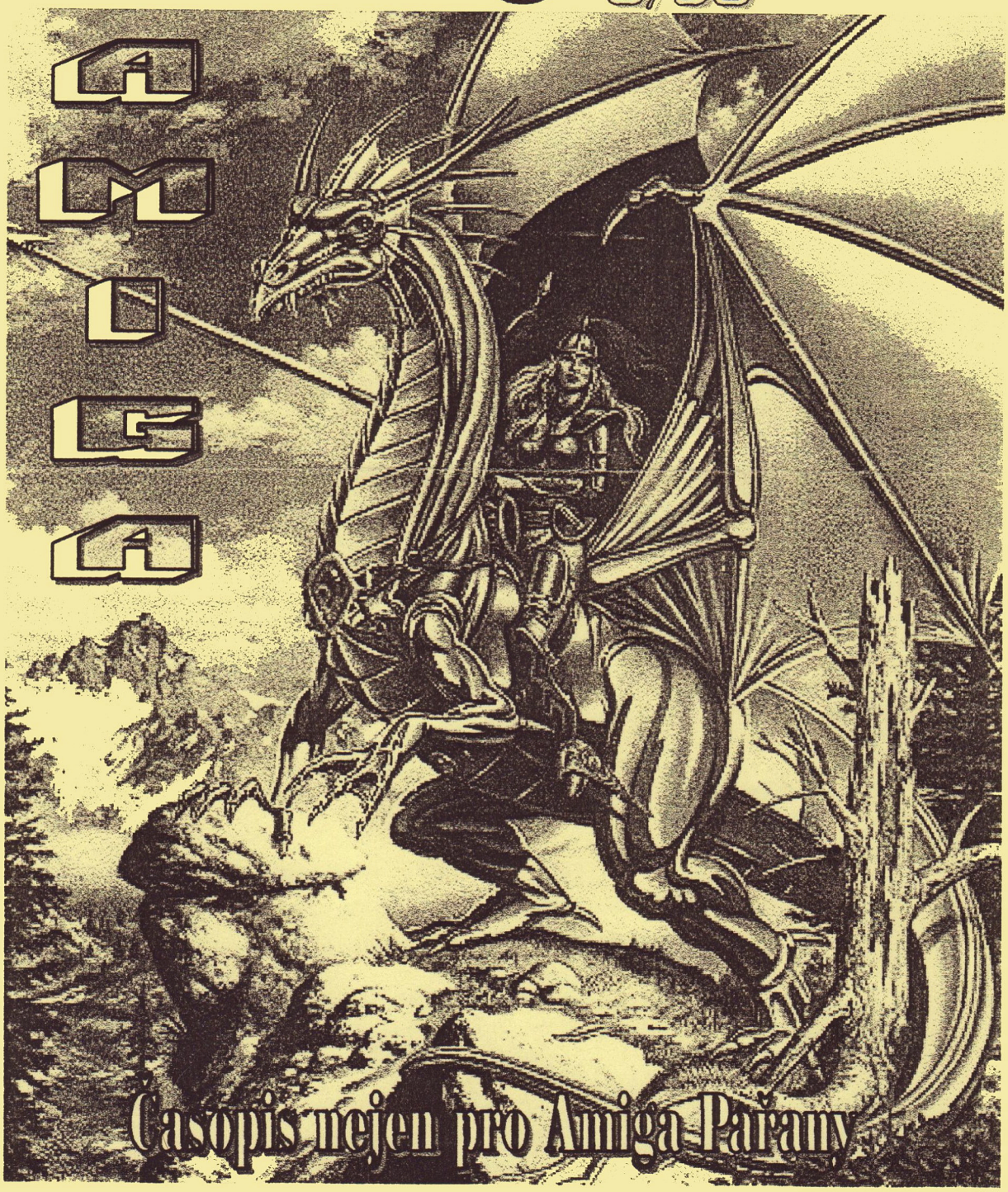
FÉNIX

3

8/98



Časopis nejen pro Amiga Pařany

Cena 25,- Kč

Slovo úvodem

Tak a je tady konec srpna a sním i další, v pořadí už třetí číslo FÉNIXu.Hned v úvodu bych chtěl poděkovat všem našim čtenářům i přispěvovatelům(divný slovo, tady přece nikdo nezpívá, jestli Vás napadá lepší ozvěte se!!) a taky doufám že Vás bude v obou případech pořád přibývat a to přispěje k dalšímu zkvalitňování a rozšiřování obsahu.

Dál by tu bylo pár informací, takže od začátku:

Hlavní část ceny časopisu je poštovný (15 Kč). Jelikož chceme šetřit Vaše kapsy tak po domluvě s jedním z nás (KAF,BRAUN,JKMS) si můžete FÉNIX vyzvednout osobně (teda pokud ste z BRNA) a zaplatíte tak jenom náklady na kopírování 10 Kč.

Připravujeme pro Vás hitparádu (něco jako TOP TEN), ale bez Vás čtenářů a hlavně vašich hlasů to prostě nejde, tak neváhejte a posílejte hlasy svým TOP hrám.(pouze dvaja pařani zareagovali...děkujem)

Pokud ste sehnali, nebo dokonce zplodili nějakej zajímavej kus softu (hru, program...)o kterým by měli vědět všichni AMIGISTI tak se podělte o svoje zkušenosti a napište na něj nějakou recenzičku, nebo návod (pokud se na to necítíte tak to pošlete nám a mi se o to pokusíme).

Výhledově bychom se chtěli podílet na "spojení a rozhýbání" AMIGASCÉNY a navázat na BRNĚNSKÁ RESETKÁNÍ, takže pokud máte nějaký nápad, připravujete nějakou AMIGA akci, nebo o nějaké něco víte dejte nám vědět.

JKMS

POZOR!Bude se konat Amiga párty informace najdete na přiloženém letáčku,doufáme,že se zúčastníte...tuto informaci jsme dostali těsně před uzávěrkou toho to čísla děkujeme dacane.

Předlpatné

Cena jednoho výtisku je **25**,-Kč pokud se rozhodnete stát se předplatitelem máte výhody následujících slev:

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

®BRAUN	**®JKMS**	**®KAF**
Karel LENC	Jirka MISSBACH	Karel FALTIN
Slunečná 4	Šťouračova 19	Výšina 5
BRNO 634 00	BRNO 635 00	BRNO 637 00
05/47215299	**05/46211807**	**05/43236568**

Starší čísla Fénixu

FÉNIX (0) Obsahuje **12** stánek

Recenze – Syndicate,Frontier,Lothar Matthaus, Scroncher Tanks, European Manager.

Návod – Dune II část první

FÉNIX (1) Obsahuje **20** stánek

Recenze – Cytadela,Ruff Tumble, Shadow of the Third Moon, Transplant,Legion of Dawn, Resolution

Návod – Dune II část druhá, Syndicate

Software – Magic WB,Internet

Reportáž z Párty 98,Povídka....

FÉNIX (2) Obsahuje **22** stánek

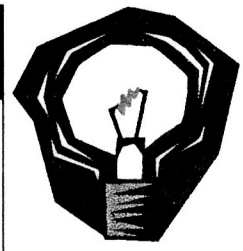
Recenze – T.F.X.,Touring car challenge,Manchester united,Logical Prince of persia,Knock out,Midnight Resistance,Shadow of the Beast 1,2,3,Wings

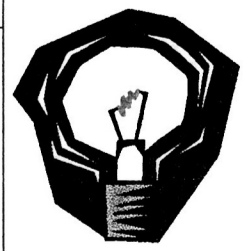
Návod – Colonization část první.

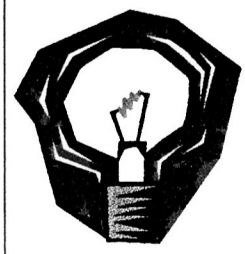
Software – FastMorpher

Filozofie Amigy,Povídka....

OBSAH



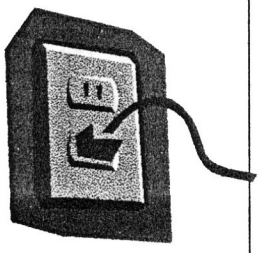




Třetí číslo FÉNIXu obsahuje

(1)
Slovo úvodem
(2,3)
Listárna
(4,5)
Recenze – **Ufo Enemy Unknown**
(6)
Recenze – **Conquest - remix**
(7)
Recenze – **Ultimate Soccer Manger**
(8)
Minirecenzička – **The Last Action Hero + Wheeles on Fire**
(9)
Jednodisketovka – **Dungeon Master +** Minirecenzička **Chaos Strikes Back**
(10)
Jednodisketovka – **Doofus + Dog Fight**
(11)
Jednodisketovka – **F1 + Cliffhanger**
(12)
Minirecenzička – **Tigers Bane + Please Help Me!!!**
(13,14)
Návod – **Civilization druhá část**
(15)
Software – **The GURU + Bliz Kick**
(16)
Software – **Snoopdos + Digi Booster**
(17)
Software - **HFM**
(18)
Workbench – **Assign + WBStartup+**
(19-21)
Rozhovor – KAF vs BRAUN
(22,23)
Inzerce : **DataAmigaClub (DAC)+Diskmagazín (ECHO)**

FÉNIX (3)



REDAKCE
KAREL FALTIN - **(KAF)** text Recenze,Návody,Povídky
KAREL LENC – **(BRAUN)** grafika,DTP
JIRKA MISSBACH – **(JKMS)** text Recenze,Software
OLDŘICH VOSYKA **(DACAN)** text Software
PETR CRHONEK – **(PEC)** text Recenze
TOM PRZYBYLA **(RED ROSE)** text Recenze
LUDĚK ORAVA - **(ORLU)** text informace
MICHAL KRÁL – **(KULIČKA)** text Hudební software
TOP SECRET - **(FOX MULDER)** text Recenze
Vychází 31.8.1998 - FÉNIX (4) vyjde opět koncem měsíce září...

Listárna

Ahoj **KAFe**

Pařbě zdar!
Četl jsem tvou minirecenzičku ve FÉNIXu (díky kamarádovi) na WINGS.Nezlob se,ale WINGS není vůbec jeden z nejlepších simulátorů,co se kdy na Amize (500,1 MB) pohyboval (z oblasti dvojplošníků).Bombardování ponorek,mostů,různých budov,konvojů a pěchoty vůbec nespadá do oblasti simulátorů,ikdyž se nedá upřít určitá obtížnost při splňování těchto "misí" .Pro běžného pařana se možná tato gamesa stala oblíbenou,ale pro mě byla tato hra spíše velkým zklamáním.Nedá se vůbec nic ovládat.Kromě výškovek a směrovky.Kde mám vlastně svoje letiště? Sakra,ono tam není?!Proč?! Možná,jak píšeš,WINGS je lepší,než KNIGHT OF THE SKY v grafice,ale KNIGHT je víc simulátorem se vším,co k simulátoru patří.Sakra,1.světová byla od roku 14. do roku 18. ,kde je proboha letecký vývoj? Kde je možnost s dobou měnit éra? KNIGHT OF THE SKY je taky na pětikilo,ale je ve své době vzniku vůbec nejlepší simulátor dvojplošníků z W.WAR I svou "realističností" jak mašin,tak ovládáním nej. z toho,co tato letecká válka mohla na pětikile nabídnout.Proboha kde zapomněl tvůrce WINGS na vyzvání švába na souboj? No a potom můžeš si v KNIGHT OF THE SKY vyzkoušet i germánskou leteckou techniku a při tom se do tebe švábi obouvaj.Prostě KNIGHT... je pro mě bližší,než WINGS.Já miluju simulátory všeho,co vůbec na pětikile jede,ale WINGS je spíš jen velkej odpočinek pro toho,kdo pochopil,jak funguje.Plážovka.Přes dvěstě misí a skončíš jako velký hrdina s plukovnickýma Frčkama v roce 1917.A pomalu dva roky nic.Ani blbej metál.A přitom za dočasnou indispozici tě jako eso pošlou zpět do letecké školy.To přece pes nežral! Prostě WINGS je odpočinková věc,nebo spíše gamesa pro začátečníky se simulátory.
Jinak KAFe do toho,jste betelní.Držím palec FÉNIXu!!!

WILDCAT (D.Zimmermann)

Redakce : (kaf) Tak konečně první dopis,reagující na konkrétní článek ve FÉNIXu.zaplaťpámbů za něj,byť je poněkud kritický.Jak je vidět,jeho pisatel je evidentně z one sorty pařanů,jimž by se s troškou humoru mohlo říkat i "strategiomani" .Toto označení pochopitelně nemyslím jako jakýkoli výsměch,či urážku!Stejně tak by totiž kdokoli mohl v případě mé osoby mluvit o strategikomanovi,či snad dokonce strategikofilovi a nejspíš bych to za urážku nepovažoval,spíš za poctu.Vyjadřovalo by to totiž mimo jiné fakt,že se díky své mánii ve strategiích docela slušně vyznám a jsem tudíž považován v dané oblasti za celkem zběhlého.Totéž tedy platí i pro kolegu WILDCATa,jenom s tím rozdílem,že on je holt kapacita na všechny(a nebo skoro všechny) simulátory,co kdy chodily ještě na starých dobrých pětistovkách.To ale samosebou neznamená,že s ním musím okamžitě a ve všem souhlasit.Fakt je,že WINGS asi nejsou úplně stoprocentní simulátor se vším,co k němu patří.Člověk tu na letišti ani nestartuje,ani nepřistává,některé mise jsou spíše střílečkového charakteru a po čase,zvláště pak dosáhnete-li nejvyšší možné plukovnické hodnosti a všech metálů,co zde můžete dostat,se WINGS stávají tak trochu stereotipem a pro někoho možná i nudou,ale na druhé straně i WILDCATem tolik vychvalovaný simulátor KNIGHT OF THE SKY je sice mnohem realističtější,ale má přesto pár much,které mi jej vždy dokáží tak nějak znechutit.Hlavně a především jsou to nepřátelé.Ve WINGSech se člověk utkal vždycky s tlupou germánů a buď dostal on je,nebo oni jeho,zatímco tady můžu poletovat třebas doaleluja (teda vlastně do vystřílení všech nábojů,popř. do spotřebování paliva) a pořád bude okolo mě dost a dost nepřátel.Jen co jednoho sestřelím a on sebou řachne o zem,okamžitě se z mraků za mnou vyloupne nový nepřítel.Navíc jsou tito tzv. řadoví piloti vysloveně blbí,takže k jejich sestřelu většinou stačí pouze jedna utažená zatáčka v horizontále,což má za následek,že po dvou-třech misích mám na kontě čtyřicet až padesát sestřelů,díky čemuž jsem najednou eso.Taky je tu docela na závadu,že mě k sestřelu soupeře stačí pouhý jeden zásah,zatímco soupeř mi kolikrát rozseká palubovku na hardy,někdy mě i zapálí,nebo poškodí motor a já si tu furt poletuju,jakoby nic.U WINGSů to němčour koupil pětkrát, šestkrát a šel k zemi,ale stejně tak já.Prostě jsme měli stejný šance.Jo a ještě jedna drobnost.U WINGSů se mi párkrát podařilo se s nepřítelem srazit,což v KNIGHTsovi prostě nehrozí.Sice to tu můžu napálit do budovy,nebo do země,ale s nepřátelskou stihačkou jsem ještě berany berany duc neudělal nikdy.Prostě mnou vždycky proletěla jako duch...
Výše uvedené řádky jasně ukazují,jak odlišné názory mohou mít dva lidé na dvě podobné hry.V žádném případě to však neznamená,že by se kvůli tomu měli nějak nesnášet,či sebou opovrhovat.

Zdravím tě,**Braune**

Rád bych napsal třeba i nějakou kritiku,aby tam nebyly pořád ty superlativy,které máte v dopisovně,ale skutečně asi není co vytknout.Je to dobrý a hlavně vydržte.
Jen snad bych měl jednu výtečku,či-li nečitelnost inzerátů na poslední straně na ECHO i na DAC.Co si vybrat,když to nejde přečíst,ale snad se to bude i tak někomu hodit aby se ozval...

DACAN

Redakce : děkujeme za tvůj dopis a máš pravdu bohužel kvalita kopírky není na takové úrovni jak bychom chtěli a potřebovali.Ale slibujeme,že ve Fénixu (3) už reklama bude čitelná.Takže se (braun) velmi omlouvá...

Zdravím kolegu Amigistu!

Opět tě po čase zdravím.Nejdříve ti poděkovat za další číslo Fénixe – je vidět,že jste zatím nezkrachovali.Úroveň časopisu,se zdá že také stoupá – jen tak dále.Zároveň chci vyjádřit potěšení nad tím,že diskmag ECHO je pro redakci Fénixu přínosem.
Akorát mě trochu zklamalo,že je Fénix dělaný i na Pcdle (asi máme trochu odlišné názory,ale mě připadá kapánek neseriózní „chvástat se",že dělám něco pro Amigu a přitom to dělám na PC šrotu...) Celého Fénixe bych svedl udělat na Amize v PageStreamu.A Word na PC mi připadá trošku těškopádný....tolik můj názor.

ECHO

Redakce : (braun) děkujeme ti za dopis a samozřejmě děkujeme za podporu z tvé strany.
Co se týká tvorby časopisu.Nevím kde začít,ale myslím si,že Amigistům je snad jedno na čem to děláme,ale důležité,že to je pro Amigisty a děláme to s láskou a ne pro peníze.Page Stream máme také,ale zase mi připadá divné dělat časopis na Amize a dělat ho na pirácké kopii (nebo ty máš originál) pokud ano omlouvám se a tuto větu beru zpět).Já na PC mám legální software sice od microšrotu,ale mám ho legálně tudíž jsem za něj zaplatil dost peněz nato abych ho měl jen tak?A jen proto bych si měl ještě kupovat za několik tisíc PGS!Ne!Já si myslím,že když budeme dělat časopis na Amize na nelegálním softwaru tak asi moc Amize nepomůžeme.Nebo si myslíš opak.To není žádná výmluva proč to dělám na Pcdle,ale prostě nechápu proč to tak někomu vadí.Vždyť je to jen text a sem tam obrázek....Já osobně mám Amigu už přes osm let.A nikdy jsem nepřemýšlel zda Amiga News,Amiga Review,Excalubur byl dělán na Amize či PC nebo MACu... Toto je jen můj názor na tu to věc. (braun)

Informace pro Vás

V této rubrice budou vámi dodané informace o kterých mi zatím nevíme.Tedy máte přístup i Internetu a víte co je nového okolo dění s Amigou?!?Tak je zde pro vás šance přispívat do našeho časopisu...

Pokud někdo z vás vlastní satelit nebo kabelovou televizi má k dispozici VIVA TV(hudební německý program najdete EUTELSAT II F1 11,005H)na Teletextu na stánkách 454 - 460 ,jsou informace o Amize,vždy 1x týdně v neděli se obnovují nové informace,nyní tam jsou informace o nové Amize (KANADA) ALPHA 68060 nebo PPC, počítač má 32 MB RAM,24bit grafickou kartu 2MB,32 speed CD-ROM,3,5 HD,4,3GB HDD,Genlock,Video,4 kanál sound,PC monitor,OS 3,1 atd...

Kdo má možnost přístupu na Internet dozví se něco víc na těchto Internetových adresách.

W W W . owi.de. - W W W .fisher_hs.de - W W W.amiga plus.de

Informace nám zaslal **ORLU**☺

Amiga Burza

Prodám : Org. CD AMINET 8,12 za (á150) AMINET SET 1 (4CD) za (350) WORLD OF MPEG za (200) ANIMATIC za (150) MAGIC ILLUSION za (150) UNIVERSE OF ADULT GIF (erotické obrázky za 150) CD-SENSATION DEMOS ARE FOREVER (150) informace na 05/47215299...

Prodám : Amigu 500 s 1MB prodám za jakoukoliv rozumnou cenu nabídněte 05/47215299

Prodám : Amigu 500 skoro zadarmo třebas na součástky 05/43236568

Koupím : Korprocesor v pouzdře **PGA – 6882/50** Mhz do Blizzarda 1230/50 Tel. 05/46211807

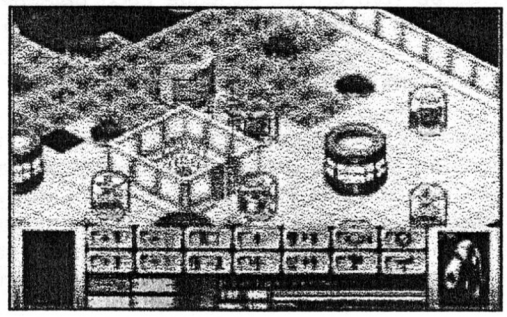
Prosíme zasílejte své inzeráty...nebo zavolejte do redakce 0609/112 334 **(co to zase blbnem) jistě že někomu z nás tří KAF,BRAUN,JKMS**

Recenze

UFO : ENEMY UNKNOWN

..Na dekonéru hypervln opět naskočily údaje blížícího se nepř. stroje.VELIKOST -Velmi velké ... VÝŠKA LETU - Velmi vysoko ... SMĚR - Východ ... RYCHLOST - 5000 Km/h ... TYP LODI - Bitevní ... RASA - Mutoni ... ÚKOL - Infiltrace vetřelců ...ZÓNA - Severní Afrika.

Operátor radaru na základně UFOBIJCI 4 ihned zaznamenal na obrazovce nepřátelský cíl.Vzápětí vyhlásil bojovou pohotovost pro všechny nejbližší základny a pak už jen pozoroval směr letu UFa.Jakmile bylo patrno,kam přesně cíl míří,bleskurychle byla vyhodnocena jeho nebezpečnost a další postup vůči němu.Prioritní snahou totiž bylo nechat jej přistát a pak na něj teprve pozemním útokem udeřit ve snaze získat z vetřelecké lodi její motory,spolu s drahoceným Eleriem 115 - základní to surovinou pro další fungování X COMu.Bohužel však vetřelci přistát nehodlali a místo toho po chvilce manévrování plnou rychlostí zamířili nad Atlantik.Nezbylo,než urychleně vyslat do akce záchytné stihače.Ihned tedy odstartovaly čtyři stroje typu AVENGER,představující to nejúčinnější a nejrychlejší,čím X COM disponoval a nabírajíc okamžitě max.rychlost,započaly pronásledování vetřelců.Naštěstí nestartovaly z jedné základny,ale každý odjinud takže byli schopni dostihnout UFO i v případě jeho jakékoli změny směru letu.Netrvalo dlouho a ufon byl dostižen a to i přesto,že letěl maximální rychlostí.Holt AVENGERy jsou AVENGERy! Jen co se pilotům Vetřelcův odraz objevil na radarech,započali útok.UFOnská loď se sice začala ihned bránit palbou své dalekonosné plazmy,kterou se jí taky hned na úvod zdařilo zasáhnout vedoucího z útočící čtveřice,ale přesto byly její vyhlídky na úspěch,nebo alespoň přežití v tomto střetnutí prakticky nulové.Proti početnějšímu,odolnějšímu,rychlejšímu a daleko lépe vyzbrojenému soupeři neměla šanci.To se naplno ukázalo hned vzápětí,kdy se AVENGERy přiblížily na dostřel a dvojice plazmových děl u každého z nich zpustily smrtící palbu...

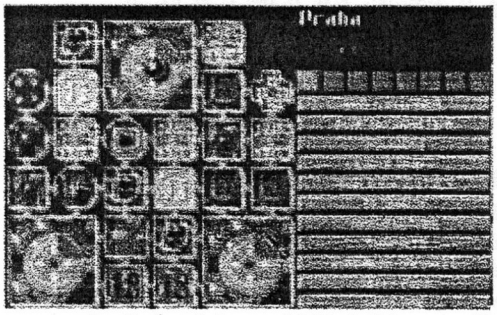


Ačkoli jsem už na UFO kdysi jednou článek psal - bylo to v HELPu nulce,přesto mám zato,že nebude od věci zmínit se této suprové strategošce i ve FÉNIXu!Po nějaké době se mi totiž dostalo do rukou výše již zmíněné nulté číslo HELPu, kde jsem si z dlouhé chvíle přečetl svůj původní manuál na UFO.A nutno dodat, že se mi příliš nelíbil.Ať už pro jeho zkrácení,motivované zjevně snahou tehdejšího šéfredaktora HELPu o jeho nacpání na co nejmíň stránek a tím o co největší úsporu místa a potažmo i výdajů za papír a kopírování,tak i pro některé mnou tehdy chybně pochopené a tím pádem i popsané úkony ve hře.A proto jsem se rozhodl nyní otisknout recenzi a v následujícím čísle pak i manuál.

Tedy o čem ono slavné UFO pojednává:

Na samém konci 20.stol. začínají lidstvo sužovat nájezdy neznámých mimozemských vetřelců.Aby jim lidstvo mohlo čelit,byla všemi hlavními mocnostmi ustanovena obranná organizace s názvem X COM,jejímž úkolem je těmto nepřátelským útokům čelit.K tomu vám vaši chlebodárci (rozuměj ony hlavní světové mocnosti) vybudují na vámi předem zvoleném místě skromnou základnu,která se má stát základem vaší obrany.Tato základna je skromně vybavena,je tu pár vědců,dělníků a vojáků,dvě pomalé stihačky a jeden superpomalej transportní letoun.K tomu pak už jenom trocha klasických zbraní,střelivo a na kontě 4 000 000 USD.No prostě úplný nic,ale zpočátku se s tím dá přežít.Ikdyž to už bude záležet na vás,na vašich schopnostech a nezřídkakdy i na štěstí.Abyste uspěli,bude do budoucna nezbytné tuto svoji první základnu radikálně dobudovat,přistavět k ní další - strategicky rozmístěné po celém světě,značně zdokonalit svou výzbroj,především vyvinout plasmové zbraně všeho druhu a nové převratné typy stihaček a transportérů,jimiž do budoucna nahradíte původní INTERCEPTORy a SKYRAIDERa.Čeká vás spousta vzdušných bitev,pozemních útoků na přistálé UFOnské lodi,očišťování měst od vesmírných teroristů i boje ve vašich,či vetřeleckých základnách.No prostě věřte,že se u této hry dozajista nudit nebudete.

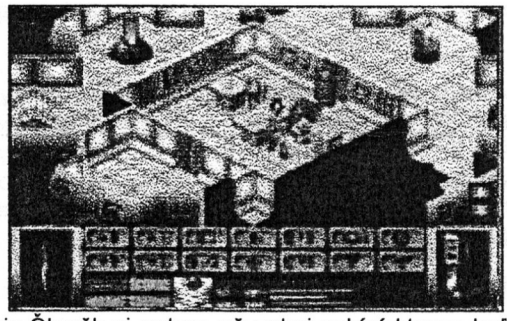
A teď jako obvykle něco ke hře samotné.Tato představuje poměrně zajímavé skloubení čisté strategie s jakousi chodičkovou střílečkou typu HILT II.Ve strategické části stavíte,vyrábíte,vynalézáte,zkoumáte a sestřelujete UFO lodi,zatímco v akční části bojujete svými vojáky a tanky přímo s UFOny.Tento boj může probíhat ve městech,(ikdyž tato města spíše připomínají jakési vesnice),nebo na vesnicích,v džungli,na poušti,či dokonce na ledovci.Také se můžete potkat s celou řadou nepř.lodí - od velmi malého disku pro jednoho pasažéra po obrovskou čtyřmotorovou bitevní loď s kolikrát i dvaceti UFOnama.A Aby té rozmanitosti nebylo málo,je tu nejen spousta vetřeleckých typů lodí,ale též samotných UFOnských ras od klasických Floaterů,přez Snakemany a Mutony,až po mentálně schopné Sectoidy a Etherealy.Každá rasa je něčím specifická,každá si v boji vyžaduje speciální taktiku.Nelze totiž bojovat stejně třebas s



Mutony,jež sice nemají mentální schopnosti,ale zato jsou pekelně odolní a mnohdy vydrží i zásah z Blaster Luncheru jako nic, a s Etherealy,jež sice skolí i zásah z laserové pistole,ale zato mají mimořádně silné mentální schopnosti,takže boj s nimi je daleko daleko těžší.Taky budete muset vyvinout nové taktiky pro ten,či onen typ výzbroje.Jinak se útočí s kulometem a granátem v kapse(jendo jestli klasickým,či plasmovým),než když máte k dispozici třebas dva tanky s plasmovými raketomety,k tomu další plasmový raketťáky v přenosný úpravě u každého vojáka,a navíc ještě pár Psi-amp

na panikaření a ovládání nepřátel.Než začnu rozebírat praktickou grafickou a zvukovou stránku,musím se nejprve zmínit o dnes již značné rozmanitosti různých verzí UFa,jež jsem měl zatím možnost vidět a hrát.Tak zaprvé je to klasické pětistovkové UFO.To je tuším na 5 disket a jeho hraní bych opravdu nikomu nedoporučoval hned z několika důvodů.Předně proto,že u ní drtivá většina z vás brzy ztratí trpělivost,protože zde při nepřítomnosti harddisku každé nahrávání trvá strašně dlouho.To lze sice do určité míry kompenzovat větší pamětí,ale i tak se připravte na dlouhé minuty civění do prázdna při čekání na to,až se vám při hře konečně něco natáhne z diskety.Navíc grafika zde použitá je mnohem méně kvalitní,než u pozdějších dvanáctistovkových verzí.Mám na mysli především akční - bojovou část hry,která je z mého dnešního pohledu - coby člověka zhýčkaného dvanáctkovou verzí dost nekvalitní (pohyb vojáků,střelba,a především pauzy mezi jednotlivými koly).

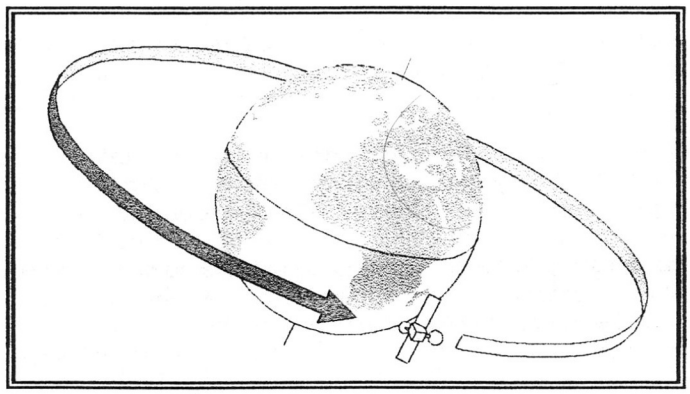
Pokud jde o pozdější varianty UFa - především agový Platinium edition,tady už jsou tyto předchozí tzv. "pětistovkové" problémy kvalitně odstraněny.Předpokládám samosebou,že už dneska drtivá většina dvanáctkářů má hadr a může si na něj UFO instalovat.Vlastně je to dokonce nezbytnost,protože u těchto pozdějších verzí dost dobře nejde sejvovat při hře z disket.Grafika (jak už jsem řekl) je tu mnohem propracovanější,především s ohledem na pohyb ve hře,stejně tak se zkrátily i čekací doby mezi jednotlivými koly na celkem přijatelnou míru. Jinak z dalších verzí,či chcete-li variant UFa jsem měl možnost hrát českou úpravu Platinium edition,stejně jako UFO vybavené čitovou ikonou na neomezené množství peněz.Dále ještě existuje verze UFO CD32,ale tu jsem bohužel nikdy nehrál,pouze vím,že existuje a prý se v grafikou od normálního Platiniona neliší.



A teď k samotnému zpracování hry,její grafice,zvukové stránce a hratelnosti.Grafika je tu na velmi slušné úrovni.Je celkem jemná a slušně propracovaná. Nemá smysl tu rozebírat co je jak uděláno,či vykresleno,ale jak říkám,je to velmi slušné.Stejně tak zvuky.Ať už mluvíme o střelbě,otevírání dveří,či o takových drobnostech,jako je zvuk chůze vojáků po trávě,plechové podlaze UFOlodi,či třebas po písku na poušti.To vše jasně ukazuje jakou práci si s touhle gameskou dali její autoři.No a nakonec mi zbývá hratelnost.Tady je to trochu složitější.Je bezesporu,že problémy s dlouhými pauzami při nahrávání u dvanáctistovkové verze již takřka nehrozí,ale faktem zůstává,že hra se postupem času stává dosti monotónní a v pozdějších fázích i nudnou.Dobývání jednotlivých lodí se pak stane již rutinou a dosti zdržuje.Člověk si potom už velmi vybírá,kterou loď soupeře po sestřelu ještě dobývat,či ji nechat sestřelenou svému osudu.Většinou to pak dopadá tak,že uř jenom lodi sestřelujete a necháváte je pak být.Pozemní akce se tímto omezí na minimum a vlastně se provádějí pouze za účelem dobývání UFOlodí,jež samy přistály a jsou tudíž nepoškozené. (vlastně tu jde pouze o jejich motory,zvláště pak o Elerium 115,jež jako jediné nelze vyrábět a dobývání lodí je vlastně jediný způsob,jak je získat). Přes to přese všechno ale mám zato,že tuhle gamesku stojí za to si zahrát.

KAF

MICROPROSE - 1994
Strategie
DISKET : AGA verze **(4)**
DISKET : ECS verze **(5)**
ŠLAPE NA : A500 – A1200



Recenze

Conquest - Remix

...."Máš-li málo invence,obšlehni něco staršího!"....

Tak tohle mi problesklo hlavou okamžitě potom,co jsem měl možnost uzřít výše zmíněnou gamesku.A to jsem určitě nebyl sám! Té až do očí bijící podobnosti s MEGA-LO-MANIí si snad musel všimnout každý.Sice přesně nechápu,co vedlo Davida S. a spol. k vytvoření dotyčné oddychovky,ale faktem je,že to,co vypustil do světa s MEGA-LO-MANIí nemůže soupeřit ani náhodou.Minimálně už jenom pro svoji triviální jednoduchost,díky níž tato hra velmi brzy omrzí.V podstatě by se dalo říct,že CONQUEST - REMIX je vlastně jakousi značně zjednodušenou MEGA-LO-MANIí.Oproti svojí starší a bezesporu slavnější předchůdkyni totiž např. zcela postrádá jakýkoli vývoj.Pouze se tu jenom mění a počet nepřátel.Čím to? Prostě a jednosuše tu nejsou žádné zbraně.Teda alespoň viditelné.Můžete tu jenom povolat lidi do zbraně a jakmile to uděláte, jsou z nich prostě vojáci a to se pozná pouze tak,že přitom ubide nějaká ta částka prašulí z konta.Typuju,že to asi padne na jejich žold a výzbroj,ale jinak se to opravdu projeví pouze tak,že vám v dotyčném čtverečku (či spíše v tamní vesnici) stoupne počet vojáků.Ti asi nejspíš samosebou nějakou tu výzbroj mají - typuju nejspíš meče (podle toho,že se v bitvách ozývá jejich řinčení), ovšem ať už jsou vyzbrojeni čímkoli,to něco se prostě nemění a vi na to nemáte žádný vliv.Další - poměrně důležité zjednosušení tu spočívá v absenci těžby. Ono taky proč byste těžili,když nic nevyrábíte,ani nestavíte.Teda vlastně stavíte své pevnosti a vojenská ležení,ovšem u nich platí zhruba to samé,co u tvoření vojáků.Prostě jenom kliknete na ikonu stavby cojávím pevnosti a šup, pevnost stojí.Okamžitě astřelhbitě!Žádné čekání,žádné přidělování lidí na stavbu.Prostě se okamžitě zjeví a hotovo.Jak realistické!!!Pochopitelně z vašeho konta pak zmizí určitá částka za stavbu.Jo když už mluvím o kontech a penězích, nezbývá,než konstatovat,že je to to jediné,co CONQUEST oproti MEGA-LO-MANIi má. Peníze tu však slouží pouze ke stavbě a k najímání vojáků.Jinak k ničemu.

Další - poměrně zajímavá věc je množení lidí .Ti se tu totiž zřejmě množí hned dvojím způsobem.Tak jednak tu sami od sebe přibývají civilisté a potom se zde - světe div se - množí sami vojáci mezi sebou.To u MEGA-LO-MANIe to měli vyřešeno jednosuše.Lidi byli prostě lidi,a teprve až dostali do ruky šutr,nebo třebas letadlo,stali se vojáky.A ti už se pochopitelně nemnožili.Zato tady stačí,aby se vojácí povolali zpět do pevnosti,města,či tábora,a hned začne jejich počet růst.Teď mě možná leckdo může nařknout z puntičkářství,ale mě tahle blbost prostě tak nějak zarazila.Ani v pevnosti,ani v táboře totiž žádní civilisté nejsou a vyskytují se pouze ve městech,kde je lze mobilizovat.Nikde jinde.A přesto tu roste počet vojáků všude.(nejspíš tu vedle sebe slouží ženský i chlapi,a nebo ...třebas..... už nevím...)

Ovšem to nejlepší a nejtrhlejší z této hry jsem si nechal nakonec!Je jí BOJ!

Opět zde nacházíme naprosto stejné zpracování,jako u MEGA-LO-MANIe,tedy na jednom políčku se sejdou naráz dvě nepř.armády a ty se do sebe pustí.Vyhraje pak ta z nich,která má víc vojáků.Ovšem mě tu nejde ani tak o boj jako takový,jako spíš o dobývání nepř. tábora,či pevnosti.Hra CONQUEST totiž rozlišuje dva druhy bojovníků - vojáky uvnitř budovy a vojáky vně budovy,přičemž platí,že bojovat mohou pouze ti venku.Vojáci uvnitř budovy jsou prostě uvnitř a boj je nezajímá. (byť je onou budovou myšlen často stan).Pokud se tedy stane,že při útoku třebas vaší armády na soupeřovo ležení tento nemá žádné vojáky venku,k boji vlastně nedochází a vaši vojáci pouze ničí dotyčné ležení,u něhož je přitom míra poškození vyjádřena v procentech.Vtip je ale v tom,že i při tomto prostém ničení tito vaši bojovníci i umírají,byť v tu chvíli proti nim vlastně nikdo nebojuje.(asi občas někteří z nich v zápalu ničení zakopnou a omylem se napíchnou na svůj vlastní meč...) Pokud mi někteří z vás nevěří,ať si to sami zkusí.Mnohdy se mi totiž stalo,že jsem napadl nepř.tábor,všichni jeho obránci se vyrojili,já je pobil a pak jsem ještě zplundroval jejich vlastně už opuštěné ležení,přičemž jsem opět přišel o pár vojáků.No prostě já nechápati,já rameny krčiti...

Ale abych zase nebyl tak kritickej! Fakt je,že zpracování CONQUESTa je celkem solidní,grafika slušná a zvuky taky ucházející.Ovládání tu nečiní problémy a pokud člověk chce,zvládne ho za 5 - 10 minut.A navíc - pokud jste třebas nikdy MEGA-LO-MANIi nehráli,nemusí vám tahle oddychovka připadat zas až tak špatná.Přece jen,to že je jednoduchá ještě neznamená,že musí být špatná.I mě zmlsance,kterej snad každou lepší strategii hrál,dokázala pobavit,snad i proto,že MEGA-LO-MANIi jsem nikdy moc v lásce neměl a např. těžba mi tam vyloženě vadila,takže jsem si CONQUESTa docela rád chvíli zapařil.Ovšem nutno dodat,že moje nadšení pro něj opravdu trvalo jenom pár hodin...

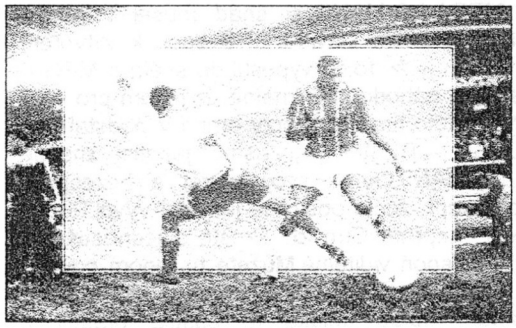
BLACK FLAG - 1997
DISKET : (1)
Strategie
ŠLAPE NA : A1200
FREEWARE - ZDARMA

KAF

Recenze

Maněž Manažerů

Ultimate Soccer Manager

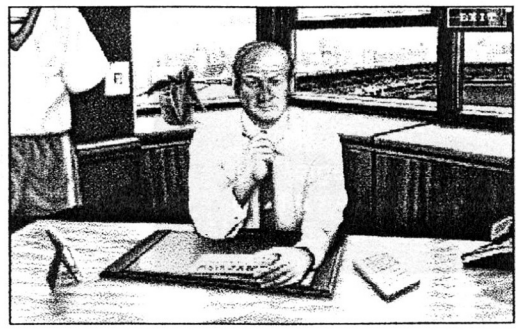


Není to tak dlouho,co jsem se v této rubrice poněkud "obul" do jistého taky managera s názvem EUROLEAGUE manager.Dal jsem mu myslím tehdy co proto a za svým názorem na něj si do dneška stojím.Byl - a bohužel stále je ukázkovým příkladem toho,jak gamesy tohoto typu NEMAJÍ vypadat.Od té doby jsem tedy stále sháněl hru,o niž by se dal říct pravý opak.A zaplať pámbů jsem jednu takovou konečně našel.Ne,že by byla naprosto totálně ideální,takové gamesy snad ani neexistují (a pokud ano,tak jsem zatím na žádnou z nich nenarazil!),ale musím říct,že mi zatím tak nějak nejvíc vyhovuje ať už grafickým zpracováním, svým rozumným kompromisem mezi složitostí a zábavností,přehledným ovládáním,a vůbec celkově vším.Je prostě zatím tím nejlepším,co jsem měl kdy možnost na svojí Amčule pařit,včetně mnou kdysi tolik preferované Premier Managerské trilogie.

Už když jsem tuto hru před časem poprvé spouštěl,měl jsem tušení,že nebude špatná.O tom už totiž mimo jiné svědčil fakt,že stála maníkům od SOFTLINES za tu námahu,aby ji kompletně přeložili do češtiny,za což jim tímto veřejně blahořečím!Navíc je tento překlad naprosto úplný a ne jako jiné podobné pokusy typu FRONTIER,CIVILIZATION apod. u nichž se vždy překladatel zastavil tak nějak v půli,přeložil pouze to,co se mu líbilo,hodilo,či na co jeho síly stačily a zbytek holt zůstal původní - viz Civilopedie v Civilizaci.Tady se podobný prohřešek zaplaťpámbů neopakuje a Ultimate Soccer Manager je opravdu kompletně česky.Navíc tu dokonce máte i tu možnost (pokud vás třebas hraní německé ligy příliš neláká) si zahrát i naši 1.ČNFL.Její zpracování sice není naprosto autentické,tedy alespoň co se názvů jednotlivých mužstev týče,ale jinak se tu setkáte s celou řadou jmen předních českých fotbalistů,což mnohého našeho fotbalového fanouška jistě potěší.Další věc,která by měla jistě mnohé příznivce Amigistických fotbalových manažérů na Ultimate Soccer Managerovi zaujmout je celkem jasná a přehledná ovladatelnost.Celá hra je totiž vybavena obrázkovými ikonami,jež jsou doplněny velmi důležitým informační řádečkem,jenž se zjeví okamžitě po najetí myši na ikonu a hráče stručně a jasně poinformuje o funkci té,či oné ikony.Tato nenápadná,leč při seznamování se se hrou velmi podstatná drobnost značně usnadňuje začátečníkům orientaci a drtivou měrou přispívá jednak k brzkému a bezproblémovému zvládnutí všech důležitých úkonů ve hře,ovšem mimo to též působí dojmem kvality a profesionality jejich tvůrců.Ta se ostatně projevuje např.i v zpracování samotného fotbalového utkání,které jinak bývá u spousty jiných manažerů kamenem úrazu.Zde byl zvolen podle mě ideální model znázornění celé herní situace bez toho,aby vás příliš zdržovala,ale zato s poměrně šikovným znázorněním samotné hry.Setkáváme se tu s malým hřištěm a postavami na něm - zobrazenými z ptačí perspektivy,díky čemuž lze v pohodě sledovat všechny akce fotbalistů.Tito se mohou pohybovat jednak základní a potom ještě dalšími čtyřmi rychlostmi,volenými jednosuše podle potřeby.Navíc zde máte mimo jiné k dispozici opakovaný záznam,jimž lze znovu určité pasáže zpětně přehrávat (např. gólové akce), a nechybí tu ani možnost celé utkání prostě přeskočit a rovnou se dozvědět výsledek utkání.Jako bombónek nakonec si pak po každém utkání můžete na nástěnce přečíst z novin vystříhané reakce na něj,či dokonce tu člověk musí čas od času poskytovat rozhovory novinářům.Ovšem i ostatní části Ultimate Soccer Managera - třebas pohled a obhospodařování vašeho fotbalového svatostánku,vybavení vaší kanceláře to manažérské,či nakupování hráčů jsou celkem na úrovni a jenom podtrhují vysokou kvalitu tohoto zdařilého dílka,pročež mi nezbývá,než závěrem vyzvat všechny Amigistický manažérský šílence,by nelenili,a hru zde výše zmíněnou si bleskem obstarali (pokud tak již tedy dávno neučinili) ,neb by to byla učiněná škoda a hřích místo ní zabíjet čas s jakoukoli jinou podobnou!!!

IMPRESSION - 1994
SOFTLINES přeložili
kompletně do Češtiny
Fotbalový manažér
DISKET : (3)
ŠLAPE NA : A500 – A1200

KAF



Minirecenzička

The Last Action Hero

Není snad nikoho na této planetě kdo by neznal Arnolda.Kdo viděl film Poslední akční hrdina a líbil se mu tak se nyní může pokochat i na své Amči. Firma DOME,která mimo jiné stvořila i hru Bobs bad day,nesplnila ani do poloviny normu,kterou tak nadsadila.Děj se příliš neliší od hraného filmu.Musíte zachránit svou dceru a kluka,který sice není Arniho syn,ale jehož jméno je tak důležité,že si ho stejně nepamatuji.Celé to až nápadně připomíná Double Dragon,který byl možná i lepší.Jdete s Arnoldem po ulici a jak už to tak chodí v městech prohnilé Ameriky,otravují vás zarputilé útoky pouličních gengů a bossů.Vám se je ale určitě podaří zneškodnit bez potíží,jste přece Poslední akční hrdina!Kdyby snad došlo k menším komplikacím,stačí použít speciální hmatochvat.Arni předvede ukázkový most,takže morální vyvrhelové,kteří stojí opodál,se neudrží smíchy a popadají.Jakmile usměrníte chování všech padouchů (vyrubete je) na jedné obrazovce,pokračuje váš hrdina klidným krokem dál,ručičkama mávaje ve stylu tuleň,na další obrazovku,kde ho čeká...samosebou další tlupa,co je ty dylyno maminka tě neučila poslušnosti.

Když už se vám zdá,že tento jednotvárný pochod je už u konce a zachráníte rukojmí,musíte se vydat na trestnou výpravu za organizátory zla.Jeden rozdíl oproti filmu postřehnout lze.Jednak,že Arnold není vždy ten největší chlápek a semtam si řeknete kde ten Arni je.Všeho moc škodí.Tato hra nemá jen samé zápory.Je sice pravdou,že na kladné vlastnosti si nemohu zrovna vzpomenout,ale přesto se dá s trochou dobré vůle chvíli hrát.Asi pět minut a pochopíte,že ta gamesa není vaší krevní skupinou...

FOX MULDER

PSYGNOSIS / DOME
1993
DISKET : (2
2D Arkáda
ŠLAPE NA : A500 – A1200

Minirecenzička

Wheels on Fire

Jo když si vzpomenu jak sem poprvé viděl XTREMERACING (XTR) to byla bomba(no až na ty nepovedený autíčka). Potom se objevil i editor tratí a tím pádem doslova desítky nových a většinou kvalitních tratí na AMINETu.

No a potom se objevilo Flyin'High. Tak sem se těšil (a většina automaniaků asi taky)jak si zase za závodím a tentokrát ne jenom po placaté krajině, ale už i do kopce! To co se mi potom dostalo do ruky to byla katastrofa za 890 Kč, která svou kvalitou připomíná SHAREWARE a ne komerční soft.

Potom sem s určitýma pochybnostma očekával Wheels On Fire. Když sem se k nim konečně dostal (vyšly už vloni) tak sem se pořádně lekl, protože ta část hry kde závodíte(auto vidíte zezadu jako u LOTUSu, nebo u XTR) je dělaná ve VOXEL ENGINU!!

Ten je sice celkem rychlej, ale hodí se spíš do leteckých simulátorů jako THE SHADOW OF THE THIRD MOON (Fénix č.1) a ne pro závody aut, takže graficky to vypadá dost podivně.Kdo si myslí že to aspoň trochu vylepší hratelnost, ten se plete, protože ten váš samohyb, co mírně připomíná nějakou rozpláclou buginu (mimochodem ta vaše má stejnou barvu jako buginy soupeřů-fialovou!) jezdí tak nějak divně, hlavně do zatáček, který při mírným přibrzdění vytočí podivným smykem. Tratě po kterých závodíte mají sice kopce, ale sou nenápadítý a jednotvárný takže se od sebe liší hlavně paletou barev,která není zrovna nějak pestrá (někdy převládá bílá, jindy fialová atd.).

Hru nemůže hrát víc hráčů na jednom počítači, ani nejde propojit dvě AMIGY po "sériáču" (NULL MODEM), jako v XTR, nebo ve starým dobrým LOTUSu.No a nakonec, abych jenom nepomlouval. Na Wheels On Fire se mi celkem líbí hudba a některý zvukový efekty (třeba když narazíte do zdi ozve se SHIT!) a když je nuda, tak se to dá hrát taky, ale já si stejně radši zahraju XTR, nebo jednoho z trilogie LOTUSů.

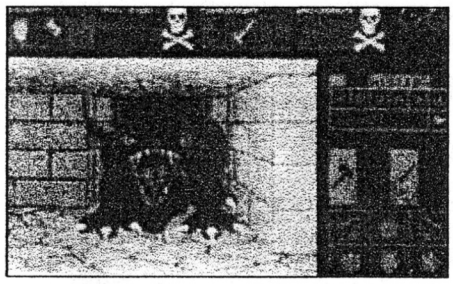
JKMS

PROLIXITY - 1997
DISKET : (5)
Závody Aut
ŠLAPE NA : A1200 i HDD

Jedno disketovka

Dungeon Master

Před dvěma roky jsem se poprvé setkal s touto dnes už legendarní hrou. V jednom nejmenovaném časopise vyšla nostalgická vzpomínka na tuto hru.(To bylo ještě v dobách,kdy se i tento časopis věnoval AMIZE,dnes už bohužel ke své škodě pouze PC <fůj,hanba!!!>).Vzhledem k tomu že jsem kdysi dungeony příliš nehrál,nevěnoval jsem článku takovou pozornost a nevěřil že by zrovna DM byl takovou bombou. Ovšem když se mi tato hra dostala pod ruku s myší, věděl jsem že v mém pařanském doupěti vypukla obrovská herní mánie.A i dnes kdy jsem si jen tak pro účel recenze prošel znovu pár pater pevnosti,měl jsem co dělat abych se od hraní odtrhl a naškrábal tento text.



Hru stvořila bájná firma FTL už v roce 1991. A rozhodně svým dílem předběhla dobu. Je to vůbec první kvalitní dungeon, který zatím nebyl na AMIZE překonán a to i když by mohl někdo říct že má na dnešní poměry poněkud zastaralou grafiku. Porovnejte sami: Skvěle provedené bludiště ve kterém se celkem dobře orientujete, geniální runový systém kouzel,které jsou knězské i čaroďejnické (bez nich se asi neobejdete),propracovaný systém zlepšování postav ve svých dovednostech a s tím souvysející zlepšování síly kouzel a nových druhů úderů zbraní, samo natáčení postav, perfektní inventář, množství předmětů, zbraní a přiser,mistrně vybičovaná obtížnost a hlavně moře zábavy u této hry. Dobré je i množství smrtelných situací,které na Vaše hrdiny čekají. Pokud Vás zrovna nezabije jedna z potvor,nebo nezařvete ve všudy přítomných pastích,může se klidně stát,že umřet na otravu jedem, nebo pojdete na hlad či nedostatek vody.

To vše na 1,(slovy jedné disketě).Bez návodu a map je herní čas při maximálním herním nasazením cca 20 dní. Včetně zjišťování kouzel procházení 14 patry pevnosti, zabíjení hlavního zloducha Chaose a jeho věrného přítele draka Kvadráta(To dračí jméno jsem si vymyslel sám). Jako každá hra ma i DM sve mouchy. Zde je sice pouze jedna,ale za to pořadná masařka. Vyloženě zde totiž chybí automaping (Takže jsem se téměř doslova „učtverečkoval" při kreslení map).Ale za tu zábavu to stálo. Tudíž pokud patříte ke klanu "kanálníků"co rádi prolézají zatuchlé chodby, nebo hrajete dungeony, neváhejte a hru si pořiďte. Pro větší autentičnost DM hrajte v noci,rozsviďte si svíčku, zesilte zvuk a za každou zabitou potvoru rozmačkejte rajče na stěny pokoje.

PEC

FTL - 1991
Dungeon
ŠLAPE NA : A500 – A1200

Minirecenzička

Chaos Strikes Back

Ani jsme se nenadáli a na světě je přímé pokračování legendárního Dungeon Mástru.Kluci od FTL(nebo to jsou holky ?)vydaly toto dílko doslova po obrovském nátlaku od DM zarputilých maniaků, kteří zahrnovali firmu záplavou dopisů aby jim seslali do pracek další pecku, kterou by znovu pařili non stop ve dne v noci. Tak asi zhruba vzniklo přímé pokračování DM.

Co se změnilo oproti minulému dílu? Nejpodstatnější změnou je obtížnost.Pokud jste byli zvyklí (tak jako já) procházet DM s prstem v nose (nebo někteří v zadnici), hru jste zvládali za 1 den poslepu a nebo pouze s jednou postavou,ala Rambo, skládání kouzel znáte i o půlnoci nazpaměť,pak neváhejte a hru si sežeňte. O zábavu máte odhadem tak na půl roku postaráno. Pokud ovšem DM nezvládáte, kouzla přelouskáváte z papírku,z paměti umíte jen vyčarovat světlo a po každé zabité potvoře si ukládáte pozici,není ChSB pro Vás.Obtížnost je zde dotažena úplně na max. Například v DM čekal na zabití pouze jeden drak Kvadrát, kdežto zde jich je hned deset plus jeden megadrak. Podstatně přibylo příšer takže si zde sado/maso založené povahy opravdu užijí, při pálení nebohých potvůrek od vašich firebalů. Labyrint chodeb se podstatně ztížil, pevnost uz není dělena na patra,takže orientace vázne.Přibylo rovnež plno pastí,které čekají na Vaše nebohé hrdiny, kteří musí už podruhé podstoupit cestu s cílem zničit Chaose. Schválně říkám podruhé, protože si mužete nahrát Vaši pozici z DM do editoru postav a se starou dobrou partou to jít všem znovu natřít. Samozřejmě čím vycvičenější postavy tim lépe. Mezi náma,sice začínáte nazí a beze zbraně, ale je to lepší než si vybrat jiné "hrdiny" na začatku hry (jsou to vosy,švábi a brouci).

Oproti poslednímu dílu se podstatně zlepšila grafika. (až by se těch potvor jeden lekl). Konečně jsme se dočkaly mapy (hurá konec čtverečkování!), přibyli nové zbraně, kouzla,věci a zvuky, ubylo však jídlo,takže bude hlad.(jenom ze začátku,než zabijete prvního draka) Na konec tedy opakuju,že tato hra je skutečně maniakálně obtížná a málo komu se ji podaří dokončit bez návodu. Zcela bez mučení se přiznávám, že ani já jsem ji (zatím) nedokončil, i když už jsem se dostal hodně daleko. Takže,"Hurá na medvěda" (eh, totiž na Chaose).

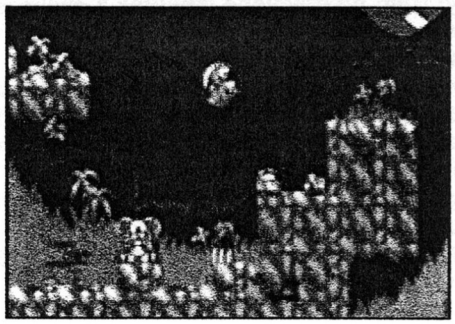
PEC

FTL - 1992
DISKET : **(2)**
Dungeon
ŠLAPE NA : A500 – A1200

Jedno disketovka

Doofus

Hop sem,hop tam a už víte o čem tato gamesa je...Někdy se až divím,proč se ještě stále vyrábějí hry tohoto typu.Jakého?No přece hopsačky, skákačky, chodičky a tak dále.Není přece snad tak těžké vymyslet alespoň trochu zajímavější námět,než jen dávno ohrané skákaní z plošinky na plošinku a likvidace nepřátel.



Dobře to pochopila třeba Psygnosis u hry Shadow of the Beast.První díl je klasická chodička,u druhého dílu už můžete nalézt jisté znaky příběhu a díl třetí je lahůdka pro milovníky logických zápletek. Ale zpět ke hře Doofus.Pomocí joysticku ovládáte postavičku,kterou provází nejvěrnější přítel člověka (pes).Něco podobného jsme ale už zažili ve hře Fire and Ice,takže zase nic nového pod sluncem.Cesta nás vede stále doprava,takže opět standardní zvolení programátorů.Při stlačení tlačítka na joysticku vystřeluje Doofus speciální střeli,které pobijí i ty nejzavilejší potvory.Dáte-li joystick dolů a zmáčknete ,objeví se vám speciální menu,kde si můžete vybrat nějakou speciální zbraň nebo efekt.Jako velice hezkou jsem ocenil mýdlovou kouli,která oba naše hrdiny pohltí a takto můžete urazit poměrně velký kus cesty bez ztráty života.Občas po cestě narazíte na psí budku.Toto je speciální bonus level pro psa,který musí v určeném čase posbírat co nejvíce bodů.Po dokončení každé části hry se vám objeví obchod,kde si můžete zakoupit kód do dalšího levelu a vybavení na další cestu.Ostatně k této hře stačilo ukázat jeden obrázek a napsat,že jde o další akční hru a už byste věděli,na čem jste.I když na deštivé dny si ji určitě rádi zapaříte...

FOX WULDER

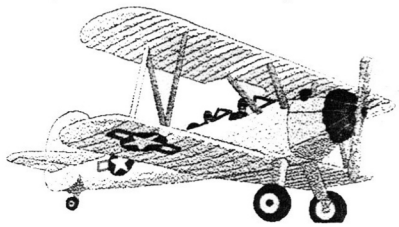
PRESTIGE - 1993
CHODIČKA
ŠLAPE NA : A500 – A1200

Jedno disketovka

Dog Fight Simulator v1.50

Při vyslovení jména DOGFIGHT si většina AMIGISTŮ určitě vzpomene na jeden z nejlepších simulátorů pro AMIGU, ale jméno mate, protože tahle recenze nebude o dnes už legendárním simulátoru, ale o hře z oblasti FREEWARE.

Tahle hra je důkazem toho, že hru dělá atmosféra a hratelnost a ne grafika, která svou jednoduchostí a "barevností" připomíná spíš dobu 8bitových ATAREK a ne dnešní jak říkají někteří PCčkáři MULTIMEDIÁLÍ dobu. Co se ještě vymyká chápání některých jedinců je délka hry, protože má pouze 93 kb včetně dokumentace a to jak všichni víte není ani délka jednoho IFF obrázku 640x480 ve 256 barvách.
Hra je pro 2-4 hráče (dva na JOYu a dva na klávesnici). Ovládání je tak jednoduchý,že ho musí zvládnout i malý děcko během 5 minut (jediný co potřebujete sou tři klávesy-rotace po/proti směru hodinových ručiček a střelba).
Po nastavení počtu hráčů a ovládání můžete jít rovnou na věc. Každý má 10 životů a snaží se vystřílet ostatní. Ten co vydrží nejdýl vyhrává-jak jednoduchý.
Zpestřením je to, že pokud máte malou rychlost a stoupáte moc prudce tak "chcípne"motor, ale ještě není všechno ztracený (teda pokud máte dostatečnou výšku).stačí sklonit čumák přímo dolů a doufat že motor naskočí. Pokud se sejde parta pár gamesníků dá se u Dogfightu vydržet až 4 hodiny (vím to z vlastní zkušenosti).
Autor do příštích verzí slibuje týmovou hru (player 1a3 vs.player2a4), hru po sériovým kabelu (dva počítače a na každým 4 hráči) a hromadu dalších věcí na který si zrovna nevzpomínám. Závěrem bych řekl, že hru najdete na Aminetu, AminetCD a na různých coverdiscích.



JKMS

CRYTON/APOCALYPSE
28.5.1997
STŘÍLEČKA
ŠLAPE NA : A500 – A1200
FREEWARE - ZDARMA

Jedno disketovka

F1 from Domark

.....3,2,1,GO-řadím 1-2-3-4-5-6,rychlost se blíží 200km/hod a hurá dotoho - kdo dojede první,vyhrál.Jednoduchý.....

Zdravím všechny čtenáře Fénixu a úvodem sorry,že se v minulém čísle moje značka neobjevila,ale byl jsem na dovolené (tzv.útěk z civilizace) a computer všech computerů - Amigu jsem neměl sebou.Budu se snažit vám to v tomto čísle vynahradit.

Tak dost zbytečných keců a vzhůru do toho.Nevím přesně,kdy tato gameska spatřila světlo světa,ale je to víc než dva roky,protože jsem ji koupil zároveň s mou milovanou.Je to nepodstatné a je to fuk.Osobně mám rád automobilové simulátory,ale přesně nevím co mně na této hře upoutalo.....

V celé hře je dohromady šest závodů.Možná se to zdá někomu málo,ale když jeden závod trvá v průměru 12 minut,tak to už zabere dost času.Já s bráchou nad ní většinou strávíme celé odpoledne,pokud zrovna nepaříme SWOS.

Hratelnost je výborná (né vynikající,ale...),zvuky jsou taky fajn,ale nejlepší je široká nabídka nastavení.Základní je,že si můžete vybrat ze čtyř obtížností a to: Začátečník,Amatér,Profesionál a Expert.Rozdíl je v rychlosti formulí:Začátečník max.155 km/hod,Expert max.220 km/hod.Dále už záleží,jestli pojedete všechny závody,nebo si vyberete jeden oblíbený (SPAIN-BARCELONA je nejlehčí a SAN MARINO-IMOLA je nejtěžší).Co se počtu hráčů týče,může hrát jeden hráč sám,nebo dva současně,kdy je obrazovka klasicky rozdělená na půl.Taky je možnost hrát PLAYER vs CPU,kdy je v horní polovině ovládaná formule Amigou a spodní ovládáte vy.Jako poslední možnost je TURBO.Při navolení tohoto typu se nezvýší rychlost formule,ale zrychlí se celý závod,což je super,když už to nějakou dobu hrajete.Celkový pohled na hru je přitom realističtější.Další nastavení,už jen klasika – volba ovládání joystickem,nebo myší (což nedoporučuju,protože s myší jsem nikdy moc daleko nedojel),volba tří typů pneumatik atd.atp.No a to je asi tak všechno co se o této hře dá napsat.Já jsem F1 hrál asi půl roku co jsem koupil Amigu,potom dlouho nic a teď asi před třemi týdny jsem ji znovu oprášil a hraje se u mně zas tak jako dříve.

Hra samotná je na jedné disketě (přesto je skvělá) a funguje spolehlivě na všech strojích s označením AMIGA - tedy A500-A4000.Snad jedinou nevýhodou je,že hra je NDOS a nejde nainstalovat na HD.Instalačku jsem ještě na žádném Aminetu nenašel.

Končím popis jedné disketky-gamesky.Možná trochu dlouhé,ale snad to nevadí a všichni kdo máte rádi formulky a autíčka jako já,byste si tuto hru mněli pořídit.

RED ROSE

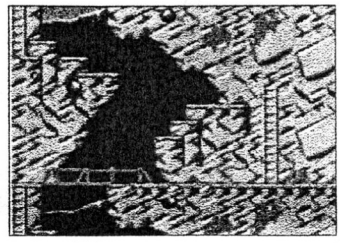
DOMARK - 1993
Závody formule 1
ŠLAPE NA : A500 – A1200

Jedno disketovka

Cliffhanger

Vysoko v horách spadne letadlo s teroristy.Váš Cliffhanger,česky visátor,horský průvodce,se vydává na pomoc letadlu.Jak známo v horách bývá zima,ale to nikdo našemu horolezcovi neřekl a tak má na sobě jenom vestu.Vaši energii představuje stupnici s teplotou těla.Když klesne na nulu,musíte obětovat další život.Hra je zasazena do příšerné,dětské grafiky.Totální nesmysly jako : Stalone jde a hned na začátku na něj spadne čepička sněhu ze střechy chalupy,což je ovšem pro takového borce fatální zranění.Je s podivem,jak Psygnosis mohou něco takového vyprodukovat.

Recenze na špatné hry vás mají upozornit : Tak tohle ne!Je to hrůza,nekupuj to.Jsem toho názoru,že i pirátská kopie má svou úroveň a když budu počítat 10 korun za disketu je jasné,že i pirát musí uvážit,jestli má cenu plácat disketu na nějakej hroznej blast.Tvrdit,že existují jen samé dobré hry,by bylo přinejmenším pokrytecké.A proto chceme být trochu užiteční a ušetřit vám peníze i nervy,když už jste si koupili Fénix.....



PSYGNOSIS/SPIDERSOFT
1993
Chodička
ŠLAPE NA : A500 – A1200

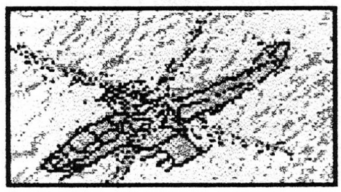
FOX WULDER

Minirecenzička

Tiger´s Bane

Dneska sem mluvil s Lencikem a vypadá to, že se naše snaha o mírný zvýšení počtu recenzí programů a u uživatelského softwaru obecně zvrhla v něco podobný Amiga Review tzn. víc recenzí na soft (programy), než na gamesy na který sme se chtěli zaměřit, proto se to pokusím vylepšit recenzí na Shareware hru Tiger's Bane. Proč už zase Shareware? No protože je Share/Freeware a já už ani nevím jakýho ware softu několikanásobně víc než komerčního a taky protože v ČR zatím funguje pouze jeden oficiální distributor legálního softu-Javosoft (možná ještě D.A.C.).

Tak dost keců a hurá na tu recenzi-od toho sme přece tady.



Tiger's Bane je 2D vrtulníková gamesa víděná zboku. Můžete hrát na kurzorech, na jednom, nebo dvou JOYech (na jednom se ovládá helikoptéra, na druhým zbraně). Hnedle ze začátku máte na výběr z jedné tréningové, čtyř bojových a jedné random kampaně. Dál si můžete vybrat jeden ze tři stupňů obtížnosti a výzbroj Vaší letecké jednotky (Váš stroj jako velitele jednotky, dva wingmany a jedno letadlo jako vzdušnou podporu). Na výběr máte ze sedmi helikoptér (LONGBOW APACHE,COMANCHE,GUNSHIP,COMANCHE SCOUT, BLACKHAWK , SUPER COBRA, DEFENDER a HOKUM) a dvou letadel (F-16 FALCON a A-10 THUNDERBOLT II).

Grafika je (jak sem napsal už víš) 2D a všechno je vidět z boku. Strojům ve vaší letce nedáváte rozkazy kam maj letět jako třeba v GUNSHIP 2000, ale sami lítají kolem Vás a jak tupí ovce střílí na všechny cíle (ovce ve vrtulníku?!??!!?).

Po každé misi se dozvíte jaký máte hodnocení a hlavně ztráty a poškození strojů. Ty sou obzvlášť důležitý, protože do každé kampaně dostanete pouze určitý počet strojů a pokud je všechny rozmlátíte (ať už vy, nebo piloti z vaší jednotky) tak vám je už nikdo nedá. Když máte helikoptéru, nebo letadlo po misi poškozený a chvíli s ním nelítáte tak Vám to mechanici fixnou. Co říct závěrem. Hra je to celkem zábavná, graficky celkem slušná (na Shareware)a s mírnýma omezeníme zadarmo (pokud nezaplatíte registrační poplatek).

Zdrojem je jako obvykle Aminet, AminetCD a různý PD série.

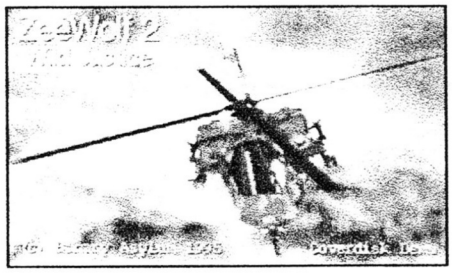
JKMS

LONGBOW DIGITAL ARTS
1997
(834Kb) rozbaleno 1,5MB
Střílečka
ŠLAPE NA : A1200 HDD

Please Help me!!!

Do toho to čísla se nám do této rubriky ozval jen jeden pařan,ale díky alespoň za něj. Takže by si přál zveřejnit nějaké cheaty na PROJECT – X a ZEEWOLF II.Samozřejmě mu vyhovujeme.

ZEEWOLF II : vstupní kódy



1. START
2. REGUIN
3. WOLFRAM
4. FULLMOON
6. OURAGAN
8. JMARGUS
9. STAG
11. KRAKEN
14. STATION
16. GBULL
18. STATIPAUSE
20. DOITNOW
23. SHIPDECK
25. GLOBOFF
26. BEHAVE
28. SHADOW
29. MAXFUEL
31. DOMINO

PROJECT – X : na konci prvního levelu vleť do otevřené tlamy závěrečné potvory,ale nesmíš se jí přitom dotknout a musíš se též vyhýbat létajícím laserovým střelám.Tam si pak můžeš vydělávat životy na hře Space Invaders.Bohužel další finty nebo kódy se mi nepodařilo nikde najít,ale pokud někdo zná jiné ozvěte se.

Zákys

Dále má pařan zákys ve hře MAGIC ISLAND.Nemůže se dostat do tajné chodby v dračí (nebo trpasličí) jeskyni,která je vidět i na mapě,ale on nevím jak se dostat dovnitř.Proto by potřeboval helpnout,takže kdo zná odpověď na jeho prosbu jak se nám ozve...

Civilization

Návod

- Druhá část -

BOJ

K boji dojde ve chvíli,kdy se jakákoli jednotka pokusí vstoupit na políčko,kde se již nachází jiná nepřátelská jednotka (v případě,že chcete útočit na jednotku státu,s nímž máte uzavřenu mírovou smlouvu,budete nejprve požádáni,abyste tuto smlouvu buďto zrušili,anebo odvolali útok).V případě,že dojde k útoku jedné jednotky na pole,kde právě stojí několik nepřátelských jednotek,brání se pouze nejsilnější z nich a pakliže prohraje,jsou zničeny všechny,jež tu stály.Udeří-li tedy např.bombardér na pole,kde stojí třebas tři děla a je úspěšný,jsou zničena všechna tři děla současně.Ovšem funguje to i obráceně.Zaútočí-li jednotka na nepřítele z pole,na němž zároveň s ní stojí třeba dvě další a neuspěje,jsou opět zničeny všechny tři.Při boji rozhoduje hned několik faktorů.Tak předně je to útočná síla útočníka a obranná síla obránce,ale dost záleží taky na terénu,na němž boj probíhá (např je-li bránící se jednotka situovaná na skále,je její šance na přežití mnohem větší,než kdyby se bránila v normální otevřené krajině). Také je důležité,je-li obránce či útočník veteránem,a také množství tahů,jež ještě útočníkovi v tomto kole zbývají - tj. pokud by útočník,mající třeba tři tahy v každém kole,nejdříve udělal jeden pohyb a pak teprve útočil,bude jeho útočná síla pouze dvoutřetinová ve srovnání s tím,kdyby útočil rovnou z místa bez předchozího pohybu.Tolik tedy k boji v normální krajině.Pokud by k němu ale došlo např. při dobývání města,je to už trochu o něčem jiném.Už tu totiž neplatí to,že když jednotka udeří na město,které brání pět jiných jednotek a uspěje,že by tyto všechny zničila.Záleží tu totiž na tom,zdali má dotyčné město hradby.Pakliže ano,je zničena pouze bránící se jednotka.Stejně tak tomu je i v případě,že napadené město hradby postrádá,ale potom toto město nejenže při každém úspěšném útoku příjde o bránící se jednotku,ale navíc se i zmenší o jednu postavičku.Pokud máte ve městě obehnaném hradbami umístěné obranné jednotky,tyto zde nemá smysl opevňovat.Vyjímku tvoří útok dělostřelectva (artillery),nebo bombardéru,u nichž se účinek hradeb ruší a opevnění jednotek je pak naopak užitečné.Jo vidíte...málem bych zapoměl .. je li jakákoli jednotka umístěna ve městě s hradbami,její obranná síla je trojnásobná.To samé platí i o umístění jednotky v pevnosti.Proto je docela rozumné budovat na zvlášť exponovaných místech - např. na hranicích s mocným nepřítelem pásmo pevností - nejlépe umístěných na skalách.Ty jsou pak pro nepřítele dost těžko zdolatelné.
V případě útoku jadernými zbraněmi příjde město o všechny obránce a zároveň jsou i zničeny všechny jednotky na osmi nejbližších políčkách okolo města bez ohledu na to kterému státu náleží.Města přitom zároveň ztratí polovinu onbyvatel (pokud nemají SDI).

Další,co bych zde měl trochu rozebrat,je státní zřízení.Je jich hned několik a každé se od těch ostatních něčím liší.

A) DESPOTISMUS - Toto zřízení máte automaticky na počátku hry.Pokud se při něm na jakémkoli políčku okolo města těží více jak tři klasy,štíty či šipky,je tato těžba vždy o jednu dotyčnou komoditu snížena.Je-li též ve městě víc jednotek,než kolik je v něm postaviček,spotřebuje každá z nich jeden štít každý tah,až na diplomaty a karavany,jež nepořebují nic.Settleři zase spotřebují každý tah jeden klas.
B) MONARCHIE - Doly,stejně jako zavlažování jsou účinnější,než u Despotismu. Všechny jednotky potřebují jeden štít každý tah,settleři pak dva klasy.
C) KOMUNISMUS - Výnosy z políček jsou obdobné,jako za Monarchie,pouze je tu ten rozdíl,že je tu ve všech městech stejná korupce.
D) REPUBLIKA - Výnosy jsou opět stejné,až na šipky,u nichž platí,že těží-li se na nějakém políčku alespoň jedna šipka,je k ní automaticky přidávána další.Také spotřeba jenotek a settlerů je stejná.Každá vojenská jednotka,která není ve svém městě způsobí,že v něm bude jedna postavička nespokojená.Senát zde též zasahuje do vašich pravomocí ohledně jednání s protivníky a to tak,že bez ohledu na vás příjmou jakoukoli mírovou smlouvu,kterou pak už vi sami nemůžete vypovědět.
E) DEMOKRACIE - Výnosy a spotřeba jsou stejné jako u republiky.Pokud jsou v některém městě nepokoje déle jak dvě kola,může dojít k revoluci.Opět zde platí,že každá jednotka,která není ve svém městě naštve jeho obyvatele,ovšem tentokrát už hned dvě postavičky najednou.
F) ANARCHIE - toto se vlastně ani nedá nazvat státním zřízením,protože tu vlastně nikdo nic neřídí.Dojde k ní po vspouře,či revoluci.Nevybírají se při ní daně,nevynalézá se,údržba staveb ve městě nic nestojí.Je pochopitelné,že dojde-li ke vzpouře v nějakém městě,propukne anarchie právě jen v tomto městě a nikde jinde. Při revoluci je to naopak záležitostí celé vaší země,ovšem pouze chvilkové.

MOŽNÉ KONCE HRY

1) Dobudete celý svět.
2) kosmická loď kteréhokoliv státu úspěšně dorazí k Alfe Centauri a založí tam kolonii.Jakmile se tak stane,můžete sice i nadále pokračovat ve hře,ale skóre se již měnit nebude.
3) Vaše civilizace je zničena.
4) Odejdete do důchodu (RETIRE v menu GAME).
5) Pokud nedojde k žádné z výše uvedených možností,hra zkončí buď rokem 2100 v případě nejjednodušší varianty,anebo rokem 2020.Vítěz je pak ten,kdo má nejvyšší -skóre.-

Skóre sestává z mnoha faktorů,které se na jeho výši přímo podílí.Jsou to:

A) 1000 bodů za dobytí celého světa.
B) 50 bodů za každých 10000 kolonistů,jež úspěšně dorazili k Alfe Centauri.
C) 20 bodů za každý div světa.
D) 5 bodů za každou "futuristic technology" ,kterou vymyslíte.
E) 3 body za každý rok celosvětového míru po roce 1 AD.
F) 2 body za každou šťastnou postavičku.
G) 1 bod za každou spokojenou postavičku.
H) -10 bodů za každé znečištěné políčko mapy.

Z tohoto výčtu tedy jasně vyplývá,že nemusíte ani porazit celý svět,ani doletět k Alfě Centauri,ale stačí,když budete mít spoustu měst,plných spokojených obyvatel a také můžete vyhrát... ikdyž dobytí světa je dobytí světa...

A nyní pár rad a poznámek závěrem

- Co nejrychleji si postavte piramidy.Budete-li je mít,vyhne se vám anarchie,doprovázející každou revoluci.
- Pojem revoluce se v mém předchozím výkladu možná jevil jako něco špatného, co nám pouze znepříjemňuje život,ovšem fakt je ten,že jste to vi sami,kdo dává k revoluci pokyn.Jde tu totiž o změnu státního zřízení kterou si sami přejete.Prostě požadované státní zřízení vymyslíte,pak v menu GAME zavolíte "REVOLUTION" ,počítač se vás zeptá,jestli to myslíte vážně a pakliže odpovíte kladně,vyskočí vám nabídka st.zřízení,jež můžete použít.

- Ovšem moc vám nedoporučuju hnát se bezhlavě až do demokracie.Pokud se tam totiž dostanete,můžete rovnou pustit z hlavy jakékoli dobyvačné plány vůči svým sousedům.Jen co byste se svými vojáky vystrčili nos ven z města,už byste měli na krku vzpouru.(já vždycky došel až ke Komunismu a tam jsem i skončil)
- První tři st.zřízení - tj. Despotismus,Monarchie a Komunismus mají totiž jednu důležitou výhodu.V případě,že máte někde ve městě vzpouru,můžete krom klasických populistických akcí typu stvoření baviče,postavení žádané věci, atd. použít i síly k jejímu potlačení.Stačí jen,když do rebelujícího města umístíte jakoukoli jednotku s nenulovou útočnou hodnotou.Ta pak udělá z jedné nespokojené postavičky spokojenou.
- Mapa,zobrazující krajinu,města,moře,hory,atd. neukazuje aktuální stav ale situaci,jaká byla ve chvíli,kdy u toho,či onoho políčka byla naposled vaše jednotka.Např. Objevíte-li nepřátelské město velikosti 2,pak od něj odtáhnete a za nějaký čas k němu opět s nějakou tou svojí jednotkou zase zabloudíte,zjistíte,že ono město má najedou velikost třebas 8.Teprve až vymyslíte a postavíte program APOLLO,budou údaje na mapě aktuální.
- Neočekávejte,že boj vždy zkončí tak,jak si představujete.I milice může potopit bitevní loď,či rytíři zničit tank.Je to sice podivné,ale je to tak.Problém je totiž v tom,že zde nebylo moc myšleno na realitu,ale spíš jen na pravděpodobnost.Tank má mnohem větší pravděpodobnost,že porazí rytíře,ale může se též stát,že bude sám poražen.Je to sice malá pravděpodobnost,ale ta možnost tu je.
- Stavte svá města vždy v úrodných oblastech a pokud možno u moře.Taky je dobré stavět je poblíž ložisek uhlí (černá skvrna - tam je potom velký zisk štítů) a zlata (žlutá skvrna - zde je zas zdroj šipek,neboli financí).Taky není zrovna dvakrát rozumné budovat svá města příliš blízko sebe.Čtverečky okolo nich,jež slouží k obhospodařování a také k rozšiřování měst by se totiž v tomto případě překrývaly a jedno město by pak druhému vlastně bránilo v rozvoji.
- I když budete mít třebas despotismus,monarchii či komančismus,není vůbec od věci se ke svým poddaným slušně nechovat a neplnit jejich přání.Jednak budou totiž vaši poddaní spokojení a vám pak naskáčou v závěru bodíky,ale především by se vám mohlo poštěstit,že vás lidi začnou milovat a to pak v některých městech vypuknou oslavy.Ty se navenek projevují tak,že pokud budete mít zrovna despotismus,dotyčné město,kde oslavy probíhají produkuje klasy a štíty jako za monarchie,máte-li už monarchii,či komančizmus,vaše těžba šipek v radujícím se městě je stejná,jako byste měli demokracii,no a pokud byste už měli republiku,či demokracii a ve vašem městě byl dostatek jídla,toto město se bude každým kolem zvětšovat o jednu postavičku (samosebou jen po dobu konání oslav).Ale pozor!Nezaměňujte oslavy za spontánní výstavbu jedné části vašeho paláce!!! Oslavy poznáte tak,že zčistajasna začne hrát hudba,pak se ukáže obrázek dotyčného města a před ním pochodující radostný průvod.(A ještě jeden pozor! Pokud uslyšíte bubnování a pak uvidíte město s průvodem,není to oslava,ale vzpoura.To ostatně ihned pochopíte,jakmile si pořádně prohlédnete "náčiní" ,co mají "účastníci průvodu v rukou...)
- Dávejte si pozor na svoji státní pokladnu.Pokud by vám došly peníze,nebyly by potom prachy na údržbu a města by sama začala prodávat svoje stavby.(A umíte si asi představit,co by to udělalo s náladou obyvatelstva,kdybyste naráz přišli o kostel,katedrálu,či nedejbože přímo o pyramidu!!!)
- Je velmi výhodné vybudovat všude okolo měst zavlažování a doly (tedy alespoň tam,kde to jde!) Zvedne se produkce klasů! To samé platí o cestách.Ty zase pomáhají zvýšit produkci šipek.Pozor! Zavlažování je dobré dělat i na řekách.
- Lesy se dají změnit na planiny,kde je pak větší zdroj potravy,ale zato zde vytěžíte míň štítů,proto vám doporučuju vždy zvážit kolik lesa v okolí necháte, aby pak vaše město nechrlilo obilí,a nemělo naopak problémy se stavbou čehokoli pro nedostatek štítů.Doporučuji zlatou střední cestu.
- Uvidíte-li někde na planinách,či na moři obrázek ryby,či zvířete,značí to,že tu bude dobrý lov a tudíž hojnost potravy!
- Čas od času se někde okolo vás zčistatemna objeví piráti.Je to vždy pár jednotek a pak ještě velitel,vypadající jako diplomat.Pokuste se jej odlákat od jeho vojáků - nejlepší je je zničit ve chvíli,kdy dotyčný velitel stojí sám a potom jej také napadněte.Když ho zničíte,dostanete nejaké ty prašule! Pokud však napadnete jednotku pirátů,na jejímž políčku velitel stojí a uspějete,dotyčný je sice zničen spolu s napadenou jednotkou,ale vy bohužel nedostanete nic. Velitel totiž musí být na políčku sám!
- Narazíte -li při průzkumu krajiny někde na políčko se znakem chýše,hned tam vlezte.Sice se vám může stát,že tak osvobodíte tlupu barbarů,jež na vás vzápětí zaútočí,ale daleko spíš objevíte nějaké prašule,zapomenutou starou moudrost, nebo se k vám připojí zdejší válečníci a vytvoří tak další vaši bojovou jednotku,a nebo dokonce zde najdete přátelský kmen,jež zde založí vaše další město.
- Zpočátku na luxus nic nedávejte a cpěte co nejvíc prachů do vynalézání,ať máte vše důležité co nejdříve vynalezeno.Schválně se koukněte do civilopedie,ať máte jakous takous představu o tom,co všechno budete muset vynalézt.
- Ještě k tomu vynalézání.Je pochopitelné,že by bylo nejlepší rovnou vyvinout atomovku,letadlovou loď a bombardér,ale tato hra je pojednává o vývoji lidstva,takže je nutno vždy nejdřív vymyslet jednu věc,aby se mohlo vynalézat něco jiného.Dokonce i Republiku a demokracii si vyviňte.Po jejím objevení se totiž objeví další věci,jež sou důležité a bez nichž byste asi těžko mohli v závěru uspět.
- Jo vidíte a ještě tohle - letadla - tedy stihačky a bombardéry musejí vždy někde přistát.Tedy stihačky musejí přistát na konci každého kola a bombardéry minimálně na konci každého druhého kola,jinak je ztratíte!Přistát lze na letadlové lodi,či v jakémkoli vašem městě.A taky nesmím zapomenout na lodi.Vaš první typ loďi,který vymyslíte,nebude schopen plout na otevřeném moři - tj. vždy na konci kola musí zkončit u pobřeží,jinak se ztratí...(tohle jsem akosi pozapoměl dodat v odstavci,zabývajícím se jednotkami...sorry)

A na závěr malá vize

..... vidím flotilu ...tak čtyř letadlových lodí,(vyzbrojených stihačkami,bombardéry a atomovkami),kolem nichž jako ochranný kordón plují bitevní lodě,křižníky a ponorky,a na konci konvoje skupina transportních lodí,jejichž paluby se prohýbají pod vahou tanků a těžkého dělostřelectva....
.... vidím desítky raket,dopadajících na napřátelská města,kde mají ještě těžkej feudalismus... vidím eskadry bombardérů a stihaček,zuřivě napadající lehkou jízdu,či katapulty.... vidím tanky a obrněné transportéry,jež masakrují nebohé rytíže a v lepším případě i mušketýry.....vidím radioaktivitou spálenou zemi,tající ledovce a uprostřed toho všeho triumfální pochod vítězných jednotek dobytými městy.....vidím...vidím ..tmu,co je,kdo zhasnul,...HÉJ!!! Zapněte ten PROUD!!!!!!

KAF

Software

The GURU v2.3c

Každý amigista se dostal do styku se situací, kdy spouštěl program,zablikaly diody a po chvíli se objevilo sice krásné, ale velmi nepříjemné červené okénko v horní části monitoru a v něm něco napsáno a nějaká čísla a písmena s odvoláním na GURU MEDIATION.

A na co to vlastně toto je a co to je a proč to je? Dotazů mnoho a leckomu to drásá nervové zakončení u myši, kdy si neví rady a neví pro toto se stalo a proč se vůbec toto děje a v neposlední řadě, proč se vůbec toto stalo.
Jako velmi užitečný pomocník zde přichází v podobě programu THE GURU.Samotné ohlášení GURU, tedy chyby systému, kdy dojde ke kolizi například vstupu do paměti dvou či více instrukcí, což samozřejmě neodpovídá provozuschopnosti, či spouštíte 1.3 program na systému 3.1 a najde se instrukce, která není totožna, objeví se to jako chyba emulace, také se stane, že převážíte svoji Amiga ke kamarádovi, máte turbokartu s FPU a někde malinko poklepete strojem a FPU se poposune. I toto hlášení bez problémů zjistí GURU.
A jak a co s tím? Program je nejen celkem malinký, ale je navíc i velmi jednoduchý při ovládání. Pokud se Vám objeví hlášení GURU při spadnutí systému, stačí si jen opsat číslo GURU hlášky nebo v případě DOSsové chyby trojmístné číslo DOSové chyby.
Takže si spustíte tento prográmek, vlevo je možnost zadat pomocí šipek číslo čí písmeno Vámi opsané guru chyby a potvrdit nebo samozřejmě vpravo zadáte číslo DOSové chyby a poté ENTER a téměř okamžitě se na malém displayi objeví kompletní seznam o jakou chybu se jedná, zda je smrtelná pro systém, ale hlavně se v okně objeví popis chyby, co je zač a v neposlední řadě se v okně jako třetí objeví možnost, jak tuto chybu odstranit či se jí příště vyvarovat.
Program je skutečným pomocníkem při bezradnosti uživatele a doporučuji jej každému, kdo má zájem o to, proč co a jak funguje na Amize. Vzhledem k velikosti a k možnostem, které program poskytuje, vřele tento program doporučuji.

DACAN

THE GURU V.2.3c
Rok : 1994
Tvurce : E. Lensint, Holandsko
Velikost : 103250B
Použití : Zjištění chybových hlášení

Software

Bliz Kick

Tenhle program využijí jenom majitelé turbokaret BLIZZARD s funkcí MAPROM proto budu stručný.

Pokud u BLIZZARDa aktivujete funkci MAPROM (u B1230 IV vysazením jumperu) automaticky se obsah paměti ROM (dava velké čipy přibližně uprostřed A1200) překopíruje do FastRAM, kde zabere přibližně 512 kb (měl by se mírně urychlit systém).
Hlavní funkcí BlizKicku je překopírovat (přemapovat) ROM z disku. Toho se dá využít pokud máte svou A1200 ještě od starýho dobrýho Commodore s ROM 3.0 a chcete používat ROM 3.1 (třeba kvůli RTG podpoře, nebo prostě že chcete mít novější verzi) a nechce se vám dávat 3000 kč za nové čipy. Nemusíte přemapovávat jenom novější verzi, protože BlizKick umí přemapovat i ROM stejné verze jakou máte napevno ve své AMIZE, pokud je tato poškozená. Jestli chcete rozchodit starší programy a hry můžete přemapovat i starší verze ROM (vyskušené jsou Kickstarty 1.2, 1.3, 2.04, 2.05, 3.0, 3.1).BlizKick umí také opravovat chyby některých ROM, nebo funkci ROM rozšířit pomocí externích modulů.
Asi nejužitečnějši jsou:
NoClick-odstraní klikání disketové mechaniky
SCSIDEV43-u kickstartu 3.0+ umožní používat větší partitions než 4 GB (všem, kdo mají tak velkej disk gratuluju).
SpeedyIDE-zrychlí přístup na IDE zařízení (harddisk) až o 20% (vážně to funguje, teda aspoň podle Sysinfa)

Při používání BlizKicku sem narazil na jednu chybu. Pokud používáte MCP se zapnutou funkcí PointerPatch (16ti barevnej pointr) a přemapujete ROM 3.1 je systém značně nestabilní (připomíná to Murphyovskou teorii že jakmile se něco ve Windows urychlí, urychlí se i četnost zhroucení)

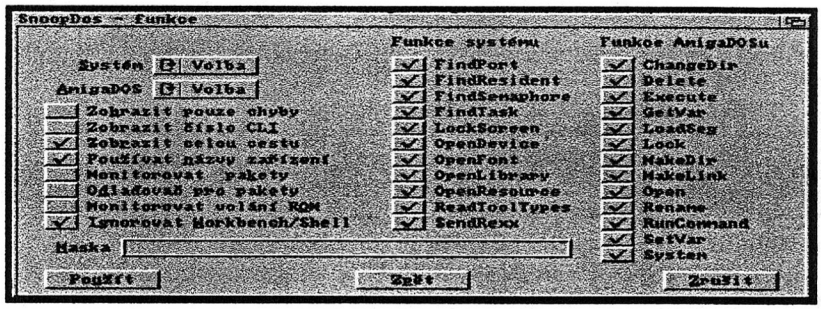
BlizKick je FREEWARE (zadarmo!!) a najdete ho mimo jiné na AMINETu, AMINET CD, nebo na http://www.jyu.fi/~sintonen/AmigaPrograms.html.

JKMS

Software

SNOOP DOS v3.0

A opět jsem zde s programem, který je skutečným pomocníkem, kterého málokdo zná, ale který, podle mé zkušenosti, by nabídl mnoho příjemných strávených chvilek klidu, pokud byste jej používali. Je to skutečně program pro klid v duši i v mysli a hlavně za Vás udělá tolik zdlouhavé a potřebné práce, se kterou se mořite hodiny.



Představte si situaci, kdy spouštíte program nebo hru a v hodní liště se Vám, objeví velmi známé hlášení, "program nejde spustit". Lakonicky to je vše a nyní si dejte záležet pro to nejde spustit. Kopírujete fonty, knihovny a podobně a přitom postačuje jedno malinkaté řešení, kliknou na ikonu programu SnoopDos.

Tento program se otevře tak velký jak chcete, tedy na obrazovce, má velmi kvalitní a obsáhlé konfigurační menu, kde je snad nejjednodušší zaškrtnou úplně všechny kolonky, kdy bude prostě sledovat vše. Můžete jej schovat, aby ležel někde v pozadí a otevřel se jen když něco nejde nebo se otevře při jakémkoliv kroku který uděláte. To je již věcí nastavení. Jen je zase opětovně dobře, že funguje bez problémů plně česky.

A jak to funguje? Velice příjemně a jednoduše. Spustíte si SnoopDos a poté se pokusíte spustit program nebo hru, které nešly. Nyní se jen díváte na monitor a sledujete, co vše program potřebuje pro svou práci. Sahá si pro font, pro knihovnu, ovladač či jiná data a pokud je vše v pořádku běží řádka za řádkou a oznamuje OK. Pokud něco nenajde nebo je někde chyba nebo je třeba knihovna jiné registrace než-li program potřebuje, objeví se vedle spouštěné řádky hlášení CHYBA. Není nic jednoduššího než-li poté vše přizpůsobit a nemusíte nic hledat a laborovat proč to nebo to nejde spustit.

Program je skutečně velmi jednoduchý, ale udělá tolik práce, že si to ani nedovedete představit. dpadne hledání, zkoušení a bezvýznamné pokusy.Program lze také použít v případě, že chcete některá data zjistit, odkud je ten který program bere a nevíte třeba u PersonalPaintu, kam sahá pro lokalizaci. S tímto programem máte možnost zjistit všechny cesty všech programů.

Poslední velmi důležitou funkcí tohoto programu je možnost, kterou si zadáte do konfigurace. Je to evidenční script, tedy na vysvětlenou to funguje tak, že SnoopDos běží v pozadí a v případě spadnutí systému, tedy Guru, těsně předtím program zaeviduje, proč to padá a uloží to na harddisk,kdy potom máte možnost dodatečně zjistit, proč se to stalo a co se právě otevíralo. Můžete mít chybu v ikoně nebo knihovně, pro kterou to spadne, a tento prográmek ji bez problémů odhalí.Neměl by chybět ve výbavě každého machra, který si láme hlavu nad problémy,nad kterými nemusí.

DACAN

SNOOP DOS v.3.0
Rok : 1993
Tvurce : E. Caroll
Velikost : 348006B
Použití : Monitorování systému

Software

DIGI BOOSTER v2.11

Konečně po problémech které jsem měl s AMIGOU,můžu splnit slib redakci FÉNIXu a můžu velice amatérsky napsat tento článek.Rozhodl jsem proto,že vím o mnoho lidech,kteří přešli, kvůli některým programům na PC. Tento program se plně vyrovná fasttrackeru 2.3 který existuje na tom hroznem stroji jménem PC.

Takže digi.. nejenom že zvládá import z geniálního ockamedu,ale taky z fasttrackeru.Bohužel obráceně to nejde.bohužel pro pc-čkáře. já pc nepreferuji tak mi je to putna Digi..používá ahi sound system což je až 128 16ti bitových kanálu.

Díky ahi můžete používat jakoukoliv zvukovku na AMIGU. I když amiga si vystačí bez nich.TO všichni víme.Další věc která mě zaujmula je že nahrajete sampl dáte mu různe efecty a pokud chcete mít další nastroj s jinými efecty nemusíte už nahrávat znovu sampl,ale dá se to nastavit s původního samplu. skvěla věc. Efecty byli převzaty z protrackeru..Dále se mi líbí že funkce jsou přímo na display a ne v takzvaných oknech.Já to mám radši takhle.Též ten kdo se moc v hud,programech neorientuje jako já.používám většinou octamed.jelikož si myslím že je geniální.VE srovnáni s octamedem jsou na tom podobně.Každý má své mouchy.Nato jistě přijdete sami.To bylo jen tak v krátkosti. JA osobně ho nemám až tak prolezly.Taky musíte na to přijít sami, aby jste si ho užily.

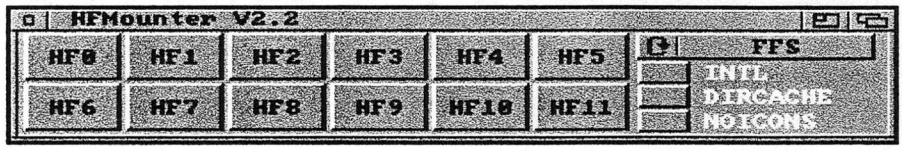
Byla to jen taková malá recenze,abych vás navnadil a vy si ho pořídily.Taky že ti z nás,co přešli na pc si rvou vlasy.NA závěr bych chtěl dodat že tento program je polsky.Takže i ve východní Evropě jsou dobré mozky.Procenta mu dávat nebudu ať si udělá názor každý sám.Funguje jen na A1200.Nejnovější verze DIGI BOOSTERA PRO v2.12 právě vyšla..

KULUCKA

Software

HFM v2.2

Dovedete si představit mít rozbaleno třeba deset disket z archivu DMS tak za dvě minuty a k tomu ještě přímo spustitelných či jinak upotřebitelných? Nééé? Tak to jsem tady správně.



Program HFMounter je tady pro všechny, kteří velmi často pracují s disketami, instalují na harddisk programy a hry, a přitom mají plné zuby,stejně jako já, s neustálým vyndaváním disket do FDD, byndat, zandat, čekat a tak pořád dokola. Každý normální (snad i ti ostatní) uživatel mi musí dát za pravdu, že to je na mrtvici. Takže nezoufejte a zkuste vyzkoušet tento nástroj, který svou dokonalostí je skutečně velmi vynikajícím prostředkem k nejen urychlení práce, ale hlavně k udržení správné nervové rovnováhy.

Takže jak to všechno funguje. Při instalování programu se Vás instalační script dotáže na dvě věci. Kam chcete nainstalovat samotný program HFM a kde chcete mít uloženy virtuální diskety. Jen snad malé upozornění, že progam i s disketami zabere téměř 12MB, takže pozor na místo. Poté kliknete na spuštění a otevře se okno, ve kterém máte 12 očíslovaných disket a čtyři ovládací gadgety. Tři si jen můžete označit zatrhnutím a hlavním gadgetem je ovládání, kde si můžete vybrat tři volby.FFS, OFS, DMS. FFS a OFS je zřejmé každému, zde si můžete vybrat FileSystem, který na disketách chcete používat a celkem důležitější je volba DMS, kdy při zapnuté této volbě nemusíte používat žádný program pro archivaci či diskový manager, ale HFM si zcela sám rozbalí sám na sebe DMS archiv, který si vyberete v otevřeném requestru.

Po kliknutí na kteroukoliv disketu, se otevře okno, kde jsou tři volby a okno, které se dotazuje, co chcete s disketou dělat. Vlevo je ANO,připojit disketu, uprostřed je Formátování diskety ve formátu, který jste si vybrali a vpravo je ukončit volbu. Pokud chcete rozbalovat dms formát,stačí jen připojit příkazem ANO, ale samozřejmě při prvním spuštění programu, musíte mít všechny diskety naformátovány. Pokud se připojí disketa a poté se na ni rozbalí dms archiv, chová se naprosto stejně jako disketa v DF0 a úplně stejně s ní pracujete.

Je nádherné, například si na tyto diskety rozbalit hru, která obsahuje třeba osm disketa a poté dát z diskety č. 1 instalaci na harddisk a poté sledovat, jakou rychlostí je to nainstalováno. V diskových managerech i v archivačních programech se tyto diskety chovají naprosto stejně jako normální diskety. Můžete hrát i hry přímo z těchto disket, stejně jako FDD, jen s tím rozdílem, že nemusíte nic vyndavat, zandavat.

Takže tolik tedy k tomuto velmi užitešnému prográmku, který je skutečným pomocníkem pro každého, kdo s disketami velmi často pracuje.

Tuto recenzičku jsem vytvořil i přesto, že v Amiga Review několikrát byl tento program popsán, ale jak už bývá u pana Němce z AR zvykem, vše je super nebo blbé, nic mezi tím, a to co používá 100% uživatelů s obrovským zájmem a užitnou hodnotou, to považuje za blbiny a málokdo dosahuje jeho kvalit. S jeho přísunem a s jeho privilegiemi bych si taky žil jako paša. Ale co je hlavní, co již bylo několikráte opomenuto i v dosti obsáhlých recenzích, a to jsou dvě věci, které jsou pro tento program velmi důležité a první věc celkem mnoho lidí překvapuje.

Pokud přihlásíte disketu a je na monitoru, je vše vpořádku a hrajete a používáte. Pokud vypnete počítač či zresetujete, ikona i disketa zmizí.Ale nebojte se, disketa nezmizela, jen HFM usnadňuje nervová pole Vás, a pokud chcete disketu používat znovu, stačí již jen na ni kliknout a přihlásit.

Druhou velmi důležitou věcí je použitelnost HD disket. To jsem se nikde nedočetl, ani u tak renomovaných recenzistů (s prominutím), takže tento program má svůj ovládací prográmek, který je v adresáři DEVS pod názvem hf-mountlist, tento si v kterémkoliv txt editoru otevřete, nejlépe v CEDu a u kterékoliv diskety, třeba u HF0: si v řádce BlockPerTrack = 11 upravíte číslo, kde místo 11 zadáte číslo 22 a uložíte. Nyní zformátujte disketu pod číslem nula a co se stalo? Prostě a jednoduše máte místo diskety o kapacitě 880kb disketu o kapacitě 1.76MB. Dobrý, cooo? A přitom tak jednoduché.

Prostě konečné hodnocení například pro tento program, i když velmi nerad hodnotím, protože je toto relativní, pro každého je hodnocení odlišné, každý je jiný a hodnoceních by musela být spousta, aby toto bylo objektivní, ale skutečně jen tolik, že kdo pracuje často s disketami a s harddiskem, tento program může velmi citelně využít. Zkuste to a uvidíte.

HFM V2.2
Rok : 1996
Tvurce : Dirk Hebisch
Velikost : 27172B
Použití : Virtuální diskety na harddisku

DACAN

Workbench

Assign

V různých časopisech a příručkách pro AMIGU toho bylo napsaný hodně o příkazech AmigaDOSu, ale většinou stylem, který předpokládal určitou znalost AMIGY.Protože mezi námi AMIGISTY je dost "SMAŽIČŮ", kteří se zajímají hlavně o hry a zbytek je jim celkem ukradenej pokusím se tenhle přikaz AmigaDOSu (který se hodí i pro rozjíždění her z hardu) popsat tak, aby tomu rozuměl každý (možná i typický uživatel Šwandows 95).

Příkaz ASSIGN se nachází na disketách WORKBENCHe v adresáři C (sys:c).Slouží k přiřazení logického názvu fyzickému adresáři, nebo zařízení.Lidskou řečí to znamená, že pokud máte na disku v adresáři Work:music/modules hudební moduly a nebaví vás pořád se proklikávat adresáři stačí napsat na konec sys:s/user-startup (třeba v CEDu, nebo podobném editoru s výstupem do ASCII) ASSIGN MODULES: Work:music/modules
Teď pokaždé, když v seznamu zařízení (volumes) kliknete na MODULES: objevíte se v adresáři Work:music/modules.
Další (a asi užitečnější) použití příkazu ASSIGN je při instalaci her a programů, které nemají instalační skript. Pokusím se to vysvětlit ma hře Combat Air Patrol (CAP). V adresáři Work:Games vytvořím adresář CAP. Do něj nakopíruju obsah obou disket.Když hru spustím z hardu oběví se žádost o vložení disku 2 (Please insert disk2),
ale ten je na hardu v adresáři CAP.
Pustím si CED a napíšu
ASSIGN DISK2: WORK:GAMES/CAP
to způsobí, že pokud bude chtít program DISK2: automaticky bude odkázán do
WORK:GAMES/CAP.
Na další řádek můžeme napsat cestu ke spouštěcímu souboru, v tomto případě
WORK:GAMES/CAP/CAP.AMG.
Teď už stačí soubor uložit do adresáře ke hře, třeba pod názvem GO.Pokud nemá ikonu vytvořte mu pomocí ICONEDITORU ikonu typu PROJEKT (GO.info)a do informací o ikoně do řádku DEFAULT TOOL (PŘIŘAZENÁ APLIKACE) napištec:IconX. Můžete ho spustit přimo z Workbenche, nebo z CLI pomoci Execute (Execute WORK:GAMES/CAP/GO).
Pokud je v cestě k adresáři, nebo souboru mezera musí se použít uvozovky (Assign disk2: "WORK:Games/Combat Air Patrol").
Jestli vám není jasné něco týkající se AMIGY (AmigaDOSu) kontaktujte FÉNIX a mi se pokusíme na Vaše otázky odpovědět.

JKMS

Workbench

WBStrartup +

Na originálních disketách Workbenche je adresář WBStartup prázdný. Ukládají se sem programy, které se automaticky spouštějí při startu.No a to je asi tak všechno. Program WBStartup+ se snaží tuhle bezesporu užitečnou funkci trochu vylepšit.

Skládá se ze dvou částí.

1.část se při instalaci překopíruje do adresáře sys:WBStartup (program WBStartup+ a dva adresáře WBStartup (ENABLED) a WBStartup (DISABLED)).

2.část (preference) se překopíruje do sys:Prefs a slouží ke konfigureci. Můžete si zde jednoduše (zatrhnutím) vybrat programy, které se mají vždy při startu spustit (po potvrzení nastavení (SAVE) se přesunou do adresáře WBStartup (ENABLED)),neoznačené (nezatržené) se přesunou do adresáře WBStartup (DISABLED). Dále můžete programům nastavovat startovací prioritu a třídit je do skupin.

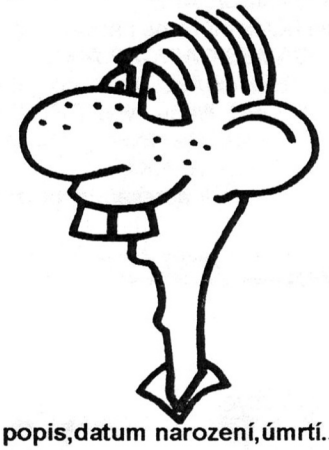
Pokud při Bootu podržíte:	Ctrl	-spustí se preference
	L-Shift	-nespustí se ani programy ve WBStartup (ENABLED)
	L-Alt	-budete dotázáni na každý program v adresáři WBStartup (ENABLED), jestli se má spustit.

Program naleznete na AMINETu, AMINET CD, nebo na rhf.bradley.edu/~jhughes/ a je Postcardware, to znamená že pokud ho používáte stačí autorovi poslat pohlednici.

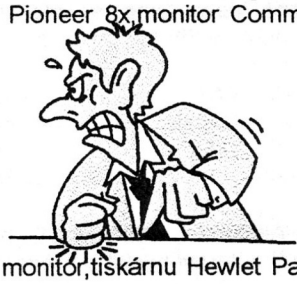
JKMS

Rozhovor KAF vs BRAUN

KAF : "Jé čáucta kemo,tebe už sem někde viděl..." - dramatická odmlka - "nebyls náhodou v televižnu???No víš v tom pořadu kokototoč...nebo jak se to..."
BRAUN : "No to to pěkně začíná...hele uklidni se jo!!! Tohle měl bejt slušnej a pokud možno i inteligentní rozhovor tvůrců FÉNIXu,ale jak tak na tebe koukám,tak to vypadá na pěknou frašku!"
KAF :"...tažku,tužku,pušku,družku.....no tak dobře,tak kdo se bude ptát první?
BRAUN : "No přece já,ne?S tím rozhovorem to byl koneckonců můj nápad!"
KAF : "To nepla,proč bych měl bejt zase já první na raně??? Furt první,ají moji fotku jsi dal do FÉNIXu jako první... a ještě k tomu takovou škaredou...vypadám na ní jako buz... tepl.... čtyřprocentní!"
BRAUN: "Myslíš jako buzik???"
KAF: "Čoveče já se tu snažím vystříhat se neslušnejch slov a ty to sem jen tak vpálíš... co když to bude číst nějakej kojenec... víš jak potom bude zkaženej??"
BRAUN : "Tak za A) kojenci většinou číst neumějí,a za B) Přečti si nějakou svoji dřívější recenzi a pak tu můžeš řečnit o neslušnejch slovech..."
KAF : Listuje FÉNIXem 1 a zarytě mlčí.
BRAUN : "Ale abys věděl,že jsem dobrák,tak se můžeš ptát první!"
KAF : "Tak teda jo... kolik let už obtěžuješ lidstvo svoji přítomností?"
BRAUN : "Cože ..jak obtěžuju? Co tím chceš říct?"
KAF : "Tak jinak.Kolikrát už jsi slyšel z jara zpívat kosa???"
BRAUN : "No jéje!"
KAF : "Co jéje?"
BRAUN : "No to už bylo mockrát!"
KAF : "Konkrétně"
BRAUN : "Jo tak to ti nepovím,já to nepočítal."
KAF : "Cože??? Jak nepočítal... snad víš kolik ti je,ne?"
BRAUN : "Vím."
KAF : "Tak už to ksakru řekni!!!!!"
BRAUN : "No 22 let." ...smích...



KAF : "No to to trvalo... Tak dál.Myslíš,že má smysl sem uvádět tvůj podrobnej popis,datum narození,úmrtí..."
BRAUN : "Jakýho úmrtí???"
KAF : "No vypadáš volaako nezdravo,tá farba vo tvári..."
BRAUN : "Hele věnuj se tématu a zapomeň na mou farbu.No řek bych,že bližší osobní údaje klidně přeskočíme a rovnou se zaměříme na počítače."
KAF : "All right,takže se nám tu tak nějak pokus v kostce shrnout,jaké že to všechny computery zavítaly na tvůj pařanský stolec... a kdyby ti to v kostce nevyhovovalo,můžeš to zkusit v kouli..."
BRAUN : "GRRR ... No tak začínal jsem na Atari 2600,pak následoval Commodore 64,128 a poslézeš Amiga 500.
KAF : "Jaký poslézeš???"
BRAUN : "To byl enem přechodník."
KAF : "Aha... A jak jsi na tom dneska?"
BRAUN : "Ale jó,docela dobře." ... smích...
KAF : "Hele zanech nemístných skopičin a vymáčkni se!Na čem paříš momentálně?"
BRAUN : "Myslíš,jakou sestavu momentálně vlastním???"
KAF : "Né asi ty tr...."
BRAUN : "Co..co? Co jsem to slyšel??? Eště žes to nedořekl!!! No tak momentálně mám Amigu 500 1MB RAM,Amigu 1200 s turbokartou 1230/50 MHZ,HADR 170 MB,OS 3.1, CD HROM Pioneer 8x,monitor Commodore 1084,tiskárnu Epson LQ 100."
KAF : "No a dál..."
BRAUN : "Co dál???"
KAF : "Nevykrucuj se a mluv!!!"
BRAUN : " No dál už tu mám jenom ... jedno takový malý..."
KAF : "No jen to řekni,nestyď se..."
BRAUN : " ...Jedno takový malý PCčko!"
KAF : "Fůůůůj...a to si prosím říkáš Amigista??? Jakej je to typ?"
BRAUN : "PC Intel Pentium MMX 166,Hadr 1.7 GB,CD ROM 12x,15" monitor,tiskárnu Hewlet Packard 690 C,Scaner Umax Astra 610."
KAF : Hmm,no budiž... a teď na rovinu - na čem paříš radší?Na té olezlé pixle,nebo na Amčule?



BRAUN : No to je snad jasný,ne? Přece na Amize!!! To PCčko mám jenom na práci.
KAF : No jen aby... to víš,kdybys lhal,to já bych na tobě hnedka poznal.Znáš přeci to pořekadlo,že kdo visí na šibenici,ten krade a skončí jako lhář,ne?
BRAUN : Co..cože,neobrátils to trochu?
KAF : Detailisto...Tak dál.Co tě přimělo k oné prostopášnosti spoluvytvářet Amiga časák?
BRAUN : No přece ty dřívější peripetie s Helpem,ne? Jen si vspomeň jaksme tu dřeli jak burlaci na Volze - já v grafice,ty v obsahu a kdosi nejmenovaný v pozadí si na plody naší práce vždycky jenom pověsil visačku se svým jménem a z nás pak udělal pouhé externí spolupracovníčky,kteří mu vlastně pouze mírně vypomáhají s jeho veledílem.No a když jsme konečně dostali rozum a sekli mu s tím,nějak ti mě ten kolotoč okolo toho všeho začal chybět a tak jsme se holt domluvili a světlo světa spatřil FÉNIX.
KAF : Jo jo,svatá pravda,nebejt Šancovníka a jeho Helpu,asi bysme jeden vo druhým ani nevěděli!A FÉNIX by nejspíš vůbec neexistoval!Člověče,když já si tak vzpomenu,když ještě Šanc dělal ten svůj diskmag a když se mu to nevedlo,jak už chtěl se vším skončit a já trouba do něj v dopisech furt hučel,nevzdávej to,ono to půjde,ono se to rozběhne,a on mi čas od času poslal dopis,v němž mi neustále tvrdil,že má zavirovanou disketovku a kazeťák a to i ono a že kvůli tomu zrovna nemůže fungovat a kdesi a cosi.No a pak přišel s tím spásným nápadem,že bude dělat namísto diskmagu papírovej časopis a že to bude skvělý,pak konečně vyšlo první číslo,pak ses k Helpu dostal i ty a z milýho Šancika se pomalu,ale jistě stával despota,co nám jenom poroučel a bral prachy.Před vydáním každýho čísla jsme z něj museli každej příspěvek doslova páčit a Help díky tomu vycházel furt nepravidelně a s problémama.No a když jsem se pak Šancikovi jednou nešťastnou náhodou zmínil,že máme v práci kopírku a že k ní mám bez problémů přístup,ten vykuk se toho okamžitě chytnul a hodil mi množení Helpu na krk. No a to byla takříkajíc poslední kapka.
BRAUN : Ale né,poslední kapka byl přece ten dopis od Vosyky,kde se nám divil, proč ze sebe necháme dělat takový blbce.
KAF : A jó,máš pravdu!Definitivně jsme se přece rozhodli seknout s tím až potom co sme ten Vosykův dopis tehdy četli u tebe doma.... No ale abychom moc neodbočovali od tvojí zpovědi,na čem momentálně FÉNIXe děláš?
BRAUN : No v drtívé většině na PCčku,ale využiju i Amigu.Myslím,že je přece jedno,na jakým počítači ten časopis vzniká,ne?Důležitý je,že vzniká!A že je zaměřenej pro Amigisty,kterým to je snad také jedno.
KAF : Čéče,tak přemejšlím,kdes vůbec přišel k té přezdívce BRAUN?
BRAUN : To máš tak,já chtěl bejt už kdysi dávno D.J. ,ale nakonec mě tak nějak pohltil RAP,no a proto jsem si jednou nechal na disce říkat BRAUN.A od tý doby se tahle přezdívka se mnou táhne.....ty brďo dneska je to už přes 9let...
KAF : Dobře,a teď z oblasti nám pařanům nejbližší.Jaký gamesy máš nejradši?
BRAUN : To je snadný - střílečky,doomovky a adventury,ale co miluji logické hry...
KAF : A který naopak nesnášíš?
BRAUN : Budeš se zlobit!!!
KAF : Proč?
BRAUN : Protože nesnáším gamesy,který ty zbožňuješ!!!
KAF : Co...cože???? Ty nesnášíš STRATEGIE????? AGRRRRRRRRRRRR!!!!!
BRAUN : No vidíš to,já ti to řík..... auvajs.....nééé.....neškrť mě,neblázni.... ježišmarja na co máš ten kinžál???
KAF : Jsem tebou zhnusen až do morku kosti!!!!
BRAUN : Ale no tak už se uklidni,no! Každej nemůže bejt takovej strategiomaniak jako ty!!!
KAF : Ale vždyť si dělám srandu! Ty vůbec nerozumíš legraci!!!
BRAUN : To jo,legrace s kudlou v ruce...
KAF : No tak na co bych se tě ještě mohl zeptat? No snad už jenom - jaká je tvoje momentálně nejoblíbenější hra?
BRAUN : OnEscapee, a taky DOOM.... Tak a teď seš na řadě ty!!!
KAF : Čoveče neblázni!! Dívej,jak už je ten rozhovor dlouhej... a pak to počasí venku,doba už pokročila,venku se připozdívá,a ekonomická situace v našem státě taky není z nejrůžovějších...
BRAUN : Nekecej a piš...teda mluv.Kolik je ti jařin?
KAF : Zhruba tolik co letnin,a kdybys chtěl znát i podziminy a ziminy...
BRAUN : Hele sáms říkal,že už je ten rozhovor dlouhej...
KAF : Tak jo:Jemidvacetpětlet.pro ty co neumějí číst dohromady poskytnu čísla (25)
BRAUN : Nemusíš tak drmolit...Tak copak všechno ti už rodiče pořídili... myslím jako z oblasti computerna?
KAF : No dovol? Svý počítače si kupuju a posléze likviduju zásadně sám a za svoje.Inu začínal jsem blahé paměti na malém to Atárku 800XL,kterémužto ale odešla klávesnice po jednom mém mocnějším úderu do ní vzteky,že se mi zhroutil nějakej program.Dotyčné Atari ještě mám a dokonce do budoucna uvažuju o opětovném zakoupení dalšího přístroje tohoto typu,neb se mi po něm občas tak trochu zasteskne.A mimochodem taky mi zde ještě po minulým atárku zvostala hromada kazet s asi tisícovkou her a programů...
BRAUN : No a dál?
KAF : Po zdestruhování Atárka se mi poštěstilo zavítat k jistému kolegovi (jméno jehož jest Dostál),kde mi osud dopřál poprvé uzřít Amigu 500.Už jen pohled na tu suprovou grafiku mě uchvátil natolik,že jsem od té doby nedělal nic ji- nýho,než neustále škudlil a šetřil a skrblil a utrhával si od úst,neřkuli od huby,abych si podobný superpřístroj mohl taky dovolit koupit.I netrvalo dlouho a po třech měsících mohutného snažení jsem konečně těch potřebných asi 8000.-dal konečně do kupy.I nelenil jsem a ihned zavítal do nejbližšího sekáče s počítačema,kde těch Amig bylo hned několik.A tak jsem si holt pořídil svoji první pětikuli.Ta mi ale vydržela zhruba rok,načež se jí vysralo trafo,a když jsem se mu pokusil domluvit šroubovákem,cosi se tam omylem spojilo,zablesklo se a vzápětí odešla i disketovka.No a tak jsem tu Amigu šupnul do krabicoidu,kouknul do

prasátka a vidouce,že je v něm přebytečných pět táců,jsem koupil Inzert a vmžiku si koupil další pětikuli - tentokrát 500+.No a pak po čase mi jednou v práci dali za příkladné snažení třináctej plat,a já zrovna dostal opět do tlap inzert,kde kdosi prodával dvanáctku za 7500.- .Tak jsem si ještě něco málo pujčil od našich a dotičná dvanáctistovka změnila majitele.

BRAUN : Člověče ty ses pěkně rozkecal...takže jakou sestavu máš dneska?

KAF : No zůstalo mi to starý Atárko,stejně jako má prapůvodní pětikule bez trafa a disketovky.Momentálně pařím na A1200 6MB RAM turbokarta 40Mhz,HDD 2.5GB ,Monitor Commodore 1802,externí mechanika.A pokud tě to ještě zajímá,v nejbližší době plánuju koupit aktivní repráky,pak nový trafo a hned potom CD HROMku.Jo a taky to nový Atárko.Konkrétně opět 800XL.

BRAUN : Ty blaho,člověče ten rozhovor už je dlouhej jako tejden.Aby se nám to tam vůbec vešlo!!!... No nic,předpokládám,že ptát se tě na čem že děláš FÉNIXe by asi bylo zbytečný,když máš jenom Amigu,co?

KAF : Jak jenom??? Já jsem s Amčou navýsost spokojenej!!!No samo že dělám na ní.Dřív jsem psal na stroji,ale hrozně to zdržovalo a krom toho díky tomu emulátoru to trvá chviličku,než to vždycky přetáhnež z CEDu do toho svýho Wordu,nebo co to máš...

BRAUN : A tu tvou přezdívku KAF myslím taky nemá smysl rozvádět,když je to vlastně spojení tvýho jména a příjmení,ne?

KAF : Hm,taky myslím...

BRAUN : Takže to už nám zbývají jenom tvý oblíbený a neoblíbený hry.Tak zpusť!

KAF : To je snadný.Miluju strategie,Manažery - především fotbalový,ale i jiný, taky čas od času hraju střílečky,sem tam chodičky a někdy i simulátory, a poslední dobou dost smažím i Dungeony a Doomovky.

BRAUN : A nesnášíš...?

KAF : Adventury a logický.

BRAUN : Cože,ty já mám docela rád!

KAF : Ty možná,já ani omylem!!!

BRAUN : Tak ať už to konečně ukončíme,jaká je tvá momentálně nejlepší gamesa?

KAF : No asi UFO,DUNGEON MASTER II,WINGS a KNIGHT OF THE SKY,ikdyž ta poslední gameska mi teď nějak habruje a zasekává se.No a jinak samosebou staré dobré legendy DUNE II,THE SETTLERS,REUNION,PREMIER MANAGER II,LOTHAR MATTHAUS,jo a taky mě dost berou pinbally,konkrétně SLAMTILT.

BRAUN : Děkuji za rozhovor.

KAF : Nemáš zač.

BRAUN : No a teď ještě ty,ne?

KAF : Co já?

BRAUN : No taky bys mi měl poděkovat.Já ti taky odpovídal na otázky.

KAF : Aha...no tak díkec!

BRAUN : Slušně bych prosil!

KAF : Co máš proti díkecu?

BRAUN : Nekecej a pěkně slušně poděkuj!!!

KAF : A takhle do zubu bys nechtěl...?

BRAUN : Tak ty takhle ty zmetku!!!!!!!! GRRRRRGRRRRR...

Pokud máte nějaké dotazy k těmto dvou maníkům napište nám...

The END (konec)

AMIGA DATA CLUB

Oficiální smluvní dealer
3M,KomTech,Javosoft,PHASE 5,MICRONIK,DigiTronic,CS21
Prodejna zásilkového obchodu
Spolupráce – EXCALIBUR,KomTech,FÉNIX,ECHO

Nabízíme :

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

Zprostředkovatelská činnost

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

Náš zájem a nabídky

Činnost počítačového klubu
Prodej – nákup výpočetní techniky
Prodej – nákup softwaru a literatury
Oblast Second Hand Výpočetní techniky

Kontaktní adresa zásilkového obchodu a klubu DAC
OLDŘICH VOSYKA * ZAHRADNÍ 253 * Malé Svatoňovice * 542 34
Tel. 0439/934165 (kdykoliv)

Klub všech uživatelů počítačů AMIGA byl založen v srpnu 1995 čtyřmi nadšenci, kteří si prostě řekli, že udělají maximum pro spokojenou širokou oblast všech, kdo mají rádi Amigu a to co samozřejmě umí. Po dvou měsících odchází dva ze zakládajících členů klubu D.A.C. a zbývající dva vedoucí se dostávají do situace, kdy je nutno nejen vložit svoje nadšení a zájem, ale především potřebuje klub injekci v podobě třeba výhry ve sportce. Což se samozřejmě nestalo a po měsíci jsem zůstal já zcela osamocen a vše zůstalo na mé osobě. Maximum času, peněz a píle jsem věnoval nejen sebevzdělávání ohledně počítačů Amiga, jejich problematiky, ale i jsem se plně začal věnovat programování a práci v oblasti hardware.

V roce 1996 začaly v klubu vznikat kompletní manuály ke hrám a programům,které i dnes mají co říci všem, kdo o tyto programy mají zájem a dodnes se vlastně pracuje na dalších a dalších, ale již ne s takovým nasazením a zájmem.Také v roce 1996 došlo ke spojení mé osoby s člověkem, který měl také velký zájem o Amigu a její problematiku a klub byl přejmenován či upraven pod názvem D.A.C.& Co. a takto vlastně fungoval až do dubna 1997, kdy došlo ke změně postoje příchozího člena a Amiga stala pouze a jen prostředkem k zisku finančních prostředků pro svou osobu, tudíž jsem velmi rád označil svou organizaci starým dobrým názvem D.A.C..

1.1.1997 klub D.A.C. vstupuje do oblasti profesionální sféry, kdy vše je založeno na spolupráci s některými firmami, podepsány některé smlouvy s renomovanými firmami a to jak se věnující počítačům Amiga tak samozřejmě i PC, protože problematika hardware je dnes přinejmenším skoro stejná a to jak se jedná o paměti, harddisky, CD ROM a podobně. Nelze se upnout na jednoho dodavatele, který má navíc ceny velmi vysoko. Ale každopádně klub začal pracovat na plné obrátky a to ve všech oblastech, které se ještě v průběhu roku snažil rozšířit a dodal tak do společnosti Amiga nadšenců takovou tu zdravou rivalitu, ale hlavně spojení zájmu a ndšení pro všechny.

A máme zde rok 1998. Začal úspěšně stejně jako předchozí končil, začalo se o nás mluvit, začalo se o nás vědět a já osobně pro to činím maximum, aby to bylo jen a jen více.

K dnešnímu dni, t.j. 15.5.1998 je v klubu DAC propojeno celkem 324 uživatelů počítačů Amiga, kteří více či méně spolupracují mezi sebou navzájem, spojují je společné zájmy, společné nápady a vždy se velmi rádi vracejí a obracejí s problémy a dotazy na náš klub, což samozřejmě nejen zvyšuje náš kredit, ale jsem velmi rád že žijeme a stále se rozjíždíme více a více.

A co dnes?

Dnes klub nabízí v oblasti počítačů Amiga asi vše, na co si člověk vzpomene. Nákup a prodej hardware, kompletních počítačů i sestav, které činíme na přání. Instalace harddisků či CD ROM a Turbokaret je samozřejmostí. Specializujeme se na přestavby Amig do skříní dle řání a zájmu, nejlépe do BigToweru či SlimLine a včetně softwarové základny, dále zajistíme veškeré opravy a úpravy hardware, doplníme nabídku i o blbinky pro každého, základem je samozřejmě konzultační a poradenská činnost klubu, letos celkem obstojně začal fungovat náš SeconHand, kdy zprostředkováváme a kontaktujeme lidi, kteří prodávají a kupují, čímž samozřejmě získává další a další naše spokojené zájemce, dále zajistíme veškeré grafické požadavky s firmou zabývající se počítačovou grafikou, práce s videem je také zajištěna a třeba i místní televizní studio a videostudio jsme schopni zajistit, dále se můžeme dostat do oblasti Imternetu, kde já stále ještě nejsem, ale pracuje se na tom, k všeobecné spokojenosti, pokud to mohu trošku tak říci, mne těší třeba i zájem časopisu Excalibur o činnost našeho klubu, kde velmi uvítám užší spolupráci a nakonec spolupráci s časopisem Fénix kde budeme vést rubriku softwaru.

Diskmagazín ECHO

Echo Start

Jistě někdo z vás zná tento obsahově kvalitní Amiga Diskmagazín,který na Amiga scéně pluje pěkných pár let.Sice GURU,EXIT to byly v jisté době kdy Amiga byla ještě na výsluní super diskamagy,ale bohužel zanikly a proto určitě i vzniklo ECHO.
ECHO 7/98 bych stručně popsal asi takto.Úvodní obrázek pěkný.Následuje skvěle udělaná hudba,která vás provází celým prohlížením.Po zpuštění se objeví menu na kterém si můžete zvolit zda chcete vypnout hudbu či tisknout nebo nastavit blanker (spořič) dále důležité funkce jsou šipky,kterými celým mágem proplouváte.

Najdete zde rubriky :

NEJDŘÍVE – informace o Echu a několik užitečných rad,úvodní slovo a další věci.
SOFTWARE – zde najdete opravdu dosti informací,které opravdu oceňujeme.
HARDWARE – zde najdete popis tiskáren,turbokaret a všeho okolo Amči
HRY – recenze na Dooma,Glooma 3,Rebela...co dodat.
NÁVODY – jak pracovat s Amosem a Sprity...
INZERCE a **REKLAMA** sem si můžete podat inzerát zdarma,ale jen 2Kb.
RŮZNÉ – zde najdete informace přes grafiku,internet,utility atd.
OSTATNÍ – tady najdete vše co se okolo Amigy děje.

Ovládání se naprosto jednoduché i pro ty nejmenší pouze klikáte levým tlačítkem vpřed a pravým když se chcete vrátit zpět.Graficky diskmág vypadá slušně sice není tak kvalitně propracován jako už zmíněný EXIT či GURU,ale důležitý je hlavně obsah a grafika je až na druhém místě.To stejné si myslím i o Fénixu,protože kdybych byla super grafika (DTP),ale obsah nijaký tak by to asi nemělo smysl.

To je asi tak vše jak bych vám mohl přiblížit diskmagazín ECHO,kterému i tak trochu vděčíme za existenci,protože víme,že někdo pro Amigu ještě něco dělá.Tím myslím i D.A.C.,Amiga CS,Top Secret a další diskmagy,či papírové časopisy. ®BRAUN©

ECHO

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

V každém čísle naleznete:

- nejnovější 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 scanner ..... 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 Koi8

+ pošt.

Časopis nejen pro AMIGA pařany...

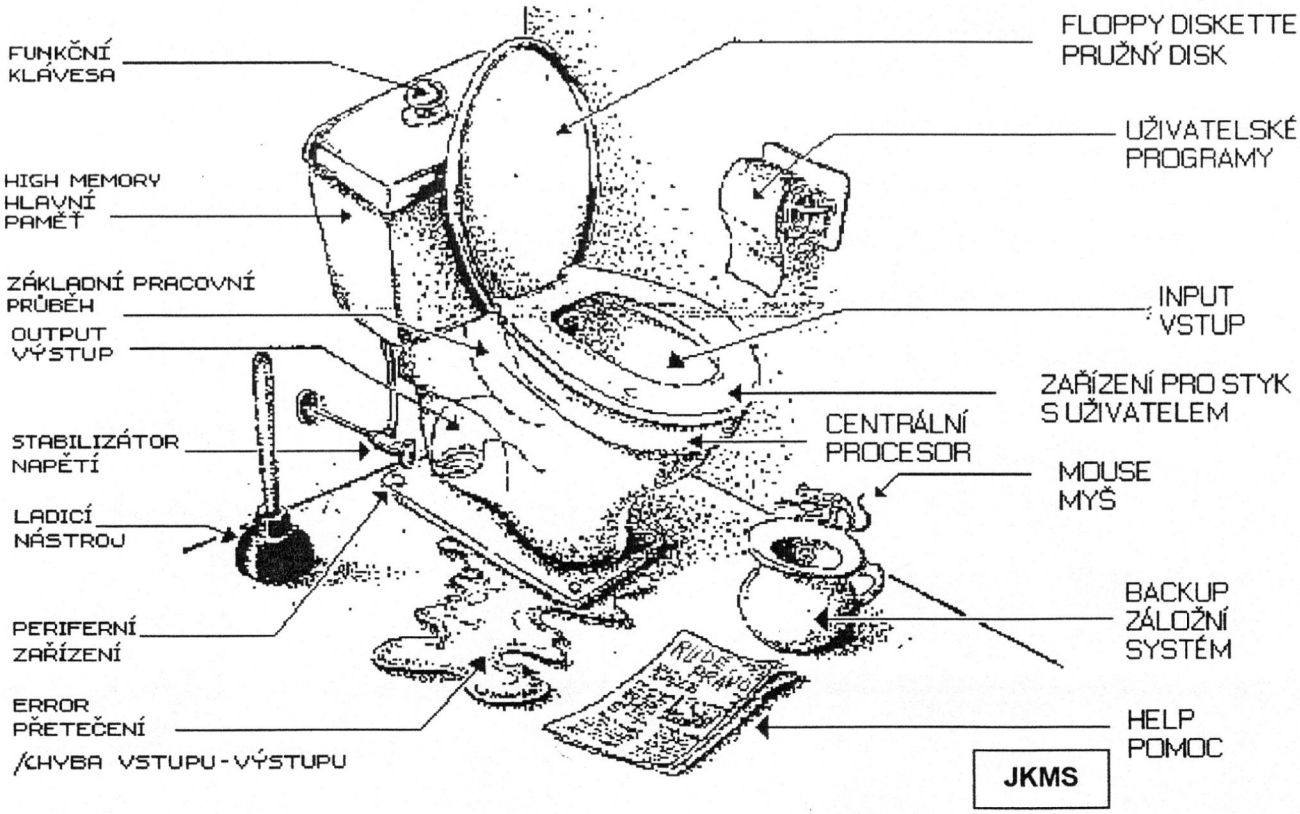
VYCHÁZÍ VŽDY

KONCEM MĚSÍCE

Děkujeme všem za podporu...

FÉNIX (4) 30.9.1998

SCHÉMA FUNKCE PC



JKMS