FÉNIX

1 6/98

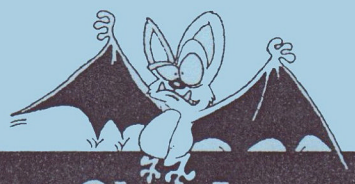
ČASOPIS NEJEN PRO AMIGA PAŘANY

AMIGA

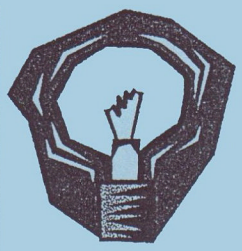
Recenze Tipy a Triky Návody

Cena 25,-

Cena pro předplatitele 22,-



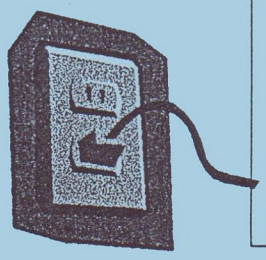
Obsah



První číslo Fénixu obsahuje

(0)
Obsah
(1)
Slovo úvodem
(2)
Listárna
(3)
Recenze – The Shadow of the third moon
(4)
Recenze – Cytadela
(5)
Recenze –Ruff n Tumble
(6)
Recenze – Legion of Dawn
(7)
Jednodisketovka – Resolution 101
(7)
Jednodisketovka –Transplant
(8,9)
Návod – Dune II (druhá část)
(10,11)
Návod – Syndicate
(12)
Software – Magic WB
(13)
Internet – Amiga @ Internet
(14)
EASTern Párty 98´
(15,16)
Z literárního soudku - Problémek
(17)
Inzerce : Echo diskmagazín + Please Help Me!!!

FÉNIX (1)



REDAKCE
KAREL FALTIN - **(KAF)** text Recenze,Návody,Povídky
KAREL LENC – **(BRAUN)** grafika,DTP
JIRKA MISSBACH – **(JKMS)** text Recenze,Software
PETR CRHONEK – **(PEC)** text Recenze
TOM PRZYBYLA – **(RED ROSE)** text Recenze
TOP SECRET - **(FOX MULDER)** text Software

Slovo úvodem

Tak a je to konečně zde.Po prvním - nepříliš obsáhlém demočísle **Fénix** 0,jež pro celý náš skromný redakční tým byl jakousi zkouškou nanečisto,spatřuje světlo světa konečně i **Fénix** 1.Oproti svému nultému "předskokanovi" bude již minimálně deseti listový a navíc v něm už opravdu na rozdíl od nulky najdete krom recenzí a manuálů na starší hry též gamesky novější,stejně jako informace o některých užitkových programech.Další dost podstatnou změnou,kterou jistě zaregistrujete (především při srovnání s demočíslem) je celkové zkvalitnění tisku a též užití scaneru,díky čemuž se v našem časopise objeví konečně i fotografie.Toho však náš vrchní grafik BRAUN dokonale zneužil,takže to tu bylo zprvu místy fotografiemi až přeplácáno.Nakonec zbytku realizačního týmu nezbylo,než tomuto maniakovi jeho novou scanovací hračku zase zabavit,aby se tak **FÉNIX** 1 dostal alespoň do trochu přijatelné podoby... (aspoň co se fotek týče) –☹ pozn.braun (vrať te mi ten propojovací kablík ke scaneru) ☹-
Ovšem to zdaleka není vše!Další horkou novinkou pro vás čtenáře je naše začínající kooperace se známým diskmagem ECHO.Prozačátek jsme se sice omezili pouze na vzájemnou výměnu reklam,ale to je opravdu pouze začátek.Do budoucna bychom rádi využili odlišného zaměření ECHa,jakožto diskmagu především se orientujícího na užitkový software,zatímco on by zas na oplátku mohl profitovat z našich recenzí a návodů.No prostě by to mohla být oboustranně výhodná spolupráce!!!Dále bychom vás chtěli upozornit na možnost zdarma inzerovat v našem časopise.Doufejme,že o tuto možnost bude zájem a že už se ve **FÉNIX**u 2 s vašimi inzeráty setkáme. Velmi nás těší váš zájem a dopisy,jež jsme od vás obdrželi jasně svědčí o faktu,že tu časopis tohoto typu chyběl.Je to docela fajn pocit vědět,že vám nejsme lhostejní a že se vám náš časopis líbí!!!Věřte,že je to pro nás závazek být do budoucna stále lepší a lepší...

- r e d a k c e -

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

PŘEDPLATNÉ

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

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

Peníze prosíme posílejte složenkou typu C na jednu z uvedených adres :

Karel **LENC**

Slunečná 4
BRNO
634 00
®BRAUN®
Tel.05/47215299

Pokud máte zájem o jedno číslo tak pošlete 25,-Kč v dopise nejlépe doporučeně... Samozřejmě budeme rádi,když si Fénix předplatíte...

Karel **FALTIN**

Výšina 5
BRNO
637 00
®KAF®
Tel.05/43236568

Listárna

Takže zde se vážení čtenáři budeme společně setkávat u vašich dopisů,námětů,připomínek a nápadů,jimiž byste chtěli přispět ke zkvalitnění tohoto Amigačasáku.Doufám,že se tato rubrika stane pravidelnou a že se vždy najde někdo z vás,kdo nám zašle pár řádků...

Dneska to tu nebude ani tak o nápadech,či připomínkách,jako spíš o prvních reakcích na naše nulté číslo.Díky díky a desetkrát díky za ně,byly nám vzpruhou v dobách nejistoty,jestli to,o co se tu snažíme má ještě smysl a jestli o Fénix bude vůbec někdo mít zájem a byly nám i signálem,že děláme správnou věc.Je pravdou,že když jsme rozeslali democíslo a první týden po tom kde nic tu nic - žádný ohlas,žádný předplatitel - prostě nic,byli jsme na tom s Lencikem psychicky dost bledě a už už jsme pomalu přemýšleli nad tím,že je všechno nanic a že s Fénixem neprorazíme,ale pak se to konečně aspoň trochu zlomilo,začaly chodit povzbuzující dopisy a objevili se i předplatitelé.Díky bohu za ně.Ne za jejich peníze,ale za ně samotné!!!Přece jen ještě existují Amigisté,kteří dokáží ocenit snahu druhých.....A nyní tedy z vašich dopisů.Předem upozorňuji,že zde nebudou všechny a také nebudou v plném znění, protože by se nám to sem všechno nevešlo.Doufáme,že jejich autoři nebudou proti.Vždyť co je špatného na tom,že si jiní Amigisté přečtou o tom,že nám pár lidí věří a fandí...

Nazdar **FÉNIX**ové

Úvodem zdravím velké odvážlivce.Je více než jasné,že to pro peníze neděláte,protože dělat dnes časopis na Amigu pro peníze podle mě nejde.Tím samozřejmě nijak nechci naše počítače pomlouvat,protože zatím jsem se nesetkal s jiným počítačem,se kterým by se mi pracovalo lépe.Ale všichni víme,co se v posledních letech dělo a tak nám všem Amigistům nezbývá nic jiného,než věřit a čekat,že za dva,za tři roky už to bude znovu skvělé..... Teď vám musíme fandit a občas i pomoct.

Nevím přesně,kde jste vzali moji adresu,ale Díky,Díky,Díky!!! ...Nějakou dobu zpět jsem už nějaké články posílal do Amiga Review,ale nikdy mi nic neotiskli,tak jsem to vzdal,takže pokud občas můj skromný Amigistický mozek něco zplodí,tak vám to samozřejmě pošlu.Pokusím se dát dohromady nějaké recenze na hry,popřípadě i programy,pokud nějaké dobře prozkoumám.Taky mám docela slušnou sbírku CHeatů a různých finticek do her,které ještě v žádných časopisech nebyly otisknuty.Za své příspěvky zdarma FÉNIX nechci!Máte i tak těžké podmínky a bude se vám hodit každých 22Kč.Já vás případně budu stát maximálně podpis pod otisknutým článkem...

...**RED ROSE** DEE JAY TOM...

-redakce-

Inu co k tomu dodat.... Kdyby byli všichni Amigisti takový jako tady Tom,nebyla by možná Amiga tam,kde dneska je.Díky moc za povzbuzující dopis a velkorysé gesto.Tvoji nabídku pochopitelně s díky přijímáme.Je fakt,že momentálně děkujeme bohu za každého předplatitele.Těch dvaadvacet korun měsíčně nás samosřejmě nijak nevytrhne,ale fakt je,že tady opravdu nejde o ně,ale spíš o ten pocit,že váš časopis někdo čte a možná se mu i líbí... Co se týče otiskování (či vlastně neotiskování) tvých příspěvků v Amiga Review,můžu tě ujistit,že u nás něco podobného doufám nehrozí!Vše,co nám pošleš rádi otiskneme.Už z tvého dopisu je totiž patrno,že psát docela umíš a jestliže navíc máš o čem psát,nezbývá nám,než říct - Do toho!Aby nás na tomto místě zase někdo nenařknul z vyčůranosti,že si necháme všechno posílat od přispivatelů a sami pak už budeme brát jen peníze,momentálně to vypadá tak,že půlka obsahu leží na bedrech KAFovi,další zhruba čtvrtinu mají na svědomí BRAUN a JKMS,zatímco zbytek nám poslali naši přispivatelé.V budoucnu bychom se rádi dostali na stav,kdy by se to rozhodilo zhruba půl na půl.Půl redakce FÉNIXu,půl externí přispivatelé.Jednak nám ubide práce - ono věřte,že každej měsíc popsat takovou spoustu her,to je jednak záběr a jednak to vyčerpává možnosti o čem psát.Nikdo z nás nemá bezedný zdroj her a programů,že!A taky tahle dělba práce přispěje k pestrosti časopisu.Doufáme totiž,že se nám ozvou i gamesníci preferující např.adventury,či hry logické,nebo se sportovní tématikou.Ty totiž žádný z nás moc nehraje,takže se ve FÉNIXu neobjevují...

ČAU **BRAUNE**

Hurá,sláva,bomba,konečně pořádnej časák pro naši milovanou Amulinku,přesně takhle si představuju ukázkové vydání,protože když se mi dostalo do ruky nulté číslo HELPu,tak jsem se normálně zhrozil,jak je vůbec něco tak strašnýho možný.Mít k dispozici jenom DPaint a chtít v něm dělat časák je mírně řečeno sebevražda.Autor sice sliboval,že další čísla budou lepší,ale mě ta nulka tak odpálila,že jsem prostě neměl odvahu si napsat o další čísla.Je opravdu neuvěřitelné,jak dokáže grafické zpracování zničit poměrně kvalitní obsah a skvělej nápad....Pevně věřím,že i v budoucnu to bude vypadat tak jako nulté číslo.Hošové vydržte!!!!

-redakce-

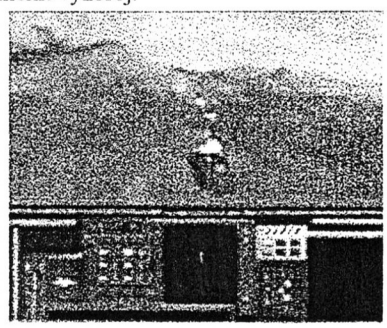
No neřek bych,že ta naše nulka byla něco kór moc super.Graficky byla možná dobrá,ale obsahově myslím nic moc.To jsme si uvědomili až poté,co vznikla a byla namnožena,takže už se na tom nedalo vůbec nic měnit.Na druhé straně to bylo jenom democíslo,jež mělo pouze naznačit,jakým směrem se hodláme s naším časopisem ubírat.Co se HELPu týče,je fakt,že byl po grafické stránce poněkud slabší,ale zas to myslím nebylo tak strašné.Kdyby se ti možná dostala do rukou pozdější čísla,možná bys byl překvapen,jak výrazně se to potom zlepšilo - ikdyž to byla vlastně zásluha našeho BRAUNa,který počínaje jedničkou převzal grafickou stránku HELPu.Touto cestou bychom také chtěli naše čtenáře požádat o informaci o současném stavu tohoto časopisu.Po našem možná trochu nečekaném ukončení spolupráce s ním o něm teď nemáme žádné zprávy.Vychází ještě? Pokud nás můžete poinformovat,byli bychom jenom rádi.

Recenze

The Shadow of the Third Moon (Y3D)

Jak asi všichni víte tak dneska není moc nových leteckých simulátorů pro AMIGU.Já vím jenom o dvou T.F.X. a THE SHADOW OF THE THIRD MOON a jelikož T.F.X. nemám tak tahle recenze bude logicky o THE SHADOW OF THE THIRD MOON.

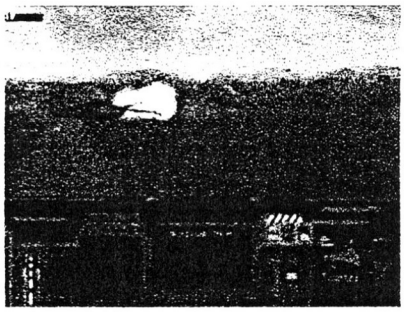
Hra samotná je typický letecký simulátor ve kterém jde hlavně o to splnit misi a přežít. Někde máte chránit svou základnu před útoky nepřátelských jednotek,potom zase poskytnout podporu svým vlastním jednotkám, ničit nepřátelská postavení chráněná silnou protivzdušnou obranou, čistit prostor od nepřátel atd.Na výběr máte hned ze šesti kampaní (dvě tréninkové a čtyři bojové) z nichž ani jednu nemusíte dokončit, aby ste si mohli zahrát jinou. V první a druhé kampani se naučíte pilotovat obě dvě letadla, nebo spíš vznášedla (Saxxrat bomber a Kerjt fighter) a používat jejich zbraňc.Zbývající 4 kampaně jsou bojové a každá se odehrává v jiném prostředí. Před každou misí je něco jako briefing, kde vidíte mapu s rozmístěním nepřátelských jednotek (pokud je známo) a popis vašeho úkolu. Můžete si tady také změnit výzbroj.

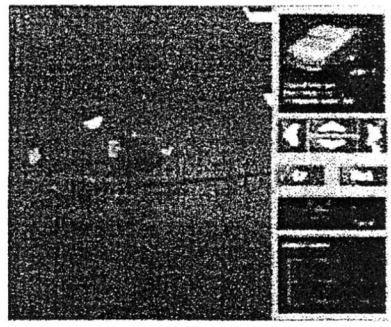


Grafika běžící ve voxel enginu je celkem rychlá (na A1230/50 16MB RAM něco kolem 10 obrázků za sekundu) pěkná a na AMIZE neokoukaná. Se zvukama je to už trochu horší,protože je jich málo (nejsou slyšet motory), ale zase jsou celkem kvalitní a jejich nedostatek nahradí hudba přehrávaná přímo z CD (11 audio tracků), která hraje jak v main menu tak při hře. Hratelnost je vysoká, protože nemusíte používat různé pavoukoidní chvaty, abyste zaměřily cíl, přepli rozsah radaru, nebo ovládali tah horizontálního a vertikálního motoru. Za menši nedostatek považuju časté kolize s nepřátelskými stíhačkami, které vám vemou pěknou část štítu, ale dá se na to zvyknout a potom stačí jen včas uhnout a je po problému.
K ovládání směru letu můžete použít myš, nebo joy.

Konfigurace hry je celkem rozsáhlá. Kromě detailů, viditelnosti a obtížnosti si můžete zvolit rozlišení pro main menu a hru zvlášť, objekty pro 4, nebo 8 MB FAST , vybrat jednu ze 4 c2p rutin (dvě pro 030 a dvě pro 040/060).
Hardwarové požadavky jsou na dnešní dobu celkem běžný takže minimum je 68030/25 MHz,Kickstart 3.0, 3.6 MB FAST, 700 KB CHIP, AGA,HDD a 2xCD.Pro opravdový požitek ze hry doporučuju 68040/40 MHz, nebo lepší 8 MB FAST a na škodu nemusí být ani nějaká ta grafická karta.

JKMS





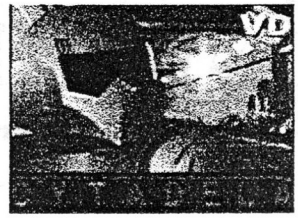
THE SHADOW OF THE THIRD MOON

MB na HDD: **13**
Pařanů/pařanek:1
Styl:**Simulátor**
Testováno:A1230/50MHz 16 MB RAM HDD 8xCD
Minimum:A1230/25MHz 4 MB FAST HDD 2xCD
Doporučeno:A1240/40 MHz 8 MB FAST 8xCD

The Shadow of the Third Moon

Recenze

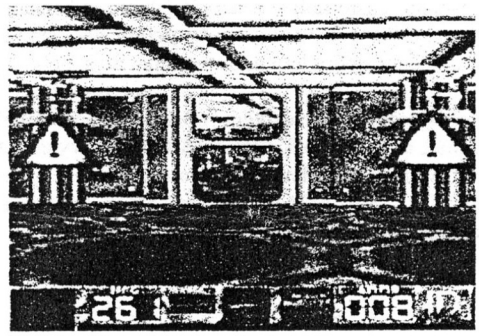
Cytadela



Datum 8.6.2305

Obrovská válečná loď typu X16 pluje vesmírem s kurzem na planetu s označením B-104-6 S12.Na této planetě se nachází obrovské zařízení na tvorbu atmosféry.Kolonisté měli za úkol každý měsíc hlásit Zemi stav ovzduší v okolí planety.Avšak už několik měsíců nepřišla žádná zpráva.Proto byla ze Země vyslána válečná loď,aby provedla průzkum planety.Když se loď přiblížila k planetě,začali na její palubě horečné přípravy průzkumného výsadku.Bohužel se pozapomnělo na ochranný systém planety,který byl vybudován za účelem zničení nezvaných hostů.A tak se stalo,že těsně po opuštění startovací rampy,se stačil druhý pilot průzkumného letounu otočit.Ke svému zděšení spatřil obrovskou raketu mířící na vojenskou loď.Gigantický výbuch jí rozmetal v jediném zlomku sekundy na tisíc kousků.Výsadkový člun dál klesal k planetě,kde se stal terčem pro automatické zbraně obranného systému.První pilot s posledních sil s prostřelenou hrudí posadil loď na přistávající runway.Druhý pilot stačil vyskočit těsně před tím,než si rozstřílený modul našla řízená střela.Jeho jediná šance na záchranu je,najít záchranou loď kolonistů a pokusit se s ní o návrat na Zemi.V cestě mu však stojí mohutný komplex zvaný **Cytadela**...

Tak tohle intro shlédnete po spuštění hry CYTADELA od polských (!) tvůrců ARRAKIS AVD SOFTWARE. Intro je kvalitně zpracováno a je doplněno digitálními animacemi.Po shlédnutí filmečku se objeví hlavní menu,ve kterém si můžete nastavit konfiguraci počítače,loadnout hru nebo přečíst něco od autorů.Přestože se jedná o 3D akci,hru lze hrát po snížení výhledu a vypnutí stropu plynule i na A500 s 1MB RAM.Na A1200 lze dokonce slušně provozovat i FULL SCREEN.Jak už jsem uvedl jedná se o 3D hru typu DOOM.Dovoluji si tvrdit,(doufám,že mě za to nikdo neupálí) že je to jedna z nejlepších doomovek na Amize.Tituly jako Gloom,Fears,AB3DI nebo Angst jí nesahají ani po to E v názvu.A to i přesto,že se ve hře nachází jen pravoúhlé stěny a o schody tu rovněž nezakopnete.



Důvod je jednoduchý – hratelnost a atmosféra.Za úkol máte projít osm rozsáhlých úrovní po třech levelech.Přičemž obtížnost je mistrně vybičována.Zatímco první čtyři úrovně jsou snesitelné,další tři úrovně jsou už o poznání obtížnější a vy budete děkovat za to,že autoři mysleli na úkroky do stran.nebýt úkroků a možnosti uložit si pozici po každém dokončeném levelu,plácám se teď někde v kanálech a přemýšlím jak ty červený ďábly co po mně neustále střílí z blastru.No a to jsem ještě nebyl v poslední úrovni nazvané CENTRUM,kde budu asi v pr.... Na ničení nepřátel máme k dispozici šest druhů zbraní.Od obyčejné pistole přes brokovnici,rotační kulomet,plamenomet a blastr až po vojenský raketomet.Kromě zbraní nacházíte po levelech roztroušené náboje, lékárničky,urychlovače,láhve s alkoholem (v opilosti nejdál dojdeš) a tři druhy karet sloužící k otvírání dveří.

Ke grafice nemám výhrady.Přestože se nejedná o AGA,s přehledem je lepší jak ony zmiňované tituly. Samostatnou kapitolou jsou grafické detaily.To že vybuchují sudy,mě nechává chladným,ale to že mutanti (kterých je zde dostatek) po zásahu plamenometem vzplanou a jako hořící pochodeň za neustálého řevu pobíhají po místnosti,dokud z nich nezůstane na Zemi ohořelej škvarek,to považuji za very COOL.Nebo po zásahu obyčejnou zbraní.mutant krásně ohodí okolní stěny krví.Dalším skvělým detailem jsou průhledná skla.kterými lze vidět do vedlejších místností.

Zvuky a hudba jsou rovněž na skvělé úrovni.Hudba je slyšet pouze u intra a hlavního menu.Za to zvuků je ve hře dostatek.Ať už je to zvuk plápolajícího ohně,zvuky výsřelů,výbuchy,otvírání dveří nebo řev mutantů (živých nebo umírajících) vše je skvěle nasamplováno.

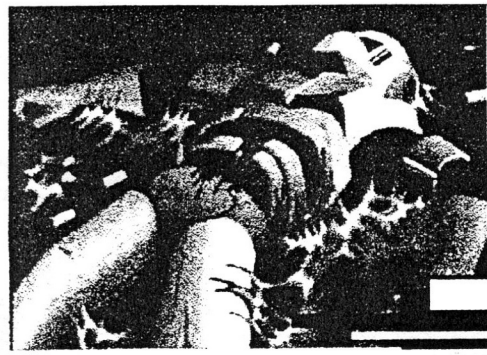
Co říci závěrem? Snad nevýhody.Jejich málo ale jsou.Za hlavní nevýhodu považuji,že ve výhledu se nezobrazuje zbraň,což znesnadňuje míření.Ovšem já to řešil tak,že jsem si na obrazovku zhruba doprostřed výhledového okna nakreslit fixou zaměřovač a vesele kosil vše živé.Další nevýhodou může být pro někoho vyšší obtížnost,ale i ta se dá s trochou tréningu překonat.

Na konec tedy musím znovu zopakovat,že se jedná o jednu z nejlepších doomovek pro Amigu,která zatím byla překonána jen AB3DII.A když Vám uprostřed bojové vřavy selže zbraň a vy kvůli tomu zařvete,nerozbíjejte si hned počítač (on za to nemůže) bude se vám ještě hodit.....

CYTADELA

Disket : 5
Pařanů/pařanek:1
Styl:**3D akční DOOM**
Testováno:A1200 2 MB RAM 100HD
Minimum:A500 1MB RAM
Doporučeno: A1200,2 x disk drive
Existuje na všechny typy Amig

PEC



Recenze

Ruff'N'Tumble

.....samopal do ruky a hurá do boje proti nepřátelům v jedné z nejlepších plošinových stříleček na našich milovaných Amigách.....

Když jsem si nedávno sednul ke své Amize,abych si vybral nějakou hru pro napsání recenze,při projíždění harddisku jsem se zastavil nad ikonou s názvem Ruff N'Tumble. Ani jsem dlouho neváhal a spustil jsem ji. Po chvilce čekání to začalo a já za chvíli úplně zapomněl na to,že jsem chtěl psát nějakou recenzi.....

Ve třetím levelu druhého světa jsem skončil (no-už dlouho jsem to nehrál) a tak se můžu vrátit ke psaní.Uvědomuju si,že hra je už podstatně staršího data zrození,ale proč si nezavzpomínat na doby,kdy se majitelé jiných platforem občas dávali na ústup před Amigou (snad už brzy ?!?).

Když jsem tuto hru před dvěma lety poprvé hrál,nadchla mně už při prvním prozkoumávání. Né že by snad na ní bylo něco vyjímečného,normální plošinovka se střílením a skákáním,ale zalíbila se mi její grafika a zvuky. Hratelnost je taky hezky plynulá,takže jsem ji několik týdnů hrál dost často.

Tak o čem to vlastně je: Celá hra se skládá ze 16-ti levelů,rozdělených do čtyř světů. V každém levelu je nutno vysbírat daný počet červených,modrých a zelených kuliček,jinak vás hra nepustí do dalšího levelu,ani při sebevětším přemlouvání.Samozřejmě se taky prostřílet přes početnou sortu nepřátel,všemožných tvarů a vzhledů,k čemuž máme v každém levelu čtyři druhy zbraní. V podobě nepřátel se oběvují různá individua. Někteří vypadají jako robotci,jiní zase létají (něco mezi vrtulníkem a vosou) a jsou obzvlášť otravní. Navíc mají každý jinou výdrž. Někteří lehnou po prvním zásahu,ale hned na to vylézají z "kanálů" další. Jiní potřebujou dostat pořádnou dávku,aby vůbec lehli a navíc po prvním zásahu jako by ožili a rozběhnou se proti vám. Po každé mrtvole zůstane zlatý penízek,který se po sebrání připočítává do celkových bodů. V každém světě mají protivníci i naše zbraně trochu jinou podobu a navíc už od druhého levelu je potřeba hledat červené a modré klíče k otvírání průchodů,které vypadají jako laserové dveře. Vy máte v této hře podobu klučiny s kšiltovkou dozadu,jménem Ruff Rogers,uličnického vzhledu s mohutným samopalem se kterým kupodivu lehce běhá a skáče. Já bych s takovým závažím v ruce neuběhl ani 200 metrů. Jsou k dispozici i kódy do jednotlivých světů i nesmrtelnost. Podle mně,ale nesmrtelností ztrácí hra svůj půvab i smysl,protože jen bezduché střílení bez obavy sestřelení či sejmutí nějakým tím šmejdem to už není hra,ale jen pobíhání sem a tam..... Ale někoho to může bavit i tak,což je zcela určitě věc každého z vás.

Nepovažuju se za mimořádného pařana,který neopustí hru dokud ji nedohraje do konce i kdyby mněl padnout hlady a žízní,spíše jsem jenom hráč,ale tuto hru jsem asi.v průběhu tří týdnů dohrál do konce i bez nesmrtelnosti,takže si myslím,že ani obtížnost není extrémně vysoká,ale ani malá. Vlastním hardovou verzi,ale mněl jsem možnost hrát i z disket. Na harddisku zabírá necelé 2MB a na její běh stačí jakákoliv Amiga s 2MB RAM (disketové verzi stačí 1MB RAM). Já ji hrál na A600 s turbokartou a 8MB Fast RAM,ale i bez karty je hra pěkně plynulá.

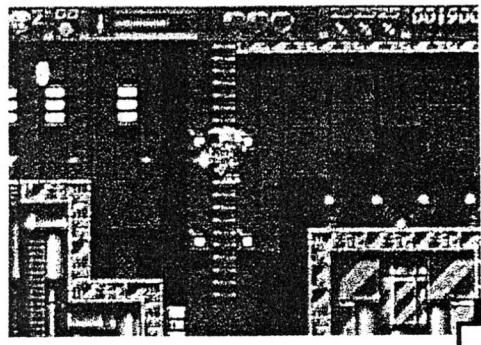
Závěrem - je to výborně zpracovaná hra a troufám si napsat,že i dnes by se mohla měřit s některými hroznými výplody současné herní Amiga scény,takže pokud máte tuto hru doma,oprašte ji a pokud ji nemáte a rádi hopsáte a střílíte a unikáte z levelu do levelu v klasických plošinovkách,určitě si tuto pařbu někde "kupte ?!?",nebo obstarejte,protože to stojí za to.....

Red Rose

Kódy do hry jsou : World 1 -**No Code** ,World 2 - **6 5 8 1**,World 3 - **3 1 7 8**,World 4 - **8 3 9 2**,Infinite Lives - **6 7 1 7**,Titulky -**7 33 9**

Ruff R'Tumble

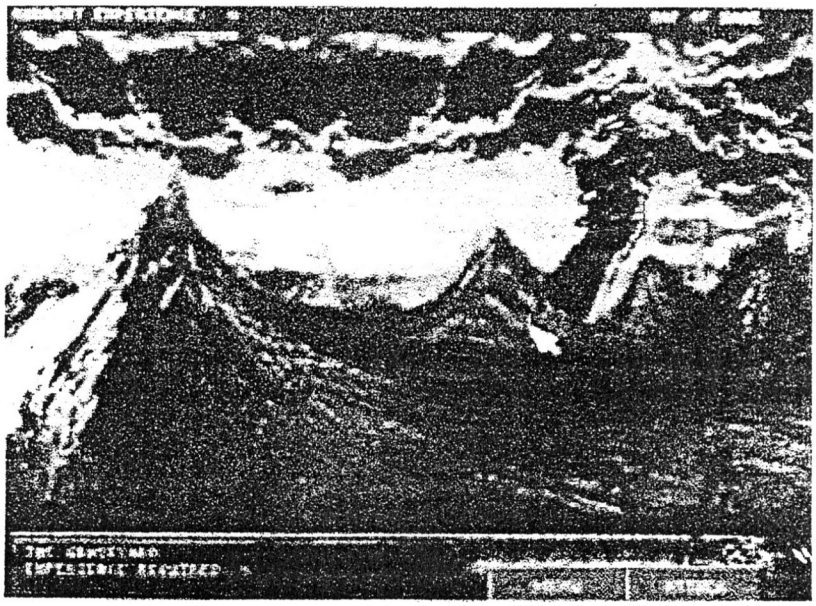
Disket: **2**
Pařanů/pařanek: **1**
Styl: **Plošinovka**
Testováno: A600 9MB RAM 620/25,HDD
Minimum: A500 1MB RAM
Doporučeno: FastRAM
Existuje pro všechny Amigy



Recenze

Legion of Dawn

... Posledních pár výstřelů z plazma gunu zaznělo chotbou a rozstříklo útočící můmii po okolních zdech.Dokonce až na něj ta břečka docákla.Nijak se tím však nezaobíral a raději vyrazil kupředu.Během chůze zkontroloval zásobník u "plazmáče" a když zjistil,že už je prázdný,vmžiku hmátl do batohu pro nový zásobník a kanón zase dobyl.Poté aktivoval mapper v druhé rúce a kontrolujíc podle něj svoji polohu v bludišti postupoval dál chodbou.Neušel však ani deset kroků a opět se zastavil.Heat scanner na jeho hlavě totiž zaregistroval přítomnost jakési formy života kdesi před ním.Vzhledem k místu,kde se právě nacházel to nemohlo být nic jiného,než zas nějaká ta pekelná potvora.A navíc tam nebyla sama.Scanner jich zaregistroval hned pět."Doufejme že to jsou jenom vlci,nebo nějaká jiná podobná pakáž..." zabručel si pro sebe a uklidil mappera zpět do tlumoku.Z něj pak vytáhl Double blastera -nejúčinnější ruční zbraň,kterou měl momentálně k dispozici.Překontroloval jeho zásobník a jakmile zjistil,že je tam všech patnáct náboj spokojeně se vydal vstříc obludám.Obě zbraně připraveny k výstřelu.Netrvalo dlouho a po dvou zatáčkách se před ním zčistatemna objevily dveře.Opět překontroloval údaje z Heat scanneru a jeho tvář se ještě víc zasmušila.Těch potvor už tam bylo osm.Ještě zběžně koukl na mapper a jenom naštvaně pokýval hlavou.Za těmi dveřmi se nacházela hlavní komora celé pevnosti - a plná kdoví jaké havěti."No nic,dějž se vůle Alláhova" zafuněl si pro sebe a aktivoval na zdi otevírací otevírací mechanismus dveří.Ty se vzápětí se skřípotem otevřely a odhalili mu tím pohled na odporné zubaté monstrum,jež na něj okamžitě zaútočilo."Doháje.. zubatec!!!" vydechl zoufale a ihned zpustil palbu z double blastera.Zubatec bylo to nejhorší,co ho tu mohlo potkat.Tahle příšerně silná a pekelněodolná potvora ho už v minulosti jednou potkala a tehdy měl co dělat aby jí zlikvidoval.Ihned tedy začal za nepřetržité palby ustupovat zpět.Konečně osmý výstřel rozprsknul tu horu šupin a zubů po okolí,ale za ní se vzápětí zjevila další.Vystřílel do ní zbytek nábojů z Double blastera a když viděl,že stále ještě nemá dost,dorazil jí dlouhou dávkou z Plasma gunu.Třetí obluda už naštěstí nebyl zubatec ale obyčejnej zombie,s nimž si "plazmáč" poradil celkem bez problémů,stejně jako s následujícími můmiemi.Když zkončila ta řež,překontroloval a dobyl obě zbraně, a pak už jen zamířil k východu.Pevnost byla dobyta.Úkol splněn.



Tak výše uvedenou rádoby napínavou slátaninou jsem se vás pokusil vtáhnout do děje této napínavé gamesy,o niž je tu dneska řeč.Jak už možná někteří z vás pochopili,jde o velmi kvalitní fantazy dungeon z prostředí jakéhosi pekla.Bohužel má znalost Angličtiny ani zdaleka neodpovídá faktu,že ji do mě čtyři roky na gymplu hustili,takže jsem z Anglicky psaného manuálu pochopil pouze tolik,že tu máte dobýt všechny pekelné pevnosti,zrušit všechny uvnitř nich a nakonec se popasovat i se samotným ďáblem.Musím říct,že do chvíle,než mi tahle pařba přišla do rukou,jsem si o dungeonech myslel,že jsou to vlastně jenom takové neumělé a většinou nekvalitní pokusy o to,čemu se na pixlách říká Doom.No zaplať pámbů už tyhle názory dávno nemám,za což ale vděčím mimo jiné i pařbě Legions of Dawn!!!Ba právě naopak.Od chvíle,kdy jsem jí měl poprvé možnost hrát už dungeony nepřehlížím,ale naopak vyhledávám.Ale zpět ke hře samotné.Je to takový ten klasický dungeonek,v němž se proplétáte sítí chodeb,masakrujete nepřátele a občas zapínáte též mozkové závity při řešení množství rébusů typu dostrkání obrovské kamenné koule k červené hvězdici,aby se tyto navzájem zničily a vám se tak uvolnila cesta dál.Sem tam tu taky naleznete váčky s penězi a později místy i diamanty,za něž si je pak možno v centrálním počítači zakoupit zbraně.střelivo,klíče a jiné nezbytné věci.Tu a tam při své cestě narazíte i na odpornou práchnivějící mrtvolu na zdi.Ač je to k nevíře,uvnitř ní máte ukryty různé prospěšnosti,jako speciální klíče,zbraně,atd.A co říci o hře samotné,je jednosuše skvělá.Zvláště hratelností a celkovou atmosférou.Ono když jste zrovna na hřbitově,okolo vás to hřmí a blíská, člověk sebou pak pěkně škubne,když se znenadání za vámi ozve charakteristický řev můmie,či třebas zombíka.Doporučuju zejména "srcařům"!!!Ovšem stejně jako atmosféra tu jsou super i zvuky,např.střelba,hudba (v každé pevnosti jiná),skřeky oblud a koneckonců i vaše,atd.Co se grafiky týče taky není špatná.Se svojí jemností až drsnou realističností se se zvukovou složkou hry poměrně kvalitně doplňují,čehož výsledkem je neustálé napětí,tak vlastní těmto typům her.No dosti už básnění!Legions of Dawn je prostě super pařba,vhodná na vyplnění deštivých dní,či bezesných nocí.Jenom bych vám nedoporučoval pařit ji za úplňku,aby na vás ti zombíci třebas nevyběhli z monitoru...

LEGION OF DAWN

Disket : **2**
Pařanů/pařanek : **1**
Styl : **Dungeon**
Testováno : **A1200 6MB RAM 1230/40,HDD**
Only A1200 a výše...

K A F

Jedno disketovka

Resolution 101

..."No počkej...parchante...kdepááák,mě neutečeš,RATATATATÁÁÁÁ.... zmetek,zalezl za barák.. ále,copáák? Zavolal sis na mě posily?...Hmmm,a hned pět talířů najednou... no nazdar... hernajs nechte mě...jauvajs,táhněte do p.... no počkejte.... tu máte... tááák a jeden v čoudu... a další,...krucinálfix,kde se tu najednou vzali ti roboti? Prýýýč...útěk..taktický ústup,nóóó..pěkně vás objedu a postřílím jak baž...jauvajs co po mě furt střílíte?Vždyť jsem schovanej za barákem... aha von je du další sráč....RATATATA BUM ŘACH... byl !!No tak kupředu za další úspěchy,ÁÁÁ,tady vás máme,pěkně jako na střelnici,tak nejdřív talířky....no vy ste taky trubky,...pěkně vyrovnaný jak na popravě... ...no a je po vás,..teď ještě pozbírat money a hurá na nepřátelskýho šéfa.No a tu je... a těď už tě fakt nepustím... neutečeš ...zbytečně se bráníš Ivane,do hrobu tě stejně...no a už jsi tam..." - výbuch!!!

Jó,jó tahle zajímavá střílečka vážně není jen tak jednuduchá a hlavně pozdější soupeřové jsou dost vostří a jejich armády značně silné.Vašim úkolem coby nájemného lovce alá "Odpadlík" jest lovit všelijaké to zloduchy,pobíhající(či vlastně vznášející se ve svých pancéřovaných vznášedlech) po městě.Před každou misí nejdřív zajdete ke zdejšímu šerifovi,u nějž si vyzvednete podobu a totožnost toho,či onoho padoucha,kterého pak likvidujete.Během bitvy pak sbíráte finance,spadlé z rozstřílených nepřátel a samosebou též inkasujete prašule za likvidaci dotyčného hlavního bosse.Tyto dolárky pak pochopitelně opět investujete do svojí výzbroje a výstroje.Ještě by bylo na místě zmínit se o vašem bojovém vozidle.Je to jakýsi druh vznášedla,na jehož střeše trůní pořádnej kanón s tuším neomezenou municí a slušným dostřelem.Toto je navíc poměrně dobře opancéřováno,takže snese i nějakou tu nepřátelskou kuli do kožichu(vlastně do kapoty). Máte v něm k dispozici též výkonný radar,který vám vždy přesně ukáže,kde je hlavní padouch a nad ním umístěná obrazovka znázorňující okolí vás zase podrobně informuje o pozicích ostatních útočníků.Navíc toto ničící monstrum disponuje taky videofónem,přez nějž se na vás neustále šklebí vámi lovený boss - chvílemi se směje(to když vám jeho armády dávají co proto) ,nebo se naopak diví a bojí,když mu nějakej ten talíř sejmete.

Jinak hra samotná se poměrně jednoduše zpracovaná,grafika tak slabší průměr,stejně jako hudba a zvuky.Ovšem hratelnost je celkem dobrá a ovladatelnost poměrně snadná,neboť tu vlastně pouze užíváte myš,přičemž jedním myšítkem střílíte a druhým přidáváte plyn.Celkově bych tuto hru ohodnotil jako dobrou a vhodnou k odreagování....

K A F

Jedno disketovka

TransPlant

Hráli už jste někdy klasiku jménem Stárdust,případně některý z jejich pozdějších derivátů? Jestli ano a pakliže se vám líbila,měl bych tu pro vás další podobný kousek.Sice né s tak reprezentativní a bombastickou grafikou,jakou se bezesporu ve své době Stardust prezentoval(a stále ještě prezentuje),ale zato s kvalitní hratelností a zábavou.Námět je tu naprosto takřka stejný,jako u již zmíněné legendy,ovšem celá hra je pojata tak nějak hratelněji.Pamatuju se např.jaké problémy jsem měl třeba už jen s tím naučit se ve Stardustu ovádat svoji stíhačku,o nějakém braní bonusů ani nemluvě - to bylo vždy jen otázkou náhody.Zato Trans planet nevyžaduje nějakou zvláštní zručnost.Můžete jej hrát prakticky hned napoprvé naostro a pokud nejste úplný dřeva,dostanete se i celkem daleko.Tato hra je opět,jako mnoho jiných,dělena na jednotlivé etapy či mise,v nichž vás vždy napadne jeden typ nepřátel.V tomto ohledu si s ní tvůrci opravdu vyhráli,čehož důkazem je doslova nepřeberné množství všelijakých typů meteoritů, stihaček, raket,či jiných to tvorů potvorů,jejichž jedinou snahou je vás kilnout.Za každou zvládnutou misi opět dostáváte nějaký ty prašule,za než si potom v mezihrách můžete za pomoci F1 - F4 nakoupit životy,lepší střely,štíty a rychlost.Tyto vylepšení se vám postupem času stanpou doslova nutností,protože s přibívajícími koly začnou být vaši zprvu laxní nepřátelé pěkně otravní a vynalézaví. Ono totiž trefit bleskomotýla (jak soukromě přezdívám jednomu takypotvorovi,kterej fakt vypadá jako motýl,je šíleně rychlej a na vás s oblibou útočí stylem "banzai") jenom jednoduchýma střelama je už dost těžký!(A co potom když jich po vás jde deset...)

No a co říct závěrem? Hra je to poměrně živá,se slušnou grafickou a zvukovou stránkou,která se navíc docela slušně ovládá a hraje.Dá se hrát jako relaxace,či předkrm,ale nejeden pařan jí může i pořádně rozpařit! Mě jednou tak chytla,že jsem u ní pak vydržel asi tři hodiny v kuse...

K A F

Návod

DUNE · II

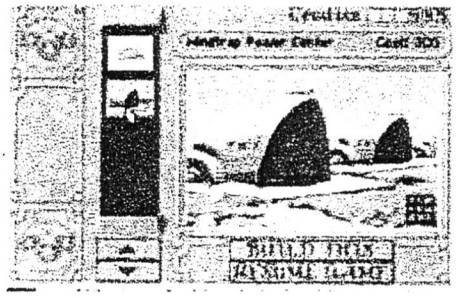
The Battle for Arrakis

- Část druhá-pokračování -

MISE 4

Ve čtvrté misi můžete poprvé stavět ochranné zdi.Jsou velmi důležité a v posledních misích takřka nepostradatelné.Umožňují vám totiž vybudovat hradbu ve směru nepř.útoku a nasměrovat si tak de fakto proud útočníků tam,kam chcete.Také je dobré své důležité stavby obehnat alespoň jednou zdí.Zabráníte tak totiž nečekaným útokům malých skupinek vojáků,kteří se jako kamikadze občas vrhají do těchto budov a vybuchujíc provádějí vlastně to,co jsem už popisoval ve trojce – snaží se onu budovu ovládnout.Také tu lze vylepšovat hlavní továrnu. Když je její sloupeček poškození na max.ikona "repair" se změní na "upgrade".Tento úkon jste již vlastně mohli uplatnit ve trojce u továrny na vojáky,či na lehké obrněnce,kde jste pak po vylepšení té,či oné továrny získali možnost vyrábět silnější jednotky.Tady je to v podstatě to samé,jen vylepšením získáte možnost stavět hned čtyři základové bloky najednou.Jenom pár slov k základovým blokům - když už jsem to nakous.V podstatě nejsou nutné a budovy se dají stavět přímo na skálu,ale potom mají poloviční energii a rychleji se poškozují.Základy jsou vlastně opravdu nutné pouze v místech,kde potřebujete spojnici mezi základnou a odlehlou částí,kde např stojí vaše hradba,či odloučená rafinérie u pole koření.Ale dál k vylepšování.To využijete především u nové budovy - továrny na těžká vozidla,kde po dvojím vylepšení budete moci stavět jak tanky - nejdůležitější zbraně této mise,ale též kombajny - velmi výhodné - můžete mít třebas 5 harvestrů na jednu rafinérii,tak i MCV(mobile construction vehicle) - velikej a strašně drahej náklaďák,kterej je schopnej se po zavolení "deploy" změnit v další hlavní továrnu,která nemusí sousedit s ničím,co jste až doposud postavili a může díky tomu stát i na jiném kusu skály,než vaše původní hl.továrna.Pokud ji někde postavíte,ihned ji obklopte několika zákl.bloky.Kdyby vám ji totiž soupeř v průběhu bitvy zničil,díky těmto blokům tu můžete i nadále stavět.(pochopitelně platí,že stavím-li něco v jedné hlavní továrně,můžu to něco umístit na jinou skálu,kde mám další hlavní továrnu!

MISE 5



Zde poprvé lze stavět raketomety.Jsou velmi účinné v boji proti budovám,stejně jako např proti vzdálenějším jednotkám,či červům,ovšem bohužel nedokáží zasáhnout blízký cíl,takže je nelze využít pro boj zblízka.Proto vždy doporučuji vysílat do akce raketomety s doprovodem několika tanků,kteří by se měli postarat o jejich ochranu.Pozor!Pokud raketomet napadne jakékoli nepřítel v boji takříkajíc tělo na tělo,tento se jej bude snažit raketami zničit,jež ale většinou jen dopadnou okolo,takže se snažte nemít je blízko vašich staveb,protože by je pak mohly snadno nechtěně rozstřílet.Stejně tak nepoužívejte raketomety k útokům na nepř.jednotky,jež právě zblízka bojují s jednotkami vašimi.Máte totiž šanci tak 1:1,že to koupí vaši!V této misi se též objeví dělové věže.Je to vlastně stavba,již se užívá na obranu vaší základny.Doporučuji tyto zakomponovat do hradebního pásma a umísťovat je třebas 3-4 pohromadě.Jejich koncentrovaná palba totiž dokáže zlikvidovat i velmi odolného nepřítele poměrně rychle,takže tento mnohdy ani nestačí odpovědět.Bohužel je nelze ovládat a útočí na nepřítele automaticky,což leckdy způsobuje,že všechny udeří na první nepř.jednotku a dalších několik nechají nerušeně projet.Další věc,která už v pětce jde stavět je "Hi-tech factory" - letecká továrna,ovšem momentálně tu nelze vyrábět nic jiného,než carryally - transportéry a to za pěkný prašule!Jejich funkce je pak jednak svážet plné harvestry zpět do rafinérií,ale také odvážet z bojiště všechny vaše těžce poškozené jednotky do opravny,což je další nová továrna,kde vám za příslušný poplatek kompletně zrenovují jakoukoli jednotku,kromě vojáků.

MISE 6

Zde můžete poprvé stavět tzv "starport",kde lze nakupovat různou techniku,někdy i za míň jak polovinu ceny,za niž byste tutéž zbraň pořídili v továrně.Stačí jen v info.ikoně kliknout na obr.budovy a vlastně dál postupovat stejně,jako při stavbě čehokoli v hlavní továrně.Pakliže si něco objednáte,asi za půl minuty přiletí kosmická loď a vámi nakoupené "zboží" vyloží.Pokud ale budete určitý typ zbraně nakupovat v příliš velikém množství,může se stát,že se tento stane dočasně nedostatkovým a nebude zkrátka na skladě.V této misi můžete též poprvé vyrábět těžké tanky - heavy siege tank,kteří jsou mnohem odolnější,než běžné typy a mají též silnější výzbroj! Další novinkou,kterou s sebou šestá mise přinese je tzv "rocket turret",neboli raketová věž.Je to vlastně normální dělová věž,jež na nepřítele útočí nejen palbou svého děla,ale též raketami.Pozor!Před její stavbou je napřed zapotřebí vylepšit vaší hlavní továrnu - a to několikrát!Tyto věže jsou výborné pro obranu,především pro svůj daleký dostřel,rovnající se dostřelu raketometu,ale i pro značnou přesnost.Až je budete moci stavět,doporučuji vám přestat stavět klasické věže,protože už jsou vlastně na nic!Teda vlastně ne že by byly na nic,ale teď už je daleko lepší stavět rovnou "raketáky" .Pochopitelně soupeř tyto účinné obranné prostředky vlastní taky,čímž se dobývání jeho základny dostává do zcela jiné roviny.Je vždy nejlepší útočit na tyhle věže současně několika raketomety,jež zaměřte těsně před pozici věže.Jejich nepřesnost je pro vás momentálně výhodou a dříve,či později soupeřovu věž pár šikovných zásahů vyřadí.

MISE 7

I v sedmičce na vás čeká několik novinek,jež celou hru ještě zpestří.Tak předně to jsou tzv speciální bojové jednotky.Poprvé se tu totiž začínají výzbroje jednotlivých rodů lišit,zatímco doteď byly vpodstatě typově stejné.Za všechno vlastně "může" nová budova "house of IX" ,kterou když postavíte,budete pak moci tyto jednotky ve své továrně na těžká pásová vozidla vyrábět.U Harkonnenů se tu konkrétně jedná o obrovský tank jménem "Devastátor" ,jež je mnohem účinnější a odolnější,než dosavadní těžké tanky a má proti nim i jedno překvapení navíc,neboť se dá vyhodit do vzduchu ikonou "Destruct".Naproti tomu Ordosové mohou vyrábět tzv "Deviatory",což jsou vlastně raketomety,vyzbrojené místo klasickými raketami jakýmsi nervovým plynem.Pokud jím soupeře zasáhnou,ten změní barvu a dočasně se tak stává též Ordosem.Působí to dost chaos,ale má to pouze omezenou účinnost.Stačí do takto "zblblé" jednotky čímkoli střelit a ony se zase vspamatují.No a nakonec Atreidé.Těm tvůrci téhle gamesy „přidělili“
tzv. sonické tanky,jež útočí na nepřátele zvukovými vlnami.Jsou však dost málo odolní - asi jako raketomety a ani jejich účinnost není zvlášť vysoká,takže je jeko bojový prostředek moc nedoporučuju.Za tu cenu teda určitě ne!Navíc k těmto pozemním jednotkám mají ještě Ordosové a Atreidé možnost stavět ve své leteké tovarně(pochopitelně po patřičném zdokonalení) i tzv.Ornitoptéry.Jsou to velmi rychlé útočné letouny,jež napadají své cíle bombardováním.Pozemmní jednotky jsou proti nim prakticky bezmocné,takže jediným prostředkem,jak je sestřelit je raketová věž.

MISE 8

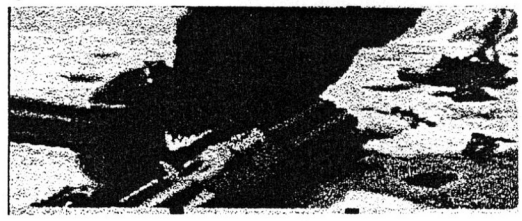
Tato předposlední mise s sebou přináší možnost stavět paláce v nichž má opět každý z rodů různě účinné tajné zbraně.Asi bezkonkurenčně nejlíp jsou na tom Harkonneni,jež odsud mohou odpalovat tzv. "hand of death" ,neboli ruku smrti.Je to zničující střela s neomezeným doletem,která je schopna zlikvidovat i několik budov najednou.Bohužel je však dost nepřesná a často vybuchne daleko od stanoveného cíle.Také ji můžete odpálit pouze jednou za 5min.,což ale vlastně tolik nevadí,protože si takových paláců můžete postavit třebas deset.Pak už,ale vlastně nemá ani smysl útočit konvenčním způsobem,ale stačí nepřátele pouze rozstřílet těmahle velkoraketama na dálku.Ordosové už na tom zdaleka nejsou tak dobře,ikdyž jejich záškodníci jsou také dost záludnou zbraní.Jsou to malí panáčci,nesoucí výbušninu.Pokud se jim podaří proniknout do nepř.budovy,tato většinou vybuchne(snad jen soupeřův palác je natolik odolný,aby to mohl vydržet)Bohužel jsou tito pajduláci hrozně zranitelní a první zásah je většinou vyhodí do vzduchu i s jejich výbušninou,takže se často k cíli ani nedostanou.Jestliže však oba předcházející rody měly ve svých palácích poměrně účinné zbraně,tak v případě Atreidů lze říci,že jejich speciální palácová zbraň je nanic.Jsou to totiž tzv "freemani" - jednotky lehké pěchoty,jež mají oproti klasickým,v kasárnách získaným vojákům pouze tu výhodu,že se nečekaně objeví v týlu nepřítele.Jinak je jejich palebná síla mizivá a snad jediné,o co se mohou pokusit,je ovládnutí cízí budovy.Další novinkou v této misi se vyskytující je počet nepřátel.Až doteď to byla vždy jen jedna základna toho,či onoho rodu,zato nyní už jsou to základny hned tři! Jak vašich dvou soupeřů,tak i samotného císaře(jeho jednotky a budovy jsou fialové).Ten si také může postavit vlastní palác,z něhož stejně jako Harkonneni odpaluje ruku smrti!Nakonec je potřeba zmínit se tu ještě o samotných palácích.Jak si totiž při bitvě všimnete,jsou to pro nepřátele vždy cíle č.1.Až doposud soupeři vždy nejprve útočili na hlavní továrnu a pak na továrnu na tanky,či opravárenskou továrnu,ale teď už je především zajímá váš palác.A ještě jedna zvláštnost!Pokud vám nepřítel váš palác poškodí a vy jej začnete opravovat,nestojí vás to ani pětník.Sice nevím,proč tomu tak je,ale je to prostě tak.Oprava paláce je zadarmo!

MISE 9

No a máme tu finále!Zatímco dříve jste si před začátkem hry mohli zavolit na které pole chcete útočit,či spíše touto volbou jste mohli ovlivnit charakter krajiny,co se množství skály,či koření týče,v devítce máte vždy stejnou krajinu.Pouze se od sebe liší množství koření - hrajete-li devítku za Harkoneny,Ordosy,či Atreidy.Jinak je tvar skály i rozmístění soupeřových základen takřka stejné.Jinak co se ještě týče ruky smrti - proti ní v podstatě neexistuje žádná obrana,pouze vám doporučuji stavět budovy dál od sebe a spojovat je základovými čtverečky,aby případný zásah zrušil pouze jednu z nich.

Pár slov závěrem

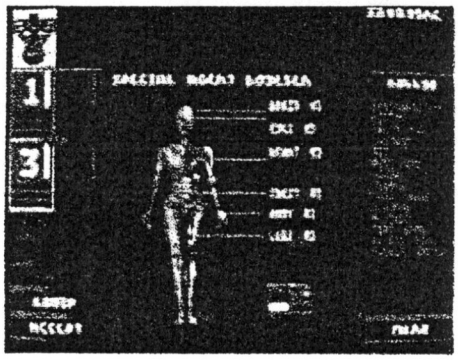
- Během hry můžete využívat tzv Mentata - je to jakýsi váš rádce,jenž vám můžeposkytnout pár důležitých informací o soupeřových voj.jednotkách,či stavbách.
- Při nakupování přez starport je dost důležitá vaše trpělivost.Není totiž nikde nepsáno,že kdykoli v něm budete chtít něco koupit,bude cena toho něčeho nízká.Ona může být někdy dokonce i velmi vysoká,takže vám nezbývá,než znovu a znovu klikat do starportu a zase ven,dokud tu nenaskočí pro vás příznivá cena.
- Při budování jednotek se vám dříve či později stane,že počítač začne v horním informačním řádku psát :"Unable to create more".V tu chvíli už nelze vyrábět žádnou další boj.jednotku až do doby,než o nějakou - např.v boji nepříjdete.Toto se ale nevstahuje na objednávání přez starport.
- Při kupování jednotek přez starport se vám často stane,že ten,či onen druh vozidla již není na skladě.Nezoufejte a chvíli počkejte.Ony se ty zásoby zase časem doplní.Může se však - především v pozdějších misích stát,že zčistajasna dojdou zásoby úplně všeho.I tady doporučuju trpělivost!
- I u budov se vám později stane,že už dosáhnete jejich max.počtu.Tady jsem zjistil,že zlikvidujete-li soupeři nějakou stavbu,můžete si za tuto postavit jednu svoji.Toto nastane především u posledních dvou misí,kde už proti vám stojí tři základny.
- V některých - opět především posledních několika misích už má každý nepř.rod někdy i dvě hl.továrny,takže pozor!Před útokem je nutno zničit obě dvě
- Celý můj předchozí návod je dělán na klasickou anglickou verzi této hry,ale již existuje i DUNE II cz.(Ovšem i zde překladatelé - jak už je to na amize takřka pravidlem opět přeložili jenom něco,takže i zde je např. celý mentat anglicky!!!)



KAF

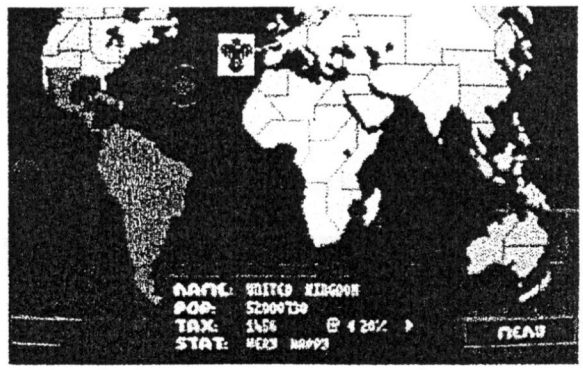
Návod

Syndicate



Takže plním slib a zde milé pařanstvo je onen manuál.Pro ty,kdo snad nečetli nulté democíslo **Fénixu** a tuto hru neznají(ale opět podotýkám,že vás zas až tak moc nebude)tato hra pojednává o temné budoucnosti lidstva,v níž o moc nad světem bojují tzv.Syndikáty - tedy nadnárodní mafiánské konglomeráty,jejichž agenti s kybernetickými mozky a různými jinými "vylepšeními" udržují pořádek na svých teritoriích a především bojují s konkurenčními klany.Váš úkol je tedy jasný - coby vůdce jednoho z nich máte porazit konkurenci.Takže poté,co si zvolíte váš znak,zadate jméno Syndikátu a také svoje,se už jen kliknutím na ikonu "begin mission" dostáváte do samotné hry.Zjeví se vám mapa světa,jež jest rozškatulkována na různobarevná území,patřící jednotlivým klanům.Vám zatím nepatří žádné.Pokud na některé z nich kliknete,objeví se dole pod mapou informace o něm.A pokud se navíc v levém okénku ukáže i nápis "BRIEF",značí to,že na toto území můžete zaútočit.(na počátku můžete udeřit pouze na oblast Western Europe)Tedy odklikněte BRIEF a dostanete se na briefing,kde je vám sdělen úkol v této dané misi.Jeho splněním tuto oblast dobudete!Čtením samotného briefingu se nezdržujte!Váš hlavní úkol -tj. Assassinate,neboli vražda,Eliminate agents,čili likvidace nepř agentů,a nakonec Persuade - tj přesvědčování - vám totiž při hře neustále bliká vlevo v informačním řádku.Takže briefing rovnou odklikneme přes ACCEPT a tím se rovnou ocitáme v hlavní vyzbrojovací a vystrojovací obrazovce.Takže uprostřed obrazvky vidíte stojícího může,od jehož jednotlivých částí těla vedou čáry k několika prázdným okénkům.Tyto jsou zatím prázdné proto,že jste ještě dotyčného agenta nevybavili žádnou kinbernetickou součástí těla.Až tak učiníte,objeví se v příslušném okénku její typové označení.Dole pod těmito okénky je další podobné se znakem pistole.Toto políčko znázorňuje vyzbrojení vašeho agenta.Bílá čárka pod znakem zbraně znázorňuje její zásobník.Je-li bílá celá,je zásobník plný,je-li naopak černá,není v něm nic.Nalevo vedle postavy můžeme vidět několik ikon.Především jde o čtyři očíslovaná políčka (klikáním sem přepínáte agenty),čtyři hvězdičky mezi nimi(kliknutím sem zapnete všechny čtyři agenty současně) .Dále jsou zde ikony: "RESEARCH" - neboli vývoj.Kliknutím sem vstoupíte do vyvíjecí laboratoře.Vlevo nahoře se přitom objeví čtyři nápisy - Automatic,Heavy,Assault a Miscellaneous.Zavolením jednoho tohoto druhu zbraní se na grafu uprostřed objeví linie a pod těmito čtyřmi nápisy naskočí ikony Funding + a -,mezi nimiž se ukáže částka,kterou budete muset zaplatit,aby vědci mohli tuto zbraň vyvinout v čase,jež ukazuje ona čára na grafu.Pokud ale kliknete na Funding +,částka uprostřed se zvýší,ale čára na grafu se pohne směrem vlevo - tj. zbraň bude vynalezena dříve.Ovšem pozor - hlídejte si vaši finanční situaci (ikona vpravo nahoře pod ukazatelem času - ten běží neustále!!!)Dále tu je ikona "TEAM",kde můžete volit sestavení svého týmu agentů,či doplňovat jeho případné ztráty (máte-li kým).Následuje "MODS".Tady lze agenty vybavovat kybernetickými součástkami.Pod touto ikonou lze použít i ikonu "RESEARCH" ,v níž pochopitelně vynalézáte nové typy těchto součástek stejným způsobem,jako před tím u zbraní.
Další ikona - EQUIP - ukazuje menu zbraní a výstroje,již můžete své agenty vybavit.No a nakonec tu je "ACCEPT" - tím se jednak dostáváte zpět z voleb Research,Team,Mods a Equip a pokud sem kliknete,je li uprostřed postava agenta,ukončujete výbavu svého týmu a posíláte jej do akce.

- Popis ovládání v samotné akci:



Takže při misi se nám obrazovka rozdělí na část obrazovou,jež znázorňuje samotnou situaci na bojišti,a mnohem menší povelovou - umístěnou vlevo.V té jsou opět znázorněni ve čtyřech polích vaši agenti,stejně jako čtyři hvězdičky mezi nimi,sloužící zde k ovládání všech agentů zároveň.Pod každou agentovou ikonou nejdete i tři vodorovné sloupečky rozdělené uprostřed.To jsou drogové indikátory.S jejich pomocí zvyšujeme (odzhora dolů)
A) Červený sloupeček - adrenalín. Po jeho aplikaci pak příslušný agent rychleji chodí.
B) Modrý sloupeček - posílení agentových smyslů - tento si pak všímá i vzdálenějších nepřátel.
C) Šedý sloupeček - posílení agentovy inteligence - takto "sfetlej" agent pak sám pozná,kdy útočit,a kdy se raději stáhnout.
Ještě pár slov k aplikaci drog.Chcete-li je použít,klikněte do jednoho z drogových okének co nejvíc vpravo.Celá pravá část okénka se zbarví.V tu chvíli si tedy agent vpíchnul max.dávku dotyčné drogy.Její účinnost však časem klesá a také půlící čára v okénku se začne pomalu posunovat směrem napravo,čímž se doba účinnosti drogy při pozdějších aplikacích ještě zkracuje.Tomu lze zabránit celkem prostě.V době,kdy vaši agenti nebudou bezprostředně ohroženi nepřítelem,či nebudou stimulující drogy nezbytně potřebovat,je velmi prospěšné prodloužit jejich účinnost tak,že klikneme naopak co nejvíc vlevo v drogovém okénku.Dělící prostřední čára se pak posune doleva a při pozdější aplikaci pak droga působí déle.Je zajímavé,že při této "prodlužovací" procedůře se agentova výkonnost nesnižuje.Proto doporučuji využívat toho kdykoli to bude možné!!!Tolik tedy k drogám.Pod nimi se nachází mnou už v úvodu tohoto manuálu zmíněný informační řádek,kde neustále bliká váš hlavní úkol - Assassinate,persuade,atd.Dále tu už je pouze znázornění výzbroje právě ovládaného agenta a pak už jen radar.Ten je neustále vycentrován opět na dotyčného ovládaného agenta.Krom vašeho běžného informování o

momentální situaci na bojišti (z důvodů použití pseudo 3D grafiky člověk nevidí za budovy,odkud se tak můžou nečekaně vyrojit nepřátelé - radar vám je ukáže)Krom toho má ale ještě další - neméně důležitou funkci.Z vašeho postavení totiž takřka vždy vyzařuje radarový paprsek směrem k vašemu cíli (a potom též k místu,odkud budete po splnění mise evakuováni - to je na radaru označeno červeným kolečkem)Pouze při úkolech eliminovat nepřátele odraz na cíl chybí.

- ZBRANĚ -

Pistole - plivátko s malým dostřelem a ubohou účinností - zbraň na nic!!!
Shotgun - brokovnice - větší účinnost i dostřel.Zpočátku základní zbraň.
Uzi - solidní kulásek.
Long range - velký dostřel,malá účinnost.
Mini gun - rotační kanón - nejlepší zbraň!
Gauss gun - bazooka - super účinnost,ale pouze na tři rány.
Laser - veliký dostřel,koho trefí,ten je K.O. ,ale má pouze 5 nábojů.
Flamer - plamenomet - krátký dosah,ale velmi vhodný proti skupině nepřátel.

- Výstroj -

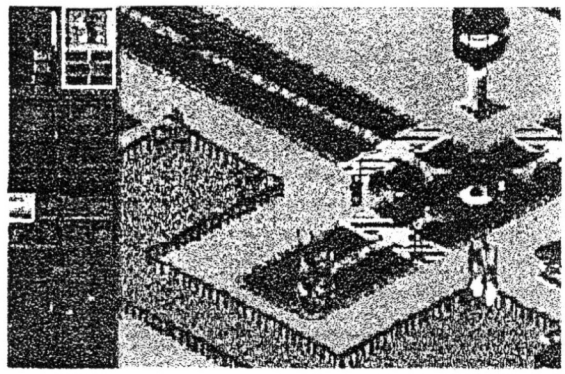
Persuadertron - přesvědčovač - popíšu dále.
Access Card - s tím tě policisté nechají být.Zbytečnost!!!
Scanner - zvyšuje výkon vašeho radaru.
Time bomb - časovaná bomba - účinnost zhruba gauss gunu.Položit a utéct...
Medikit - lékárnička.Jejím použitím se agentovi doplní energie na max.
Energy Shield - ochranný štít.Po použití jste pak na krátkou dobu nezranitelní.

- přesvědčování -

- jeden z častých úkolů při misích.Užívá se k němu tzv persuadertron - přesvědčovač.Užití - přiblížíte se s aktivovaným přesvědčovačem k osobě,již chcete přesvědčit a čekáte na charakteristický zvuk,oznamující,že dotyčný už byl přesvědčen.Ten na chvilku zmodrá a pak váše agenty všude následuje,přitom je důležité vědět,že všechny typy lidí,s nimiž se během misí setkáte se dají přesvědčovat s různou obtížností.Obyčejné obyvatele přesvědčíte snadno.Stačí se k nim pouze přiblížit s aktivovaným přesvědčovačem a hotovo.Problém ale nastane,chcete-li přesvědčovat stráže (černě oblečení panáči - většinou nevyzbrojeni).K tomu abyste u nich s přesvědčováním uspěli už musíte předtím "ukecat" nejmíň čtyři civilisty za předpokladu,že máte pouze normální mozek a jednoho,jestliže máte kybernet.mozek 3.verze.Účinnost přesvědčovače totiž přímo závisí na kvalitě mozku jeho uživatele.Zato kdybyste si troufli na nepř.agenta,musíte nejdřív " oblbnout " 32 civilistů při normálním a 8 při nejlepším tj.kybernetickým mozku 3.verze.Ovšem pozor - k přesvědčení nepř.agenta nemusíte použít pouze civilistů,ale třebas i strážných,či policistů,přičemž platí,že 1 strážný má při přesvědčování stejnou hodnotu jako čtyři civilisté,policista jako dva strážní a agent jako čtyři policisté.
Pozor!Přesvědčování je jediný způsob jak získat nové agenty.Pokud nějakého při misi přesvědčíte,tento po jejím zkončení přejde do týmu,odkud s ním pak lze nahradit vašeho agenta - případně zabitého v akci.

- pár rad na závěr -

-Při misi lze užívat civilní auta.Levá myš - nastupování,pravá opak.Do auta se vejde neomezeně lidí.
-Pokud budete v úzkých stiskněte obě tlačítka myši naráz.Agenti si píchnou max. dávku drog a aktivují své zbraně.
-Pokud někoho killnete a při ukázání šipkou na jeho mrtvolu se tato změní na jakousi vidličku,můžete tak od něj vzít zbraň,či něco jiného.Pozor - jsou-li všichni vaši agenti již plně vyzbrojeni,popadne tuto zbraň kdokoli z přesvědčených.Zbraně lze též pokládat - kliknutím na její symbol pravou myší.
-Když po zabití nepř agenta uslyšíte charakteristické pípání,značí to,že dotyč ný má u sebe odjištěnou časovanou bombu.Můžete ji sebrat,či utéct.
-Pokud se vám mise nedaří,klikněte ESC.Tím ji opustíte,přičemž dostanete zpět vystřílenou munici a dokonce i vaše případné mrtvé.Asi chyba programu...



Možná bych ještě na něco přišel,ale musím taky něco nechat na vás,ne?!?

Software

Magic Workbench

Ačkoli nepochybuji, že mnozí z vás balík MagicWB už vlastníte, najde se asi dost těch, kteří o něm nevědí. Avšak nejen jim je určena následující recenze.

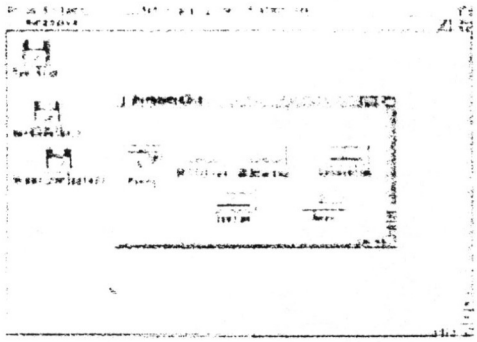
Co je MagicWB vůbec zač? Stroze řečeno jde o sharewarový balík ikon. Tato charakteristika je však svou stručností téměř urážlivá. Řeč je totiž o esteticky příjemném doplňku workbenche, který si klade za cíl zkrášlit uživateli OS 2.0 a vyšších verzí jeho pracovní prostředí. To se děje formou obrázků (patternů) umístěných na pozadí a v oknech, výměnou standardně dodávaných ikon za nové a nahrazením topazu vlastními fonty. To vše v jednotném designu, který autor Martin Huttenloher nazývá XEN. Styl se vyznačuje barevnou sladěností třírozměrně vypadajících i fungujících (tlačítko se zamáčkne opravdu jako tlačítko) ikon tenkým fontem Helveticou a vkusně navrženými pozadími.

Tato krása samozřejmě něco stojí. Ona barevná sladěnost může existovat až při osmibarevném workbenchi a ikony jsounavrženy pro rozlišení 640 x 512 bodů. Ano, už vás slyším, jak říkáte, že jde o zbytečné zaplácávání paměti atd... Mohu vás ale ujistit, že poměr spotřebované paměti a výsledného efektu je pro MagicWB více než příznivý. Autor dokázal z 8 barev dostat maximum, a použijete-li pouze rozlišení 640 x 256, tak se (podle mé vlastní zkušenosti) také nic moc nestane, pouze ikony budou trochu roztažené. Autor by to však asi považoval za hanobení svého díla. Na čem nelze šetřit, je osmibarevný workbench. Ten je pro MagicWB podmínkou!
Na jaké Amize je vhodné MagicWB použít? Autor tvrdí, že jej lze provozovat bez problémů i na 7MHz Amize 500 (s OS 2.0 a vyšších verzí), ale moje vlastní zkušenost radí asi toto: Pokud máte Amigu 500 s opravdovou FAST RAM a pevným diskem, MagicWB přivítáte, pokud však vlastníte třeba i A 1200 bez pevného disku, použití MagicWB nemohu doporučit. Osmibarevné ikony jsou téměř dvojnásobně dlouhé (jsou větší o jeden bit-plan navíc) a otevírání oken z diskety se jejich načítáním velmi zpomalí. Najdou se však i tací, které ani toto neodradí, a zadostiučiněním je pro ně pohled na jejich krásný workbench.
Co tedy archiv (MagicWB je distribuován obvykle formou archivu LZH) obsahuje: dokumentaci, ukázkový obrázek, instalační skript, 43 výplní, spoustu ikon (pro systém a některé navíc), dva bitmapové fonty (od každého dva řezy) a drobné utilitky "NickPrefs".

K obsahu, myslím, není co dodat. Ikony a výplně musí každý vidět a vybrat si podle svého vkusu. Dokumentace je dobrá, dočtete se v ní vše potřebné. Snad jen malou zmínku o podpůrných prográmcích z NickPrefs. Program "WBPicture" je důležitý zejména pro uživatele OS 2.x, protože řeší problémy s velikostí obrázku a rozlišením workbenche, které jsou u OS.3x už odstraněny. "BusyPointer" umožní editovat klasický BUSY ukazatel myši a udělat si třeba animovaný. "Floppy" umožní nastavení speciálních parametrů u disketové mechaniky, například zákaz známého cvakání. NickPrefs s jeho prográmky však raději nedoporučuji uživatelům OS 3.x, neboť mi způsobily nestabilitu systému.

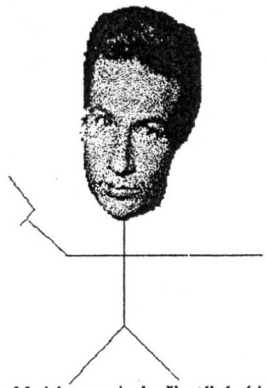
Instalace je opravdu jednoduchá, script se vás vyptá na všechno možné, přepíše všechny systémové ikony včetně těch, které jsou v Env-Archive, při startu se kopírují do RAM disku a pak nahrazují ikony u souborů, které vlastní ikonu nemají. Celý systém tak získá novou tvář a čtyřbarevnou ikonu v něm neuvidíte. Zde bych upozornil na jednu maličkost: pokud jste si už nějak upravili čtyřbarevné workbenchové ikony a chcete si některé ponechat, zazálohujte si je, protože jinak budou nemilosrdně přepsány novými.

Těm, které jsem stále ještě nepřesvědčil, chci říci: MagicWB není jen výkřik do tmy, ale velmi perspektivní záležitost. Nové ikony neustále přibývají a i komerční firmy dodávají se svým softwarem ikony stylu XEN. Navíc se objevila i MUI (Magic User Interface), nadstavba OS Amigy, která MagicWB přímo vyžaduje. A nevíte-li, kde kompletní MagicWB získat, potěším vás sdělením, že redakce MY Amiga pro vás připravuje "MY Amiga disk" právě s archivem MagicWB a spoustou ikon k němu.

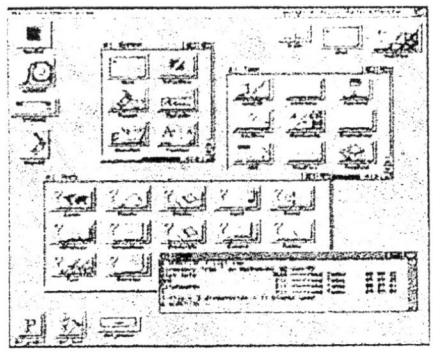


Takto vypadá Workbench bez MagicWB

FOX MULDER



Fox Mulder v akci při stíhání UFO
Top Secret - jen do povolaných pařátů.....

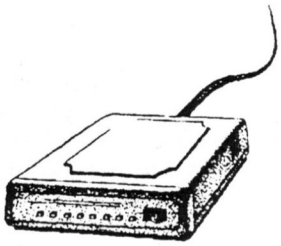


A takto s MagicWB...

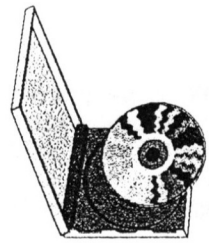
Amiga @ Internet

Nedávno jsem se setkal s názorem jednoho PCčkáře, že na Internetu pro AMIGU nic není a podle něj je Internet síť jenom pro Pečka s Intelem uvnitř a Šwandowsem 95 na hadru,ale ona to není vůbec pravda a to se teď pokusím dokázat pár internetovejma adresama,ze kterých si můžete stáhnout soft pro svou AMČU. No a hned na začátek bych měl napsat něco o největší sbírce softwaru pro AMIGU-AMINETU. AMINET je největší světová kolekce volně šiřitelného softwaru pro AMIGU. Až 30.000 uživatelů se k němu denně připojuje.

Pokud chcete vědět kolik softwaru se na AMINETU nachází, tak věřte nebo ne, je to něco kolem 20.000 disket! Takže pokud si chcete něco stáhnout tak tady jsou adresy:



USA	http://us.aminet.net/aminet/	Plné zrcadlo
Německo	http://de.aminet.net/aminet/	Plné zrcadlo
Anglie	http://uk.aminet.net/~aminet/	Plné zrcadlo
Itálie	http://it.aminet.net/~aminet/	Plné zrcadlo
Švédsko	http://se.aminet.net/~aminet/	Plné zrcadlo
Austrálie	http://au.aminet.net/aminet/	Plné zrcadlo
Německo	http://de3.aminet.net/aminet/	Částečné zrcadlo
Německo	http://de5.aminet.net/aminet/	Částečné zrcadlo
Německo	http://de11.aminet.net/aminet/	Částečné zrcadlo
Rakousko	http://at.aminet.net/~aminet/	Částečné zrcadlo
Dánsko	http://dk.aminet.net/aminet/	Částečné zrcadlo
Švýcarsko	http://ch.aminet.net/~aminet/	Částečné zrcadlo
Španělsko	http://es.aminet.net/~aminet/	Částečné zrcadlo
Irsko	http://ie.aminet.net/~aminet/	Částečné zrcadlo



Pokud chcete, můžete si koupit také na CD, kde je většina novinek a i nějaký ten Bonus program (například na Aminet Set 5 byla plná verze OctaMED Soundstudia). Asi všichni majitelé A1200 znají firmu Digita International (WordWorth), která má domovskou stránku na WWW.Digita.com a firmu CLOANTO (PPaint) WWW.Cloanto.com SoftLogic (PageStream) WWW.SoftLogik.com . Pokud chcete vidět obrázky, jak vypadá nový operační systém pro AMIGU od PRODADU p.OS, podívejte se na WWW.Prodad.de.
Ze stránek Impulse (WWW.CoolFun.com/Amiga.htm) si můžete stáhnout Imagine 4.0, který je volně k dispozici.Skvělou multikomoditu MCP nebo Shareware náhradu Workbenche Scalos si můžete stáhnout z WWW.MCP.home.pages.de nebo WWW.CS.tu-Berlin.DE/~Zerocom/MCP.html .WWW stránky časopisu Amiga Review najdete na WWW.Amiga.cz .WWW stránky časopisu AMIGA REVIEW najdete na WWW.AMIGA.CZ Největší distributor AMIG v ČR má stránky na WWW.Javosoft.cz , kde si můžete přímo objednat hardware a software, nebo se dozvědět spoustu informací o AMIZE a různých připravovaných setkání Amigistů a AMIGAPárty.
Pokud chcete mít svou vlastní e-mailovou adresu tak zkuste WWW.HotMail.com
(je to zadarmo!)

@JKMS@

EASTern Párty 98

Vězte,že Amiga opravdu má mezi sebou lidi,kteří Amize věnují všechnu svoji energie a dokáží tvořit tak skvělé diskmagy,dema a hry....češi jsou prostě češi.Amigisté z celé republiky se sjeli na Amiga párty,která se konala ve dnech

15-17.Května 98.

Na konci světa(jistě,že né,ale na tom místě to tak vypadalo)Takže to bylo u Bystřice pod Hostýnem v Hostýnské vrchovině na Tesáku...Na párty mimo jiné bylo přítomno asi tak 30 Amigistů(se všemi jsme se ani nestačili seznámit a zjistit jak si v Amiga proudu nechají říkat (myslím tím přezdívky)Takže jsme tu potkali tvůrce diskmagazínu AMIGA CS (Shaman,shizzy,JR,YA) ECHO (Pavel Štěpán),Amiga Insanity,Kedar(Radek Macháček)Rostsoft (Rosta Štěnička)Black Sir (Petr Hireš)Mr.Tománek s Amigouu 1000 (měl sebou i MIDI klávesy)a dále tu byl Robert Rozehnal a spousta dalších Amigistů a Amigistek.....Oldřich Vosyka se bohužel nedostavil(škoda).Přítomna byla pochopitelně celá naše tlupa Fénixu (KAF,BRAUN,JKMS)...JKMS je náš nový kolega,který se převážně zajímá o novinky,grafický software a internet.(Jirka Missbach)O KAFovi psát nemusím,protože by mi nestačilo ani celé číslo Fénixu,protože s Karlem byla sranda...

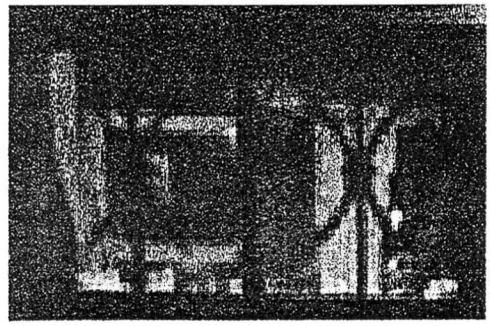
Jinak zde bylo k vidění:

PowerPC,jež nás překvapilo svoji rychlostí...Spousta dem a her,které mají vyjít (Diversia aj.)Pochopitelně se tady vyskytovaly takřka jen samé "kapacity" v Amiga oblasti,takže nikoho nepřekvapí fakt,že se to tu doslova hemžilo samými Big towery,turbokartami(minimální konfigurace A1220/33 HDD) i spoustou harddisků - většinou jedno a více gigových,CD-Romkami - dokonce i 24x speed a nechyběly zde ani CD vypalovačky a 17 palcový monitor.No Zkrátka se tu opravdu bylo na co dívat.Krom toho jsme tu mohli poprvé na vlastní oči uzřít A 4000 a také porovnat její rychlost a výkon s klasickými dvanáctkami.Někteří z nás si tu též značně rozšířili své Amiga obzory a kupodivu zde byli i tací (žejo KAFe) kteří tady poprvé uzřeli Amigu rozmontovanou.Teď z toho oni dotyční mají bohužel nervy v kýblu,protože jim po opakované montáži a demontáži počítače stávkuje turbokarta a hadr...Inu a co říct na závěr?Akce to nebyla špatná,akorát nás trošku mrzela taková jakási neorganizovanost,která jí celou dobu provázela a také fakt,že chata,v níž se konala počtu účastníků zdaleka nestačila,takže jsme museli spát místy na jedné posteli dva i tři,ale to se celkem dalo zvládnout.Stejně sem většina z nás nepřijela spát...

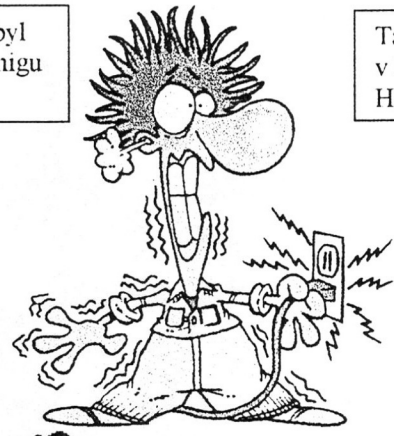
Bohužel jsme byli nuceni odjet z párty už v sobotu večer,takže ani nevíme zda se upalovalo PC a nebo se jen házelo Harddiskem do dálky a na cíl.Počasí nás tu bohužel trochu zaskočilo...

Tak zase někdy někde.....čau!

®BRAUN®



Kolega Amigista z Kutné Hory byl velmi pyšný na svou rychlou Amigu 4000,kterou jsme i testovali...



Takto vypadalo Pcdlo před upálením v krbu,ale nakonec se házelo jen Harddiskem (Pcdlovským)

Z literárního soudku

Problémek

"Tak co ty kráme,budeš fungovat?" Chroptěl Charlie a očima doslova hypnotizoval rychle blikající "power" kontrolku svého computeru,kterýžto však jeho hlasité vyhrůžky jaksi odmítal vzíti na vědomí a trucovitě blikajíc dál,se tvářil,jakoby nic!
"No počkej ty šmejde!"Zafuněl pařan navstekaně a rychle několikrát po sobě Amigu zresetoval,ale opět bezvýsledně.Mašinka si zkrátka postavila hlavu a odmítala nadále komunikovat se světem.

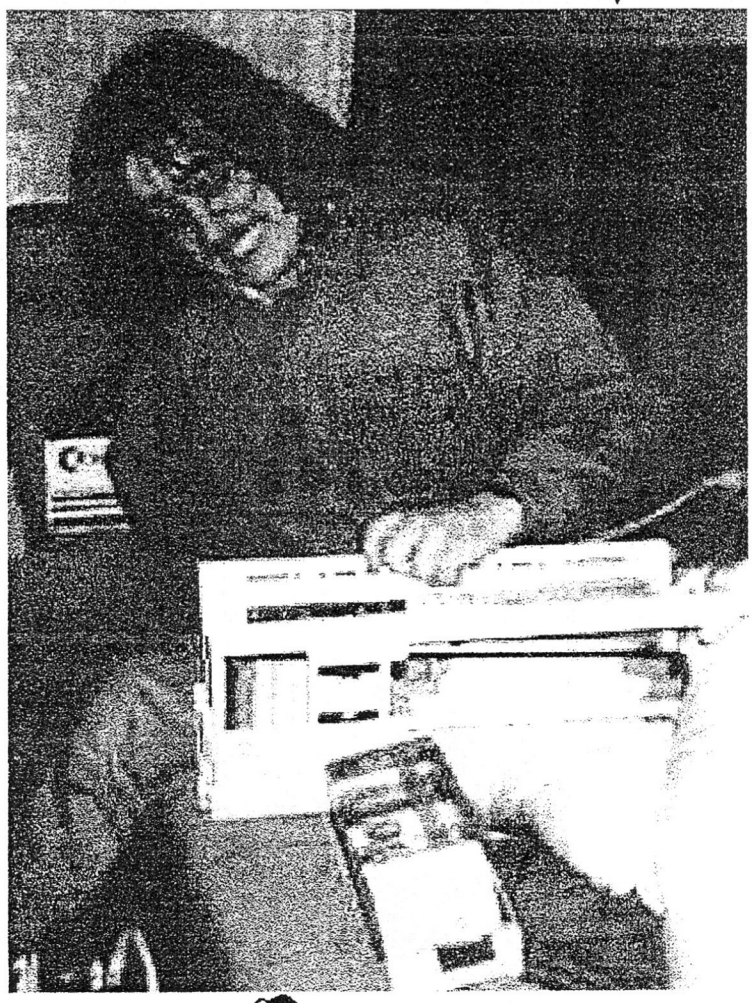
To Carlosovi sebralo poslední zbytky trpělivosti,takže jen pěstí třísknul do klávesnice a potom už - nakrknutej na celej svět - začal dumat,v čem že by jako mohlo být jádro dudla(teda pudla).Ovšem jako exemplární případ elektrotechnicky naprosto nevzdělaného jedince na nic smysluplného nepřišel,krom faktu,že to tentokrát vypadá opravdu na nějakýho toho repairistu,čili opraváře.Bohužel ale nikoho takového,kdo by se v jeho okolí Amigama zabýval, neznal.I chvíli si pohrával s ideou zabalit computer a poslat to do Javosoftu,ovšem představa několika týdnů bez Amigy tuto alternativu jasně odsouvala někam do oblasti nepřijatelna!Posléze se tedy odhodlal k zoufalému činu a s třesoucí se rukou zahájil opatrnou dešroubkizaci dna počítače.Po chvíli snažení odsud konečně odstranil vše,co alespoň v náznaku šroub připomínalo a pomalu sejmul horní panel,kryjící klávesnici.Jeho zrakům zjevila se roztodivná zněť kabelů,a všelijakých to elektronických nesmyslností,jimiž útroby Amigy doslova přetékaly.I opatrně začal pátrat po nějakém tom uškubnutém,či přepáleném kabelu,jenž by snad ještě dokázal opravit,leč po krátkém neúspěšném šmejdění musel uznat,že tudy cesta nevede.I smontoval tedy Amigu zase dokupy a začal dumat,co dál.Posléze mu na um přišlo,že by mohl najít pomoc ve zlatých stránkách a tak v nich hned začal listovat,hledajíc tam nějakého toho opraváře.První kolo pátrání však bylo jak jinak neúspěšné!Pod P - jako počítače tu nikde zmínku o Amize nenašel,stejně jako o Commodoru,či něčem podobném.Už už toho chtěl znechuceně nechat,zvláště když i v inzerátu firmy Escom našel pouze sdělení,o prodeji a servisu toliko PC,když vtom jeho zrak padnul na celkem nenápadný sloupeček jisté firmičky,nabízející tu opravy a renovace všech typů počítačů.Sice se tu přímo nemluvilo o Amigách,ale zas tu na druhé straně neoxidovala ta ohavná pixloidní zkratka.I nelenil a už už vyťukával číslo na telefonu.

"Dl+C servis" ozvalo se mu po chvilce tutání ze sluchátka."Dobrý den.Dovolal jsem se prosím vás do opravny počítačů?"Zahuhlal pařan s nadějí ve hlase."Ano..ano jistě,u nás opravujeme všechny typy počítačů,které ...." začal ze sebe chrlit neznámý na druhém konci drátu."I Amigy?" přerušil jeho monolog nedočkavý pařan.Cizí hlas se ihned zaseknul a po chvilce mlčení jen dodal:"mo..moment,zeptám se našeho technika..." Potom to ve sluchátku zarachtalo,jako když ho někdo položí na stůl a k Carlosově uchu dolehl jakoby vdálený rozhovor.Sice přesně nerozuměl,co že si to ti dva na druhém konci vykládají,ale zcela jasně tu zaslechl něco jako :"...to je nějakej blázen.." a pak už jen tlumený smích obou.Hned nato to zas ve sluchátku zapraskalo a týž hlas,co předtím,Čárlíkovi se smíchem z dělil,že Amigy bohužel neopravují."Ale vždyť ve vašem inzerátu stojí,že opravujete všechny typy počítačů,"zakvílel nešťastný gamesník,ale neznámý na druhém konci už jenom dodal,že těma počítačema myslej samozřejmě všechny normální počítače a né dětský hračky."Amiga je taky normální počítač a vy jste kretén!"Zařval pařan do sluchátka a vztekle zavěsil.

... Zbytek dne se podobal spíše nějaké noční můře,či snad jakési to formě očistce,nebo co.Zoufalý a bezradný gamesátor jej celý ztrávil bloumáním po pokoji "od ničeho k ničemu" ,s myšlenkami černějšími než noc.Kolem sedmé hodiny večerní už to došlo tak daleko,že začal uvažovat i o tak praštěných alternativách,jako že třebas ze stávkující dvanáctistovky vymontuje disketovku a zabuduje ji do své staré pětistovky,u niž její původní mechanika odešla poté,co kdysi zkoušel přimět její trafo k poslušnosti šroubovákem...
A pak se to STALO!!! Zrovna se chystal k tomu,že zajde na půdu po pětikuli,když vtom se zčistatemna rozdrnčel telefón.Charlie jej chvilku nechal lhostejně zvonit,ale pak jej přeci jen zvednul a zničeně rozjímajíc nad formulací úmrtního oznámení typu "Po náhlém síťovém přepětí nás navždy opustila naše všemi milovaná..."jen tupě poslouchal hlas kolegy amigisty Lencika, linoucí se ze sluchátka stylem jedním uchem tam,druhým ven,až to ten druhý na konci drátu konečně pochopil a zařval:"Seš tam vůbec? Co je s tebou?" "Moje amiga je v prdeli..." Zachroptěl zoufalec v odpověď,plně tak vyjadřujíc své momentální psychické rozpoložení."Hmm,to máš blbý..." soucítěně pronesl Lencik a ihned dodal, "tak zkus brnknout Misbachovičovi.Ten se v Amigách vyzná." "Co.. cože ?" Vykřikl Čárlík a letargie předchozích hodin byla rázem ta tam."Jakýmu Misbachovičovi?" "No jednomu mýmu kamošovi," děl Lencik, "Von studuje nějakou tu elektoškolu a ve svý Amize se prý vrtá co chvíli."To našemu pařanovi stačilo.Jen ještě z Lencovníka vymáčknul Misbachovičovu adresu s telefónem,s rychlým "Dík a čau" hovor přerušil a už už se jal opět telefonovat.Na konci dlouhého černého tunelu se konečně zjevilo světélko naděje...

...Druhý den přesně ve tři hodiny zčistajasna před Misbachovičovic domem zaskřípěly brzdy.Charlie dorazil.Ani se neunavoval parkováním,málem dokonce nechal běžet i motor auta a už si to hrnul s počítačem pod paží vstříc svému osudu.Kolega Misbachovič se Amigy ihned ujal a zahájil její demontáž.Odstranil horní kryt,poté klávesnici,disketovku,a začal odpojovat hadr,když vtom se zčistatemna zarazil. "Co..co to tady tento ..to ..je?" Zahučel překvapeně,když uzřel připojovací kabel harddisku,či spíše způsob jeho napojení do samotné Amigy.Dotyčný kabel zde totiž nebyl pouze zasunut konektorem,jak tomu jinak bývá,ale jednosuše PŘIPÁJEN!!! "No tak něco podobnýho vidím poprvé!Kdo to spáchal?" houknul opět po chvíli,když se na tu zbastlenost dosita vynadíval."Já..já nééé,"bránil se vyjevený Charlie, "já už to tak asi musel koupit!" "Aha," děl Misbachovič s úsměvem, "Tos koupil pěknýho zajíce v pytli." "Tohle musel zplodit nějakej učiněnej kamikadze!!!No nic,tak si tu hrůzu prohlídneme zblízka."S těmito slovy tedy odstranil hadr,poté po delším montování i spodní kryt,až mu prostě nakonec zbyla pouze základová deska.I popadl lampu a znovu se na ono inkliminované místo zadíval."Hmm,takže problém jest vyřešen.Hele!" ukázal přihlížejícímu Čárlíkovi na jeden z drátů.Tento byl jednoduše upaden. "Tady to asi dává kraťas... tak co teď s tím? Celý odpájet a dát tam novej kabel,nebo to tam zkusíme zase napájet?Ovšem nezaručuju,že se nám to přitom nesleje dohromady s ostatníma drátama.To by šlo snad jedině s mikropájkou a tu bohužel jaksi nemám!"Čárlík jen bezradně pokrčil rameny.V elektrotechnice byl zběhlý,jak veverka v kvantové fyzice,takže jen potichu brouknul: "Já to radši nechám na tobě...ty seš tu odborník!"A tak začala depájkizace celýho toho zbastlence.....

Inu nebudu vás tu dále trápit podrobnostma.Snad jen dodám,že dobré dílo se nakonec přece jen podařilo.Amiga byla opět uschopněna,za což se Misbachovičovi od nadšeného Čarlose dostalo zasloužené chvály,hlaholu a díků bezbřehých.Úspěšnému opraváři byla ihned nabídnuta finanční odměna,kteroužto ale s díky odmítnul.A tak si milý pařan svoji Amču zase obřadně zabalil do krabicoidu a s posledním "díky díky very much " zmizel v houstnoucím šeru.Uschopněný comupter pak prodělal okamžitou celonoční Dungeonmásterovou zatěžkávací zkoušku,v níž čestně obstál.A pak další..a další a ještě jednu,atd.A jestli se přitom nezavařilo trafo,nevybouch monitor,nezlomil joistick,či neodešla myš,paří se tam dodnes...



ECHO

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

V každém čísle naleznete:

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

a mnoho dalšího čtení pro všechny Amigisty

2krát do roka:

Novinka **DISKETA S PD PROGRAMY** Novinka

S PD programy, demoverzemi her, či komerčního software

Informace a objednávky na adrese:

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

Zajímavé články z 1. ročníku ECHA:

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

Připravujeme:

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

PERMONIE

Česká akčně-logická hra pro Amigu

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

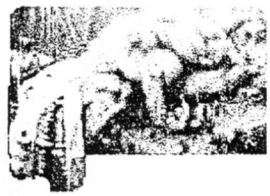
+ pošt

Please Help me!!!

BODY BLOWS
V menu drž JOY1 doleva a JOY2 doprava po dobu 4 sekund.Objeví se CHEAT-menu.Čas je na adrese : **C58F0B**

CHAOS ENGINE
Hesla do úrovní pro jednoho hráče :

WORLD 2 : **X1PVBSLNDG36B**
WORLD 3 : **Y6Q668D7M01X**
WORLD 4 : **G3966WCWVDS3**



DARKMAN
Nekonečnou energii získáš po napsání hesla : **MEACULTA**

FIRE & ICE
Heslo **COOL** a klávesa **Return** ti přinese nekonečné životy.

LETHAL WEAPON
Hesla do úrovní :

Level 2 : AAFTYE
Level 3 : BKMRTP
Level 4 : CFFTYP
Level 5 : ICCILP

PREMIERE
Na obrazovce v úvodu napiš : **SPARKPLUGS** Přeskakovat úrovně pomocí klávesy **SPACE.**

SPHERICAL
Kódy do úrovní pro jednoho hráče :

RADAGAST
YARMAK
ORCSLAYER
SKYFIRE
MIRGAL

Pro dva hráče :

GHANIMA
GLIEP
MOURNBLADE
JADAWIN
GUMBACHACHMAL

Pokud si chceš ulehčit život,napiš v úvodním menu heslo : **BLADERUNNER** Pomocí kursorů můžeš skákat do úrovní...

Časopis nejen pro AMIGA pařany...

NOVÝ
ČASOPIS
PRO
AMIGU???
!ANO!
FÉNIX