik už máte zřízeno letek je tu stejný počet políček s oblouky. Dále je tu change, kterým můžete přepnout na obranné síly na jednotlivých planetách. Ty jsou ale zbytečné, protože nepřítel vždy útočí pouze na vaši domovskou planetu NEW EARTH a tam míváte většinou zaparkovanou útočnou letku, která pokud je zaparkovaná dole na planetě, plní zároveň funkci obrany.
- Ikona se čtyřmi panáčky –
tvorba nové letky – je nutno nejdřív vyrobit nějaké lodě, že ...
Po zvolení letky kliknutím na ony obloučky se objeví dalších pár ikon.
- Bedna se šipkami
nakládka a vykládka materiálu – pouze u transportních lodí.
- Šest panáčků
možnost doplňovat dřívější letky o nové stroje, výzbroj, atd.
- Mapa planet
možnost pohledu na jednotlivé planety.
- Lupa
skok o úroveň výš při prohlížení planet
- Planeta
Pohled na vámi zvolenou planetu – při užití z hlavní obrazovky automaticky ukáže NEW EARTH.
- Počítač
Zachycuje poslední zprávy.
- Šipky nahoru a dolů
Zpřístupnění dalších ikon.
- Tři postavy
Volba specialistů
- Bar
Zde si můžete pokecat s barmanem a pár dalšíma maníkama, najmout špióna, atd.
- Disketa
Load, Save, Exit, volba jiné hudby (určitě přijde k užítku)
- Počítač s planetou
Informace o vámi prozkoumaných planetách.
- Planeta s otazníkem
Informace o planetě, počtu kolonistů, či mart'anů, vyspělosti, klimatu a také o daních (dvě ikony prachy + zelená šipka – snižování daní a naopak)
- Dál se vám tu vyskytne ještě pár ikoněk jako např. vypouštění satelitů, vypouštění miner station, či zakládání kolonií, ale ty jsou nakresleny tak názorně, že je ani není třeba nějak rozvádět.



A první stavby, jež lze postavit na vámi kolonizovaných světech.

- ⇒ Velín – Základní budova kolonie. Vzniká již při jejím založení.
- ⇒ NUCLEAR gen. – elektrárna. Pokud vám některá dříve postavená stavba začne červeně blikat, měli byste postavit další elektrárnu. Máte totiž málo proudu.
- ⇒ Mine – důl na těžení všeho, krom detoxinu. Kliknutím na důl můžete do něj přidělit miner droidy, pokud na dané planetě zrovna nějaká máte...
- ⇒ Detoxin věže – zde se těží detoxin. Na rozdíl od dolů, kterých může být na každé planetě pouze 9, můžete postavit detoxinových věží co hrdlo ráčí. Později budete detoxin hodně potřebovat při stavbě SPACE STATION.
- ⇒ Observatory – observatoř. Pomocí ní objevujete nové planety v daném systému.
- ⇒ Obytné budovy – ubytace pro kolonisty.

- ⇒ Leisure centrum – centra volného času a zábavy – na každé planetě byste měli mít aspoň jedno. Lidi jsou pak spokojenější!
- ⇒ Stadion – netřeba překládat – i ten je dobré mít ku spokojenosti osadníků!
- ⇒ Church – Kostel – Taký to vašim lidem přidá na náladě!
- ⇒ Skladiště – to co vytěžíte, musíte taky někde skladovat. Doporučuji postavit víc skladišť! Všechny vytěžené suroviny určité na NEW EARTH dopravit nestačí a kdyby se vám skladiště zaplnila, doly by ten daný prvek prostě přestaly těžit.
- ⇒ Airport – na obydlených světech bez něj sice lze přistát, ale už nic naložit!
- ⇒ Univerzita – stejně jako Stadion a ostatní zvyšuje náladu obyvatelstva.
- ⇒ Park – to samý v bledě růžovo purpurovo vyblitým...
- ⇒ Hospital – nemocnice.
- ⇒ Farm – zdroj jídla pro kolonisty.
- ⇒ Radar – ukáže ti povrch planety.
- ⇒ Antiradiační štít – od Phoenix systému dál je to nezbytnost, jinak se vám lidi vzbouří a základnu zruší!
- ⇒ Zdroj jídla – na některých planetách vedle Farm další zdroj potravy (aspoň myslím...)
- ⇒ Stavitelství – bez téhle budovy takřka nic nepostavíte.
- ⇒ Vozidlovna – to samé...
- ⇒ Lékárna – k čemu pak ono to asi tak slouží???
- ⇒ Miner station – užívá se na planetách, kde nelze stavět kolonie. Funguje automaticky, ale pomalu a od každého prvku má kapacitu skladů pouze na 10.000 tun.



A nyní jak opravdu na to.

Tedy začínáte na malé zapadlé planetě NEW EARTH kdesi v Amnesty systému. V kapse vám cinká 100,000 kreditů, což je úplný nic, máte jednu malou základnu, žádný specialisty, skoro žádný vynález, zbraně, ani žádný kosmický loď. Takže si nejprve najměte specialisty. Doporučuji medium vynálezce, high stavitele a zbytek low. (postupem času si samosebou s přibývajícím kredity najímáte stále lepší specialisty.) Poté si postavte 7 dolů dva už máte a jejich celkový počet nesmí překročit 9...) a jen ,co vynaleznete miner droidy, tak jich odpovídající počet vyrobte a pošlete do dolů. Tak zajistíte maximální těžbu.

Okamžitě doporučuji postavit pár obytných budov, odpočinkové centrum, stadion, kostel, pár farem, a taky nemocnici, jednu, dvě elektrárny a hned nato zvýšit daně na maximum! Lidi vám z toho trochu zjančej, ale pak se zase uklidní. Ovšem daně nenechte na extrém dlouho. Jen co si vybudujete někde novou základnu, snižte je na very high, nebo dokonce jen high. Mohlo by se vám totiž snadno stát, že obyvatelé zatouží třeba po nemocnici, a když ji okamžitě nedostanou, naštvou se a vzbouří! Ihned si vyvíňte a vyrobte satelity a pošlete jeden na měsíc a druhý kamkoli. Tím jednak prozkoumáte měsíc a jednak vynaleznete nosič satelitů – Sat carrier. Jen co bude na světě, pár si jich vyrobte a stvořte svoji první letku – průzkumnou. Do ní naložte satelity a můžete začít prozkoumávat váš planetární systém. Tak zjistíte, zdali a kde se dá ještě v Amnesty systému těžit a žít.

Hned na to objevíte Miner station, vzápětí Transfer ship, takže si můžete vyrobte další letku – tentokrát transportní. Do ní opět šoupnete pár těch Transfer mrnů, pak stvořte jednu Miner station, tu taky naložte a hurá k měsíci. A jelikož se tu dá těžit a žít, vzápětí bude vyvinuta kolonie. To vám umožní osídlit ostatní obyvatelné planety. Mezi tím ovšem při svém průzkumu planety Jade narazíte na Janosians – přátelskou rasu ufonů. Takže si vyvinete Communicator a chvilku nato vás títo poprvé kontaktují. Budou chtít půjčit vědce na vývoj nové dopravní lodě. Souhlase a časem pak dostanete Trade ship, který má větší nosnost, než Transfer ship. Tak si jich taky pár vyrobte a doplňte jimi svoji transportní letku, kterážto tak získá na celkové přepravní kapacitě! Ihned nato začněte postupně osídlit obyvatelné světy ať už těžíte suroviny, jež budete svážet na zemi (jedná se hlavně o raenuim a rexon, neboť se na NEW EARTH nevyskytují a taky potom Energon). Chvilku na to vás opět kontaktují Janosians a nabídnou vám spolupráci na jakémsi projektu. Souhlase a zaplaťte tak 16,000 kreditů. Po čase pak získáte Hyper space drive – motor na cestování mezi planetárními systémy. (ovšem dá se instalovat až na větší typy lodí – např. Galeon)

Dále pilně svážejte suroviny na NEW EARTH a šetřte kredity, protože vás za krátko do třetice kontaktují Janosians se žádostí o pomoc v boji s jakýmsi Morgulany. Sdělte, že nemáte čím bojovat, a budou vám nabídnuty plány zbraní výměnou za pomoc. Slibte, že uděláte, co budete moci a vzápětí dostanete plány od stíhačky Hunter a od laserového kanónu. Ihned to začněte v maximální možné míře vyrábět. Také si stvořte útočnou letku a ty Huntery i s kanónama tam vražte. Nepokoušejte se pomáhat Janosians, ti už jsou odesaní, a navíc jste po nich na řadě... Jen co budou Janosians zničeni, Morgulanský útok na sebe nenechá dlouho čekat. Poté, co jej odrazíte, dál pokračujte v budování své dopravní a především ozbrojené flotily. Objevte nové zbraně i lodě a konečně budete moci cestovat i do jiných systémů. (tohle dost dobře nechápu, ale faktem zůstává, že když vyrobíte jednu velkou loď s Hyper space dravem, jež je schopná cestovat mezi systémy a dáte tuto do letky s malými loděmi, najednou může cestovat do okolních systémů celá letka!)

I objeví se vám nový systém – Phoenix, kam ihned pošlete průzkumníky, abyste tu co možná nejdříve založili kolonii a v ní vybudovali observatoř. Jde totiž o to, že v tomto systému též žijí některé neznámé a zatím ještě přátelské ufonské rasy. Jmenovitě jsou to Halls – od nichž získáte Starfighter a potom taky zachráníte S.O.S. od Phelonians a s nimi vyměníte 10,000 tun energonu za plány na Battle tank! Bez něj tuhle hru prostě nemáte šanci dohrát Trooper, kterého už do té doby budete mít je úplně k ničemu.

Mezi tím se v baru objeví Stranger, od něhož za mrzký peníz získáte souřadnice na další systém – Mirache. Ihned ho také začněte prozkoumávat, dokud na jedné z planet neobjevíte v troskách neznámé lodí plány na destroyer a missile. To už byste měli mít vyvinuty i spy satelity a spy ship, díky nimž lze zkoumat i cizíky osídlené planety. Bez spy ship taky nemůžete napadnout žádnou planetu.

Poté tedy začněte hromadně zbrojit a až budete mít tak 245 tanků, 200 hunterů i starfighterů a tak kolem 50 destroyerů, začněte na Morgulanskou domovskou planetu. Ovšem pozor. Při boji na zemi se budete muset vypořádat s jejich Aircrafty – letadly. Ta mají bohužel větší dostřel, než tanky, takže je nutno nějak je zaměstnat, než se přiblíží k tankům natolik, aby je tyto mohli zasáhnout. Proto rozdělte své tankové jednotky na více jednotek o méně strojích. Čelní tanky budou sice zničeny, ale to umožní tankům přiblížit se. A kdyby vás i přes to zničili, nezoufejte.

Prostě s vaší útočnou letkou přistaňte doma a koukněte se kolik v ní máte tanků. Budete velmi překvapeni, protože místo nuly tu bude zčista-jasna nějakých 258. Proto jich pár vyložte, aby jejich počet v jednotce byl opět 245 a opět začněte. Takto lze vlastně bezprácně útočit donekonečna. Nejspíš chybička programu. Jakmile Morgulany zničíte, objevíte plány dalších tří systémů. Tak je ihned prozkoumejte – první bych doporučoval Antares, protože tu žijí Erans, od nichž lze prý údajně získat Aircrafty. Mě se to ovšem nikdy nepodařilo. K tomu, abyste s Erans mohli komunikovat si musíte v jejich systému vybudovat základnu s observatoří. Ale nijak to s tím stavěním nepřehánějte, protože systém Antares bude zanedlouho zničen supernovou.

V dalších dvou objevených systémech – ORION a LIREA objevíte tzv. ligu, což je společenství, které tu mezi sebou vytvořili Davedians, Hirachi a Unkown Aliens. Jestli je rychle nevyfídíte, brzy vám vyhlásí válku a společně na vás udeří.

Jen, co je všechny tři rozprášíte, objeví se další systém – Rygel. Opět jej prozkoumejte a na Rygel 1. Objevte v troskách cizí lodí plány na Cruiser a velmi důležitý – missile tank – nejlepší pozemní jednotka vůbec!

Dále se v tomto systému zkontaktujete se Synonians, kteří vám dají souřadnice Solárního systému a také vám sdělí, že zemi ovládají jacísi EARTHLINHS, kteří ji chtějí po čase zničit, takže vám nezbyvá, než vaši pravlast od vetřelců vyčistit. Nejprve začněte na Jupiteru a Marzu, kde zlikvidujete nepřátele jak v kosmu, tak i na povrchu planet a pak se mohutně dobrojte a finálně udeřte na zemi. Pozor!

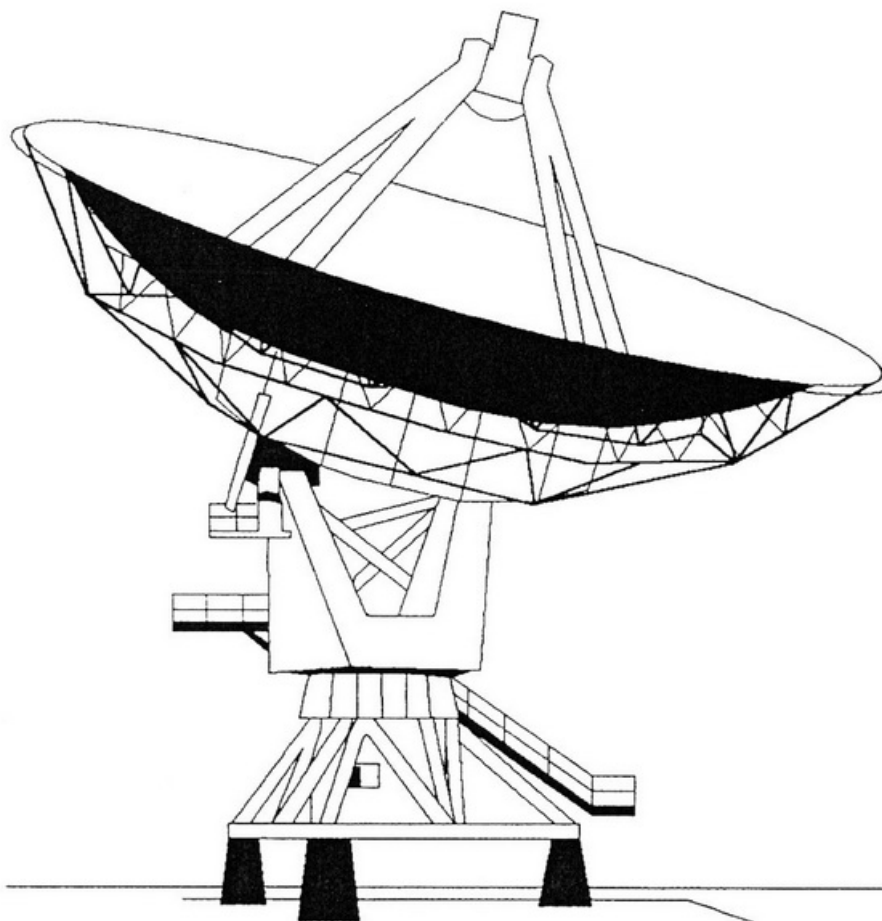
Nepřítel tu má zvlášť silné úderné síly, které začne připravovat k útoku na vaši mateřskou základnu, hned jak se poprvé objevíte v Solar systému, proto je dobré mít doma další obranné jednotky, kdyby náhodou zaútočili, zatím co budete s hlavními silami pryč. Jen co Earthlinhs zničíte v kosmu, napadnete je i na povrchu země. Díky Missile tankům to bude rychlé a nepřítel bude brzo K.O. A pak už následují dva pěkné obrázky a gratulace. Právě jste osvobodili svoji planetu a také úspěšně dohráli hru REUNION!!!

Pár rad závěrem

- ☛ Na dobytých planetách lze okamžitě stavět kolonie...
- ☛ Ne všude, kde se dá žít se dá i těžít!
- ☛ Stavějte stále nové a nové transportní lodě – nejlépe Galeon. Ke konce pak už budete potřebovat skutečně velikou kapacitu (přepravní)
- ☛ Na všech osídlených planetách se snažte mít dostatek skladů!
- ☛ Budov se dá v celé hře postavit pouze určité množství, takže se nedivte, když vám to pak nepůjde stavět.



~Kaf~





Návod

VOYAGES OF DISCOVERY



Hrdlí jste už někdy hru Civilization? A líbila se vám?

Pokud ano, pak se vám VOYAGES OF DISCOVERY bude určitě líbit taky – už proto, že je abych tak řekl ze stejného soudku, i když tu jsou určité odlišnosti. Tou první a nejdůležitější je, že jde o obchodní strategii. Jste tu totiž admirálem, jež zastupuje určitou námořní velmoc a má za úkol jejím jménem obsadit a kolonizovat barbarický svět.

Takže po odkliknutí úvodního obrázku se vám objeví tabulka, v níž si musíte zvolit jednak za koho budete hrát a pak také svého (popř. své) protivníky. Ti mohou být buď ovládáni z klávesnice (to pro případ, že byste chtěli hrát s kamarády proti sobě) a nebo mohou být ovládáni počítačem. Ke zvolení stačí kliknout na jméno mořeplavce a pak nahoře na nápis „not playing“. Objeví se pak Human, nebo Computer player. Poté kliknete na START a rázem se octnete ve hře. Objeví se ostrov s vaším domovským přístavem, v němž vám právě postavili vaši první loď. K tomu dostanete ještě zhruba 15000 doubloonů a šmítec – zbytek je na vás. Takže je nutno nejdříve vyzbrojit a vystrojit loď, nalodit posádku a vyrazit na průzkum okolí. Musíte totiž co nejdříve objevit někde poblíž indiánskou osadu, která se po dobytí stane základem vašeho prvního města. A u něj pak můžete postavit svoji první plantáž, či dól. Z nich totiž poplynou vaše jediné zisky v této hře. (ony samo sebou nepoplynou přímo z těchto dolů, ale od obchodníka ve vašem domovském přístavu, kam budete suroviny vypěstované, či vytěžené ve výše zmíněných dolech, či plantážích svážet.)

No a tak prostě svázejte, objevujte, stavte nová města, doly, plantáže, lodě, najímejte armády a dobývejte soupeře no a nakonec, dá-li program se vám soupeři vzdají.

A teď něco k ovládání:

1) MAIN MENU

- ☐ Home port – octnete se uvnitř vašeho domovského přístavu (kotví-li tam víc vašich lodí, nejprve vám vyskočí jejich seznam, abyste mohli zavolat kterou chcete v přístavu ovládat) a zde je opět několik ikon (no vlastně spíš budov a taky loď, jež mají funkci ikony – nutno vyzkoušet)
 - (a) Historian – zde po kliknutí na fousáče můžete dotovat vývoj nových typů zbraní a lodí.
 - (b) Banker – zde můžete přemístit část vašich financí z přístavu na loď (transfer), nebo si můžete půjčit peníze (kredit)
 - (c) Pub – hospoda. Slouží k najímání osádky (crew), vojáků (soldiers) a také k získávání občasných informací o soupeři (old sailor). Taky se tu později čas od času objeví pirát a nabídne vám nějakou loď.
 - (d) Office – pouze informativní ikona – sdělí vám, jak jste na tom s financemi, kolik máte dolů lodí, měst, atd.
 - (e) Shipyard – nákup, prodej, výbava a oprava lodí
 - Build – stavba lodí – kliknete na název lodí, kterou chcete postavit a pak na příslušný obrázek lodí. Objeví se tak její parametry i příslušné ikony.
 - Used ships – jakýsi second hand starších lodí. Čas od času se tu objeví nabídka na prodej různých typů lodí – většinou za dost nízké ceny. Takovou loď pak ihned kupte, nechte opravit a máte v podstatě novou loď za polovinu peněz a především HNED! Stavba nové lodí totiž u pozdějších typů trvá někdy i přes deset let.
 - Cannon – jak už každý nejspíš tuší – vyzbrojení lodí kanóny.
- Zbylé ikony pod ikonou SHIPYARD jsou snadno pochopitelné – netřeba vysvětlovat.
- (f) Trade – obchod – zde nakupujete proviant, munici, či další věci a naopak tu prodáváte suroviny, jež jste svezli z vašich kolonií.

Další ikony pod Mail menu:

- Map – pod obrázkem lodí se vám zobrazí mapa vámi objeveného území.
- Search – napište název jednotky, či města a mapa se po odcentrování na danou jednotku, či město vycentruje.
- (g) Save game
- (h) End – netřeba komentovat
- ☐ Information
 - Goods – sklad – ukáže vše, co je naloženo na vámi zvolené jednotce – tj. lodí, či ve městě.
 - Soldiers – ukáže počet voj. jednotek ve vámi zvolené jednotce.
 - Production – množství surovin, vytěžených v dolech, spadajících pod dané město za jedno kolo – tj. za 1 rok.
- ☐ Orders
 - Move – pohyb lodí či jednotky
 - Wait – čekat
 - Archon – fortify – zpustit kotvy, opevnit se. Jednotka, u níž byl příkaz užít se již sama nahlásí a musíte ji později kliknutím oživit (pozor na lodi – aby jim při čekání nedošly potraviny)
 - Form expedition – vyslání expedice, či karavany. To je jediný způsob, jak dopravit cokoli z měst na loď, či přímo z lodě na loď, nebo jenom ze souše na loď a obráceně. Pozor! Na přemístění i třeba 1000 tun materiálu musí být v karavaně aspoň 1 člověk. (ovšem tam většinou stačí. Problém by nastel jedině kdyby na karavanu s jedním mužem zařitočili domorodci.)
 - Unload army – vylodění, či vyslání voj. jednotek mimo město, či loď.
 - No orders – toto kolo nic nedělat.
 - Centre – vycentrování na domovský přístav.
 - Ships – oživení lodí v přístavu, která před tím dostala příkaz Anchor – fortify.
 - End turn – konec kola.
- ☐ Build town
 - lze užít pouze u měst a přístavů s vyjímkou vašeho domovského. Slouží k výstavbě dolů, plantáží, atd.

Nyní pár podrobností a rad

① Najímání vojska:

Ve vašem domovském přístavu navolte PUB, potom SOLDIERS, patřičný druh vojska a objeví se vám okno. V horní části jsou pod sebou v několika řádcích typy jednotek, jež si můžete koupit. Vedle nich je sloupec Port a pak taky sloupec Ship. chcete-li najmout voj. jednotku a nalodit ji na loď, musíte tuto nejprve koupit – klikněte na název voj. jednotky, kterou chcete, a poté klikněte na poslední



řádek v okně odspodu.(recruit mercannaries) ten se tím změní na Mercanaires from port to ship – tj. vojsko z přístavu na loď potom už stačí jenom kliknout znovu na jednotku, kterou už jste předtím koupili a která tím byla v přístavu. Teď se tímto dostala na loď. Kdybyste ale opět kliknuli na poslední řádek, mohli byste naopak tuto jednotku vylodit stejným postupem zpět na souš.

Pozor na pár prostředních řádků – je tu uvedena výše vašeho konta a počet jednotek, jež na tuto loď lze nalodit.

- ① Pohyb jednotek :
Provádí se ikonou MOVE(můžete tak lodí, či jiné mobilní jednotce zadat trasu třeba na několik kol dopředu), nebo pravou myší – pouze jednotlivé pohyby.
- ① Útok na nepřítel :
Přiblížte se na dosah a klikněte na soupeře pravou myší. Bojovat může dokonce i neozbrojená karavana, či transportní loď bez kanónu.
- ✖ Nepřátelský domovský přístav nelze ani napadnout, ale lze jej blokovat a bránit tak lodím soupeře v odplutí, či návratu.
Nejlepší výzbrojí pro přístavy je zakotvit tam nějakou i průměrně vyzbrojenou loď. I když ji nepřítel při případném útoku potopí, bude natolik poškozen, že již nebude mít sil dobýt i přístav samotný.
- ✖ Pozor na dostatek proviantu na lodích, jež jsou mimo přístav. Aby se vám při nedostatku nevzbouřila osádka a vy nepřišli o loď!
- ✖ Mívejte na lodích víc mužů, než kolik je min. počet. Občas vás totiž postihne epidemie a pár manků vám zemře.
- ✖ V dobytých městech ihned doplňujte počty osadníků nad 500. Je pak možno (za 15000,-) postavit pevnost a přístav. Osadníci se doplňují normálně z osádky za pomoci expedice.
- ✖ Opravujte své lodí, kdykoli je to možné.
- ✖ Plantáže stavte pokud možno u řek – jsou pak výnosnější, stejně jako doly v horách.
- ✖ Hledejte města Inků – jsou tam zlato a klenoty!
- ✖ Jistě si všimnete, že kola jež oddělují hru vaší a soupeře představují vlastně roky. Nebojte se proto, že váš vybraný mořeplavec za pár desítek let umře. On je tu jenom jako symbol té dané námořní velmoci.
- ✖ Na své válečné lodí nakládejte krom munice a kanónu i pár tun dřeva a plátna. V boji totiž bývá často poškozen trup, či plachty!
- ✖ Budujte sklady ve vašich městech, jinak nebudete mít kam ukládat vytěžené suroviny.

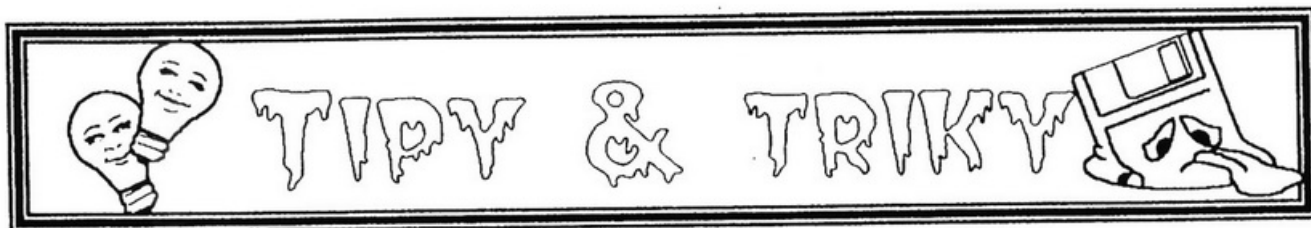


Tak to je asi tak všechno, co mě napadá, že byste k ovládnutí této hry měli znát. A teď trošku ke hře samotné. Tak za prvé se bez problémů instaluje na hard, což je velká výhoda. Dále je doslova přeplněna desítkami různých animací kam jen se podíváte. Bohužel jsou tu, ale i zápory. Tak např. lidé, hodnotící hry podle kvalitních zvuků a hudby by téhle hře dali tak asi 4-. Hudba k úvodnímu obrázku je totiž takřka to jediné, co z celé hry uslyšíte. Jakmile je od kliknete, rozhostí se hrobové ticho, které je jen velice zřídka rušeno např. biskupským požehnáním, či zakoupením teritoriálních práv. Jinak počítač opravdu ani nepípne. Nevím, jestli v tomto případě šlo o záměr, či je to chyba v programu, nebo proč tomu tak je, ale nutno dodat, že mě to po čtvrt hodině hraní ani nepřišlo. Další problém je v Sejvování. To samo o sobě je bez problémů, ale jakmile se vám postupně podaří zaplnit stránky v sejvovací knize, budete moci nadále už jenom sejvovat, ale nikoli už si rozehrát hru na poslední pozici zase nahrát. Zkoušel jsem to, ale prostě to nešlo. Proto raději buďte míň sejvujte, nebo ukládejte pozice vždy pod stejný název.

No a co říci závěrem? Voyages of discovery jsou docela hrátelné dílko. Sice úroveň a propracovanost nedosahují kvalit takových superpareb jako třeba DUNE II, či Civilization, ale chytit a pobavit dokáže. Pokud zrovna nemáte co hrát a preferujete tento typ her, myslím, že ji můžete vyzkoušet...

~ Kaf ~





Několik tipků pro naše pařany, které už unavuje stále hrát od začátku a s pár životy...

AQUANAUT

Stlaďte FIRE a HELP, dostanete se do další úrovně...

BATMAN THE MOVIE

Na první obrazovce naťukej JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získáš nesmrtelnost... Klávesou F10 se dostanete do dalšího kola.

BATTLE SQUADRON

Nesmrtelnost získáš tak, že stiskneš SPACE a vytukáš CASTOR...

CHASE H.Q.

Během hry podrž levou myš a střelbu u joysticku. Pak napiš GROWLER. Potom kdykoliv stiskneš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A o co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

DARK SIDE

Stiskni klávesu 2, 8 a fire a určitě budeš překvapený.

DRAGON BREED

V módu pauze pomoci klávesy SHIFT napiš IREM.

FIGHTER BOMBER

Napiš místo svého jména do tabulky BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

HOLLYWOOD POKER PRO

Na klávesnici společně podržte H a F9. Myši klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

DEFENDER OF THE CROWN

Jakmile získáš jakékoliv území, stiskni rychle, dosud drive stále pracuje, současně klávesy H, J, K, L a získáš 1024 rytířů.

MILLENNIUM 2,2

Často se na začátku hry stane, že vám martánská letka rozstřílí sluneční generátor. Bez dodávky proudu vám samozřejmě přestanou fungovat i těžební stroje. Na Měsíci to není takové neštěstí, vyrobíte si generátor nový, ale co si počnete na vzdálených planetách? Buď každé kolonii dodáte haldy generátorů nebo využijete náš trik!

Jestliže některá z kolonií přijde o generátor, nikdy se „nekoukejte“ do elektrárny kolonie a také nekontrolujte těžbu nerostů na planetě. Program se totiž chová tak, jako by se po útoku nic nestalo a stroje těží vesele dál. Jestliže se, ale podíváte, zda zdárně pokračuje těžba, stroje se vypnou a vám zbydou jen oči pro pláč.

NITRO

Což takhle zkusit napsat MAJ do tabulky nejlepších? Za odměnu dostanete od firmy Psygnosis benzín a výbavu za babku.

OPERATION THUNDERBOLT

Napište kód SPECCY MODE do tabulky nejlepších střelců.

ROBOCOP

Hru pausnete a napište : BEST KEPT SECREC. Nezapomeňte psát i mezery. Entrem se vrátíte znovu do hry.

SHADOWS OF THE BEAST

Počkej až na poslední obrázek dema, pak stiskni současně levou myš a střelbu u joysticku. Získáš nesmrtelnost.

SHADOWS OF THE BEAST 2

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Počkej, až se tě zeptá na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověď bude znít : TEN PINTS.

X-OUT

Všimněte si v pravém dolním rohu obrazovky malého Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší loď a dáte mu do pusy nejlevnější střelu, dostanete 200 000.

~Ges~
~BRAUN~



SOFTWARE – HUDBA



Hippo Player v 2.23 – i hroch umí hrát!

Hippo Player (dále jen HiP) je sharewarový přehrávač nejrůznějších hudebních formátů finského autora Karl-Pekka Koljonen. Jako jediný oficiální betatester žijící mimo Finsko (ouha!) jsem dal programu pořádně zabrat.

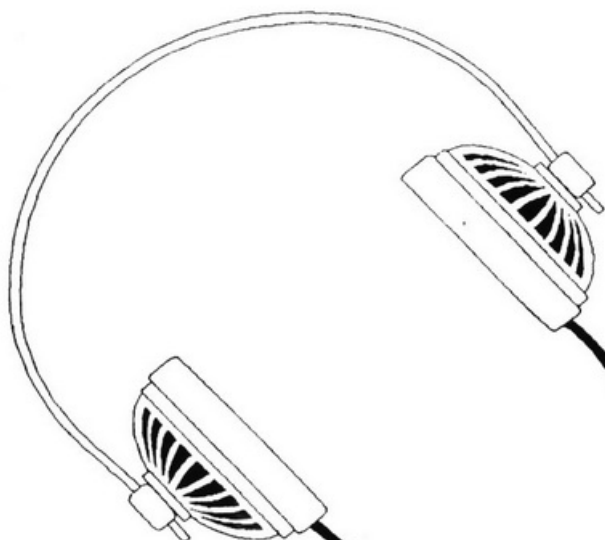
Klady a rozšíření:

- ♦ výborně běží i pod OS 1.3 (mohu potvrdit z vlastní zkušenosti)
- ♦ AREXX rozhraní (neměl jsem možnost vyzkoušet, navíc neposkytuje nic, čeho by nešlo dosáhnout z ovládacího panelu – možné využití snad v kombinaci s obrazem, multimediální prezentace apod.)
- ♦ externí "scopes", např. VU-meter je zvlášť pěkný
- ♦ přehrává valnou většinu skladeb "čip-mjuzik" (Fred, FutureComposer), skvěle hraje 7kanálové TFMX s možností nastavení mixovací frekvence
- ♦ podpora programu 8MED
- ♦ podporuje playsid.library (dokonce i na OS 1.3) pro přehrávání skladeb z Commodore 64 (je k dispozici několik set nádherných skladeb, to už stojí za to!)
- ♦ podporuje mix nejnovějších verzí přehrávače PS3M (real surround, 14bitový výstup, mono a vícekanálové skladby, formáty PC kompozérů) s možností vlastního konfigurování
- ♦ pěkný design s použitím rectools.library
- ♦ HiP je přehledné a komfortně konfigurovatelný
- ♦ interní multitasking, zobrazuje informace o nástrojích
- ♦ podporuje vyšší zobrazovací frekvence (z nichž vyplývají vyšší maximální mixovací frekvence PS3M a možná i TFMX)
- ♦ v komprimovaném tvaru (data v S: jsou už komprimována Turbo Imploderem) zabírá něco přes 100 KB, což je naprosto bezkonkurenční (čistý assembler dělá opět divy)
- ♦ umožňuje tvorbu "programů" skladeb, jejich konfigurování přes Fx klávesy, třídění a vyhledávání podle části řetězce
- ♦ bufferované nahrávání, alarm (nutno mít zálohované hodiny), různé drobnosti ohledně názvů, nahrávání ap.
- ♦ verze 2.23 nahrává do paměti po startu knihovny playsid a med, takže disketové maniaky, jako jsem třeba já, neotravuje později kvůli výměně disket
- ♦ nepodporuje "CUSTOM" moduly Delitrackeru



Závěrem bych HiP rozhodně jako nejkompaktnější přehrávač, bohatě konfigurovatelný a běžící i pod OS 1.3, což uvítá řada "starších" amigáři.
(jako vášnivý modulista jsem tu to malou recenzi uvítal~braun~)

~Soft~



Sestrojili jsme SOUSTRUH ČASU!!!



Vlastně je to jenom domácí dělaná motorka – lepeňák. Jednou tak s kámošema sedíme v dílně a nudíme se. Původně jsme chtěli dát do hromady traktor, ale zjistili jsme, že brzdová pumpa je totálně zničená, tak jsme všeho zanechali a přemýšleli kde sehnat jinou. Pak někoho napadlo, že bysme mohli dát dohromady motorku. Kostra byla, kola taky, ale systém do zadního kola nebyl. Zdeněk se na to podíval a řekl, že něco vymyslí. Po půlhodině zkoušení a přemýšlení jsme nahradili ložisko dvěma speciálními podložkami, takže jsme mohli přidělat rozetnu na kyvku. Zbývalo vyřešit uchycení brzdového systému. Neměli jsme originál, tak jsme začali svařovat vlastní. Už předem jsem věděl, že to co vytváříme nemůže nikdy udržet ten tah při brzdění, ale i tak jsme pokračovali. Když už to bylo hotový a Zdeněk málem prodřel kotouč na brusce, tak najednou slyšíme kravál a přifítil se na krosině Jirka. Ten mohl chtít maximálně buď dofouknout kolo, nebo přivřít stupačku. A taky že jo a dokonce oboje věci najednou. Kolo si nafouknul a stupačku připravil. Zavola jsem na Petra aby zapnul svářečku (on taky nic jiného nedělal) a začal jsem vařit. Vařím, vařím, dovařím, sundám kuklu a vidím oheň pod karbecem. Jirka do něj fučel, ale hořelo to dál. Pak chytla i zem, kam kapal benzín (a pak si stěžuje, že mu to žere). To jsem už zdrhal spolu se všema ven. Už jsem viděl jak bouchne nádrž a celej den budu jenom uklízet. Naštěstí Jirka objevil venku kýbl s vodou, kde byl ještě led a chrstnul jí na motorku. Když jsem viděl, že je nebezpečí pryč, tak jsem se přiblížil obhlédnout motorku. Veškerá elektrika shořela, sedačka opálená, benzín se vařil a všude voda. Tak motorku vytlačil ven a začal si zapojovat novou elektriku. Když jí zapojil, kouknul co děláme my. Nakonec z něj vypadlo, že tu součástku, co celou dobu vyrábíme, má doma. Ihned byl vyhozen s tím, že to musí urychleně přinést. Když to konečně přinesl, tak jsme se radovali, ale jen do té doby, než jsme zjistili, že to tam nepasuje. Ta kyvka byla nějaká pořídní. Měla větší rozchod než jaký by měl být na šestnáctkové kolo. No, ale stačilo tu součástku (držák) nafíznot, svařit a už tam pasovala. Teď jsme zjistili, že chybí držáky na zadní tlumiče. Nevadí, vzala se trubka, uřízla, provrtala a držák byl hotov. Jenže jak ty tlumiče přidělat, když máme jenom moc dlouhý šrouby? Podložky! Na každé šroub padlo asi osm podložek a bylo. Potom jsme nasazovali motor. Po šléném úsilí jsme ho nasadili a přišroubovali. Už jsme byli unaveni a chtěli jsme to nechat na zítra, ale Jirka se tak zadíval na ten šrot a zeptal se, jestli na tom chceme někdy jezdit. My jsme kývly hlavami a on na to prohlásil: To nepojede ani dneska ani nikdy! V té chvíli jsem si řekl, že to teda dneska pojede. A tak jsme pracovali dál. Nasadili jsme přední kolo, ale protože jsme měli jen zadní osy, tak jsme uřízli kus trubky a nasadili na přečnivající osu. Teď zadní kolo. To nebylo obuté, takže se ho ujal Zdeněk obout. Když tam konečně narval jeden šléný plášť, tak zjistil, že uchází. Vyndali jsme teda duši, zalepili, ale to by schlo dlouho, tak se použila duše z kola BMX. Tam bylo něco s ventilkem, ale ucházelo to aspoň pomalu. Znova se tem narval ten plášť, ze kterého už couhaly dráty a bylo kolo obuté. Hned na to se nasadilo a osa (kvůli divné kyvce) se vypodložila asi deseti podložkami. Závit na ose byl zohýbaný, tak se matkou vyřízl nový. Brzda se taky zapojila, sice se moc nevracela, ale to nebylo důležité. Chtěl jsem nasadit zbrusu nový řetěz, ale najednou jsem zjistil, že je krátký!!! Vzal jsem teda jiný řetěz, ale ten byl v jednom článku zarezlý, tudíž nepoužitelný. Musel jsem nový řetěz nastavit. Ubrousil jsem kus jiného řetězu, abych získal osičku a řetěz nastavil. Konečně to fachało. Teď jsme se už jenom trápili se spojkovým lankem, které nakonec podlešlo funkčnosti. Nasadilo se kolo (použitá zase hromada podložek), vejfuk, sestrojila baterie ze speciálních článků, zapojila, nalil benzín a začal jsem to startovat. Když to už chytlo, tak motor nešel do otáček. Po delším bádání jsme zjistili, že je to filtrem. Ihned byl vyhozen a už to jelo. Tu noc byla jako naschvál úplná tma. Vytlačili jsme motocykl na silnici a Zdeněk to jel ozkoušet. Ještě jsme přifoukli kolo a Zdeněk to rychle našláp, sednul na různé hadry, představující sedlo a jel. Sice se rozjížděl asi na trojku, ale pak podřadil a odjel. Za chvíli se s kraválem ze tmy řítit zpátky a řval ať uhnem. Že to nebrzdí a nevystavuje spojka. Kus dál zastavil a pořádk se snál. Prej to málem narval do plotu, protože nebyla byla vyladěná spojka a tady nemohl zastavit.

Tak jsme splnili to, že jsme ještě ten den vyjeli. Po placetém plášti jsem motorku dotlačili domů a oddychli si. Dávali jsme ji dohromady od 10 hodin ráno do 21 hodin večer. Když se na tu motorku teď podíváte, napadne vás, že je to Hárlei. Je to asi tím, že má přední vidlice posunutá trochu víc dopředu než je obvyklé. Takže teď už můžu namazat vidlici vyjetým olejem, řetěz taky a můžu se vydat na svém Soustruhu Času do nekonečných dalek za svobodou.....

~Mir~

