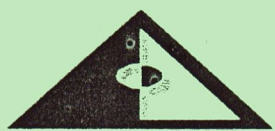


FÉNIX

4

9/98



Recenze :

DUNGEON MASTER II

MIKRO MORTAL TENNIS

SLAMTILT

DETRIOT a další...

Casopis nejen pro Amiga Pařany

Cena 25,- Kč



OBSAH



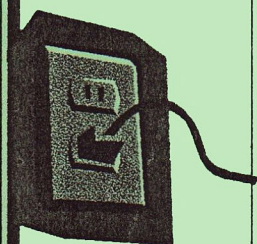
- (1)
Slovo úvodem
- (2)
Listárna
- (3)
Recenze – **Dungeon Master II**
- (4)
Recenze – **Detroit**
- (5)
Recenze – **Slamtilt**
- (6)
Recenze – **Mikro Mortal Tennis** + Jednodisketovka – **Lemmings Holiday**
- (7)
Jednodisketovka – **Dimos Quest** + **Bang Boo**
- (8)
Minirecenzička – **Gods** + **Jaguar XJ 220**
- (9,10)
Manéž Manažerů Recenze – **Ports of Call**
- (11,12)
Návod – **UFO** - první část
- (13)
Návod – **Dungeon Master I** - první část
- (14)
Please Help Me!!!
- (15)
Software – **Reorg**
- (16)
Software – **Sysinfo** + **Převodník**
- (17)
Informace pro Vás + **Hardware** – **Amiga** a **zdroje**
- (18)
Reportáž z párty v Bohumíně + **Amiga Burza**
- (19,20)
Rozhovor s JKMS + **Workbench** – **Amiga** a **Pixla**

FÉNIX (4)

REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) text Recenze, Návod
KAREL LENC – (BRAUN) grafika, DTP, recenze
JIRKA MISSBACH – (JKMS) text Recenze, Software
OLDŘICH VOSYKA (DACAN) text Software
PETR CRHONEK – (PEC) text Manuál
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) text Recenze
LUDĚK ORAVA - (ORLU) text informace
ROBERT JANKU – (ROJAN) text recenze, cheaty

Vychází 30.9.1998 - FÉNIX (5) vyjde opět koncem měsíce října...





Slovo úvodem

Jak ten čas letí! Jak je to dlouho, co jsem pracně sumíroval úvodní slovo k demočíslu FÉNIX (0) a hele uteklo pár měsíců a já tu tlučím do počítače tyhle řádky. Opět se podělo mnoho nového. Jednak se konečně několik z vás rozhoupalo a zaslalo nám svoji hitparádu her, takže počínaje tímto číslem začínáme ve FÉNIXu uveřejňovat herní TOP TWENTY na základě vašich hlasů. Jsou v ní uvedeny hry, jež se u vás těší dlouhodobě největší popularitě. Pokud máte zájem se této herní hitparády též zúčastnit a ovlivnit tak třeba své favority, stačí vám pouze zaslat nám svůj TOP TEN nejlepších her, jež právě hrajete (je přitom jedno, jde-li o hry novější, či starší provenience). Mi k nim zde v redakci přiřadíme body stylem 1. místo 10 bodů, 10. místo 1 bod a potom tento váš TOP TEN začleníme do naší TOP TWENTY. Jak jsem už výše řekl, jde o dlouhodobou soutěž, takže prosím posílejte své osobní hitparády a to i vy, co jste nám je už poslali dříve. Je totiž zcela jasné, že žádný z vás nehraje pořád jenom stále to samé, ale že se všem čas od času dostane do rukou i něco nového, co jste před tím nikdy nehráli a co způsobí na vašich dosavadních herních hitparádách dramatické přesuny.

Ale dále k novinkám. JKMS se konečně rozhodl a možná už v příštím čísle vám začne v pravidelné rubrice předávat své znalosti a zkušenosti s příkazy AMIGA DOSu. KAF si konečně splasil CD ROMku, takže teď všude chodí nafouklej, jak páv, a to i přes to, že ji ještě nemá zapojenou, protože mu ještě chybí dostatečně silný trafo. A Braun si konečně koupil větší harddisk a silnější zdroj.

Po úspěchu rozhovoru KAFA s BRAUNem, otištěného v minulém čísle se tu objevil nápad z řad vás čtenářů udělat podobné rozhovory i s některými z vás. V tomto čísle to odnesl chudák JKMS a v příštím se chystáme na RED ROSEho, takže kdyby měl někdo z vás ostatních opravdu zájem, napište a příště se můžeme klidně poprat u vás doma...

Jinak také touto cestou vyhlášíme takové malé FÉNIXovské mikroreferendum. KAF totiž začíná mít problémy s tématy pro svoje povídky, jež se vám zatím, alespoň soudě podle ohlasu, docela líbí. Jak tvrdí, v okruhu Amigy není námětů, o nichž by stálo za to napsat povídku zase až tolik a každopádně KAFA už žádné smysluplné téma nenapadá, pročez vám tento dává tak říkajíc na výběr. A) pokud někoho z vás podobné inteligentní téma napadne, nechť se tento o ně s KAFem po-dělí a pak je možno psát povídky o Amize dál, nebo B) KAF s psaním povídek do FÉNIXu z důvodu nedostatku námětů přestane, a nebo C) KAF může začít postupně otiskovat své starší povídky, psané na základě svých zkušeností ze čtyřletého pobytu na jednom nejmenovaném vojenském zařízení. Rozhodnutí necháváme na vás.

Jinak doufáme, že se v hojném počtu zúčastníte již dříve avizované Amiga párty!

Redakce FÉNIXu



Předplatné

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

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

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

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

®BRAUN

Karel LENC
Slunečná 4

BRNO 634 00

05/47215299

®JKMS

Jirka MISSBACH
Štouračova 19

BRNO 635 00

05/46211807

®KAF

Karel FALTIN
Výšina 5

BRNO 637 00

05/43236568

listárna

Čau KAFé a všichni co podporujete Amigu a Fénix.

- 1) Opravte mě, jestli se pletu, ale neznamená tvorba časopisu, vymýšlet nové recenze z vlastních zkušeností??? No abych to vysvětlil: Fénix 3 jsem přečetl celý v průběhu jedné směny v zaměstnání, ale když jsem došel na stranu 11, potěšilo mě otištění mé recenze F1, ale to co jsem našel hned pod ní to mě dožralo. Stačilo abych přečetl 8 řádků recenze na hru CLIFFHANGER od „FOXÉ MULDERA“ a začal jsem se přehrabovat hromadou výstřižků recenzí ze starých čísel Excaliburu, Levelu a Score. VICTORY: Recenze na Cliffhanger je sice hodně zkrácená, ale totálně opsaná, asi z Excaliburu, podle papíru, protože ty časáky nemám celé, ale postříhané. Tehdy to byla novinka a dnes to FOX použil pro Fénix. Já nejsem moc dobrým recenzistou (alespoň se za něj nepovažuji a na KAFovu úroveň se asi nikdy nedostanu), ale snažím se vždy nějakou napsat. Myslím, že zrovna hra Cliffhanger (mám ji doma) není nijak složitá a těch cca 15 řádků by z vlastních slov napsat dokázal. Věřím tomu, že nejsem jediný kdo si toho všimnul.
- 2) Kafe a Braune, váš rozhovor otištěný na třech stránkách je skvělý - asi mně nepřestanete udivovat. Možná by nebylo na škodu od každého stálejšího příspěvovatele napsat podobnou zpodobnost osobnosti.
- 3) K jakému datu bývá uzávěrka Fénixu a v jakých nákladech Fénix vychází ? Hitparáda je skvělejší nápad...

Red Rose

Redakce

- 1) Konečně, ano jsme velmi rádi, že někdo náš Fénix čte tak důkladně, že si všimne i této skutečnosti... je pravdou, že tento tvor (tedy Top Secret * Fox Mulder) je vlastně velký Anonym, který snad je i náš předplatitel a nebo někdo kdo Foxovi půjčuje Fénix a myslí si, že my to nevíme... ale schválně jsme tyto články otiskovali abychom i tímto způsobem zjistili na jaké úrovni jste a co všechno i čtete... ale jistě souhlasíme s tebou, že je to pod úroveň, ale jméno Fox si nyní převzal Braun a bude pod tímto synonymem psát i texty, ale nikomu to neříkej (jo!!!) Takže Fox Anonym skončil a nyní bude news Mulder... pozn. redakce Red Rose je moc sebekritický, protože jeho recenze jsou podle nás psány přesně tak jak si představujeme a hlavně jsou srozumitelné. Děkujeme za tvoji podporu a ještě něco prozradíme na Red Roseho on jediný nechtěl Fénix zadarmo, takže má Fénix předplacen a za to ti zde přede všemi moc děkujeme, podporuješ snad dobrou věc...
- 2) Dobrý nápad a klidně začneme u tebe, takže se připrav na palbu otázek... a ty nám zašli otázky buď k Fénixu nebo k jednotlivým tvůrcům Fénixu... může to fungovat třeba jako taková Kecárna o sobě... v tomto čísle se něco dozvíš o JKMS...
- 3) Fénix má uzávěrku vždy kolem 25 v měsíci. Jaký myslíš, že je asi náklad je takový, že musíme přemýšlet o koupi vlastní kopírky protože dělat přes 30 časopisů a každý má asi 13 stran z obou stran což je tedy 26 x třeba 30 = 780 kopií a skoro jeden balík papíru A4... Hitparáda bude super a jsme rádi, že jste zareagovali a že budete své top teny zasílat i nadále... když už jsme u té hitparády tak bude 20 místná a bude se bodovat prvních 10 her (1. místo 10 bodů a 10. místo 1 bod...) pak co zbyde tak bude těch dalších 10 her, které také hrajete, ale ne všichni je dali do první pětky...

Top Twenty Games



Hitparáda nejhranějších her čtenářů FÉNIX...

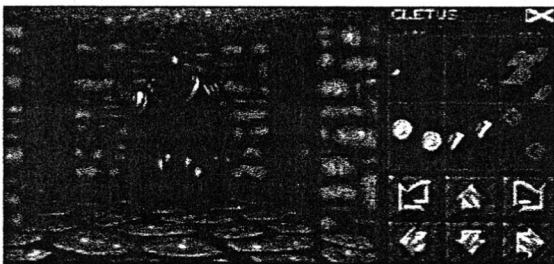
	Body
1) UFO	22
2) THE SETTLERS	21
3) F1 GRAND PRIX	19
4) SYNDICATE	18
5) SLAMTILT	16
6) DUNE II	13
AMIGA DOOM	13
7) FLASHBACK	11
8) GLOOM	10
SKI OR DIE	10
T.F.X.	10
9) F1 FROM DOMARK	9
CASTLE KINGDOMS	9
CYTADELA	9
10) GOAL!	8
GALAGA DELUXE	8
LEGIONS OF DAWN	8
DUNGEON MASTER 2	8
11) TINNY TROOPS	7
BANG BOO	7

Recenze

Dungeon Master II

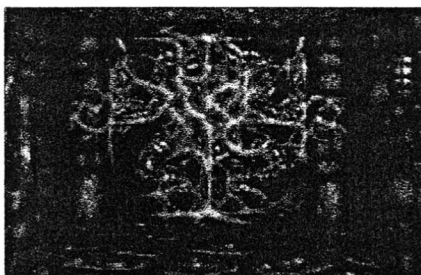


...PRÁÁÁÁSK!!! Blesk sjel kousek vedle mě! Hernajs budu se muset zašít někam do podzemí, než se ten marast zas přezene. Nerad bych tu někde dostal pár tisíc voltů do kebulé!!! DUS DUS DUS, GRAOUÉÉÉÉ.... a hele kdo se tu objevil - chodící stejkozásobárna, no jen pojď blíž, nestyď se, nóóó táák... to je vončo, teď ještě zakouzlit pětkovej firebal u všech čtyřech kouzelníků, a prásk jeden... nóóó hezkys po něm nadskočil... a prásk druhý... vedle... ty mrcho vyžraná... prásk třetí... zase uhnul, potvora jedna... prudce inteligentní... tak do čtvrtice všeho dobrýho... prásk poslední firebal... a jaké si byl potvore, teď je z tebe jenom hromádka stejků. Táák honem je hezky pozírat, sakras já už to nemám kam dávat. Všichni čtyři v mojí družině už jsou přetížení a nemaj ani jedno volný místečko... No ale co, tak je to holt nechám zbaštit. Stejně už jsou dva z nich hladový. Tak ještě pro jistotu zasejvujeme... kolik že je to hodin... doprd... vono už je půl druhé, a já mám vo půl paté vstávat do práce, no to toho zas naspím... to zas budu ráno vy-padat... no snad se mi aspoň podaří nezrušit žádnou zásilku, nebo někoho nepřejet vysokozdvihem...



Tak zhruba něco podobného se mi takhle jednou onehdá honilo hlavou, když jsem zrovna smažil podle mě zatím nejlepší dungeon, který se mi zatím měl tu čest dostat do pařátů. Sice je fakt, že tuto skvělou pařbu ještě nemám dohranou do konce, ale řek bych, že o ní už za tu dobu, co ji žhávím, vím víc než dost na to, abych mohl dát do kupy nějakou tu recenzi. K jejímu napsání mě mimo jiné inspirovala i PECova recenze v minulém čísle, kde tolik vychvaloval Dungeon mastera I. Fakt je, že než se mi toto superdílo dostalo do rukou, dungeony jakoby pro mě neexistovaly. (tedy byly na tom tehdy u mě stejně, jako dnes třeba adventury, či gamesy logické - tyto totiž taky naprosto přehlížím a nehraju, ikdyž kdo ví, třeba se mi někdy v budoucnu dostane do ruky nějaká bombastická adventura a já se možná

konečně začnu zajímat i o tyto typy her...) V podstatě jsem před příchodem DM II ani nevěděl, co že to ten dungeon je vlastně za typ hry. No má představa byla tehdy zhruba taková, že to je jakýsi Amigistický pokus o Doom, ale o tom už jsem se myslím zmiňoval v recenzi na Legion of Dawn. Důležitý bylo, že jsem vyloženě nevěděl, co od této hry očekávat, takže jsem vlastně ani nemohl být zklamán. Ovšem jakmile jsem Dungeon mastera II začal trochu víc poznávat, došlo mi, o čem jsem se svým předchůzím nezajímalo o dungeony vlastně připravil. DM II mě totiž tak minimálně na měsíc absolutně uchvátil. Ta grafika, ta absolutně skvělá ponurá hudba, ty zvuky, ta rozmanitost, ta atmosféra! Hlavně když tuhle gamesku smažíte v noci!!! V tomhle to musím dát PECovi rozhodně za pravdu, ikdyž s tím zvukem na-plno jsem to moc nepřeháněl (a když tak jsem si to pustil do sluchátek) a ani rajčata jsem po stěnách nepatlal (jednak bych se vyloženě upatlal, taky bych těch rajčat tolik určitě nesehnal, a jednak máme nedávno čerstvě vymalováno), ale jinak je fakt, že pařit DM II v noci je doslova a do písmene zážitek, který všem vřele doporučuju.... teda úplně všem zase ne, takový srcaři a jiní podobní by si podobnou zábavu s ohledem na svůj zdravotní stav měli rozhodně nechat ujit, protože ty šoky, když např. procházíte obřím lesem, a zrazu se za vámi ozve UÁÁÁÁÁÁ a z jednoho z okolních stromů seskočí obrouš, to je normálka vo nervy a pokud to člověk nečeká, může se z toho leknuť i pos... léze zcvoknout! Ale abych to tu počít tak planě neokecával. Co že je náplní Dungeon Mastera II a především čím se liší od jedničky? Tedy co se námětů týče, bude nejspíš stejný - boj s vládce chaosu. V úvodní jeskyni si tu člověk zvolí čtyři bojovníky a s nimi se pak vydá do boje se všemi potvarami tam venku. (teda to venku tu vlastně platí jenom pro DM dvojku, protože jednička je celá v jeskyni, zatímco ve dvojce si můžete chvílemi užít i volných prostranstvích) A nutno říct, že je to občas boj dost tvrdý - třebaš mlata s tou zubatou bestii dole v podzemí pevnosti, to je fakt něco, stejně jako likvidace jakéhos to prťavýho zmetka, co v jisté oblasti s mlhami furt machá firebalový tlačítka. Člověk tu během celé hry přijde do styku s tolika nepřátelama, že je sotva zvládne spočítat, natož aby je dokázal všechny vymlát. Taky tu můžete nalézt, či koupit takový kvantum různých věcí, od jídla přes různé zbraně, oblečení, brnění, až po speciální kouzelnické hole a amulety, že vám z toho až zrak přechází. Člověk je zde neustále udržován v napětí a očekávání, co přinese další záhyb chodby, či co se skrývá za tím, či oním křovím. No prostě nervy od začátku až do konce.



A teď k tomu, čím se liší DM II od svého předchůdce. Tak především je bohužel pro pěti a šestistovkaře agovej, takže si ho můžou plejnout jenom dvanáctkáři a vyšší a to navíc pouze ti, jež mají ve své Amčuli hadr, protože bez něj se DM II neobejde. Dále je zde značně zkvalitněn pohyb a animace všeho. V jedničce to bylo takové thnaný a řekl bych možná až nemastný neslaný, zato teď to opravdu dostalo tu pravou šťávu. Přitom jde někdy o vyložený maličkosti, jako třebaš pohled na kouzelný léčivý nápoj. V jedničce je to prostě lahvička s modrou tekutinou a dvěma jakoby vlnkami, zato u dvojky už nalezneme zajímavě se vlnící a šplouchající nápoj, jež právě díky oněm animacím vypadá daleko lépe, než jeho jedničkově předchůdce. Ovšem na první pohled je dvojka své předchůdkyni velice podobná, takže pokud někdo s oblibou pařil jedničkový DM a zvykl si na jeho způsob ovládání, může jej bez sebemenších problémů užít i ve dvojce, protože v tom se od sebe obě gamesy takřka neliší. Dokonce i kroužení je tu skoro stejné (teda

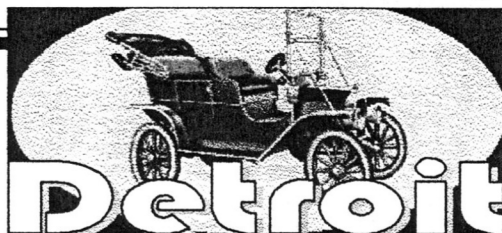
aspoň všechna kouzla, co se člověk naučil v jedničce, existují i ve dvojce!) Kapitoulou samou pro sebe jsou zde zvuky a hudba. Pokud si dobře pamatuju, tak v DM I člověka během hry nedobrovází hudba žádná, a jenom občas tu zaslechne kroky nepřátel, zvuky otevírajících se dveří, polykání při jídle (mimo chodem úplně stejné zvuky je použit i ve dvojce), atd., takže bych možná i řekl, že je DM I po zvukové stránce poměrně chudá a nevýrazná hra. To u dvojky je tomu přesně naopak. Každá zóna tu má specifickou hudbu, jež je tak podmanivá a mnohdy i strašidelná, až z toho jednomu chvílema běhá mráz po zádech - třebaš hudba na hřbitově... ty zvony... uéeé brrr!!! A stejně tak je tomu i v případě zvuků, jichž tu naleznete učiněný kvantum od vlčího vytí, přes chřestění (či spíše cinkot kostiček, až po skvěle udělanou bouřku a hromobití.

No prostě abych to furt neokecával, řeknu to nakonec jasně a zřetelně: Dungeon Master II je po všech stránkách značně zdokonalená verze Dungeon Mastera I a všichni ti, kteří tuto dnes už bezesporu klasiku na poli dungeonů ještě neměli tu čest pařit a jsou přitom dungeonovskými maniaký, by si ji měli co nevidět někde schrstit. Jinak fakt o něco přijdou...

FTL - 1995
Dungeon
DISKET : (6) HDD ONLY
ŠLAPE NA : A1200 ONLY

KAF

3



DETROIT

... Ale no výýborně, naši technici vyvinuli nové typ motoru! No tak si hned zkonstruujeme další modelovou řadu již tak dost oblíbeného a prodáváného vozu Chevrolet Escort.... tak konstrukce je hotová, všechno nainstalovaný, tak ještě otestovat... hmmm 58%, to vůbec není špatný, to by mi zase mohlo zvednout prodej. No ještě překontrolujeme momentální cenovou politiku našich

soupeřů... cože ti šilenci zas zvedli ceny? No to snad nemyslel vážně! Tak to já ceny naopak snížím. Třeba je tím konečně přivedu na bubnu! Akorát ještě musím přijmout nějaký ty další dělnáse, rozšířit továrny a taky především rozjet pořádnou reklamu! A to by bylo... aby to nebylo...!

Ne, nebojte se, neruplo mi v bedně, ani netpím samomluvou... teda aspoň doufám! To jsem si tu jen tak pro sebe v duchu okomentoval jeden takový naprosto běžný rok ve hře DETROIT. Že nevíte, co je to za hru? No to se vám ani nedivím. Ze všech Amigistů, co znám znal a hrál zatím tuto hru pouze jeden. Před časem jsem sice už manuál na ni uveřejnil v Časopise HELP, ovšem co vím, tak název tohoto občasník dnešním čtenářům FÉNIXu většinou nic moc neříká, takže myslím nebude na škodu otisknout v dnešním čísle Recenzi a příště třebaš návod. Možná by se některým z vás mohl třebaš v budoucnu hodit, kdyby snad zatoužili tuhle obchodně manažerskou gamesku poznat trochu blíž.



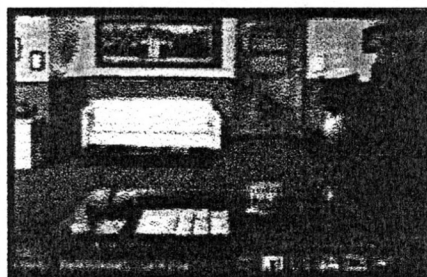
Tedy vo co go: DETROIT je klasická obchodnická strategoška, jež nás zavádí na počátek tohoto století do doby vzniku automobilismu. Stáváte se tu majitelem malé továrničky na auta, která se snaží vyvíjet, vyrábět a prodávat své vozy pokud možno do celého světa. V cestě jejím - a potažmo i vašim ambicím však stojí několik konkurentů, jejichž cíl je naprosto stejný. Navíc je zpočátku automobilový trh značně chudý, takže je poměrně složité se na něm udržet, či dokonce uspět a vytlačit konkurenci. Nástrojů k tomu máte hned několik. Předně to je promyšlená cenová politika, stejně jako bohaté dotace do vývoje nových komponentů od motorů, přes brzdy, chlazení, až po tvar karosérie, zavěšení kol, nebo bezpečnostní a luxusní prvky výbavy. Taky můžete prodej svých vozů podpořit reklamou v tom či onom regionu, nebo rozšířit své obchodní zastoupení tam, či onde. Zpočátku to sice

půjde těžko a člověk bude občas i prodělávat, ale postupem času, pokud se ukážete jako zdatnými konstruktéry a prodejci, se vaše pozice na trhu upevní a nakonec své soupeře necháte v množství prodaných aut a potažmo i v ziscích daleko za sebou. A pokud vám to půjde tak dobře, jako mě, možná i vi zavedete coby standardní výbavu svých aut ABS, kazetáky, elektronicky stavitelné nápravy a Air backy ještě před druhou světovou válkou, tj. v době, kdy všichni vaši konkurenti začínají využívat - coby poslední výkřik techniky u svých aut nárazníky...

A nyní, jak už je u mě zvykem, se podíváme na hru samotnou. Co se týče grafiky, představuje DETROIT takový ten klasický průměr. Nic moc oslnivého, ale jinak celkem ujde, ikdyž musím říct, že samotné vykreslení aut je zde poměrně velice hezky zpracováno a to na všech úrovních od první, kde se setkáte s onými klasickými pradědečky z prapočátku automobilové éry, až po supermoderní káry, jaké na našich silnicích snad ještě ani nenajdete.

Se zvukem už je to poněkud horší. Sice tu člověk má možnost pustit si ke hře hudbu, ale ta je bohužel koncipována tak, že se mění pomalu s každou změnou obrazovky, takže to působí zdržování, protože se pak vždycky musí načítat. Pokud máte DETROIT na hadru, ještě to tak moc nevádí, ale při hře z disket už je to znát a hra se tak dost zdržuje, takže člověku nakonec nezbyvá nic jiného, než ji jednoduše z option menu vypnout. (a taky je mimochodem dost protivná a po chvíli jejího poslouchání si na ni vypracujete dokonalou alergii...) Jinak zvuky samotné se tu ozývají poměrně zřídka - většinou jen při stavbě další výrobní linky, či při zkonstruování nového typu auta. Jinak ale můžu říct, že ve hře samotné příliš nechybí a jejich občasnou absenci proto nepovažuji přímo za závadu, nebo nějakou vadu na kráse. V DETROITu je totiž důležité jenom jedno. Co nejvyšší prodej a potažmo i zisk. Schválně, jestli mě někdo z vás trumfne! Už jsem v roce zhruba 1958 a na kontě a v bance mám dohromady zhruba 80 miliard USD. Měsíčně prodávám zhruba 40000 aut a zaměstnávám asi 18000 lidí. Až tohle někdo dokáže, ať se mi ozve!!!

A nakonec bych myslím měl uvést jednu důležitou drobnost. Tato hra existuje aspoň co já vím ve dvojí verzi - klasické a AGové. Obě se od sebe liší nepatrně a to především ve zvucích a občasných animacích. O co mi ale jde. Klasickou pětistovkovou verzi v pohodě rozjedou i lidé s pětistovkou s 1 MB RAM. Kámen úrazu je však v tom, že čím víc typů aut vyrábíte, tím víc paměti hra potřebuje. Proto raději klasickým pětistovkařům DETROIT moc nedoporučuju z důvodu toho, aby pak nebyli zklamaní, když jim uprostřed rozehrané hry hra spadne, nebo se odmítne sejnout kvůli nedostatku paměti. Mýmu kolegovi se to stalo zrovna když byl v nejlepším a musím říct, že z toho byl celej pař, protože ho tehdy DETROIT doslova uhranul! Co se AGové verze týče, potřebuje minimálně 2MB RAM, ale raději víc. Sám jsem to netestoval, ale pokud si pamatuju, při pokusech rozjet ji z hadru při holé dvanáctistovce jsem taktéž neuspěl a musel tak počkat do doby, než mi došla turbokarta s další pamětí.



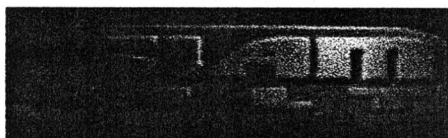
IMPRESSIONS - 1992
Strategie
DISKET : (2)
ŠLAPE NA :A500 - A1200

KAF

Tož už do toho FÉNIXu porát tak nečumávejte a rači si rychle někde henteho DETROITa schrastíte, abyste se pak měli na čem učit, až na něj v příštím čísle napíšu ten v úvodu už slibovaný manuál..... pohov ... rozchod!

Recenze

SLAMTILT

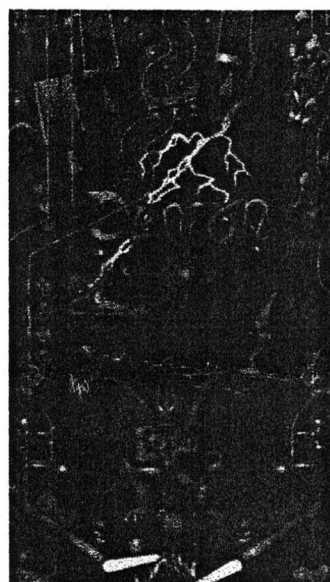


způsobil, že pro mě všechny ostatní pimbally zčistajasna přestaly existovat a od té doby pařím jenom jeho. Ptáte se kterej to je? No kterej jinej, než SLAMTILT!!

Není snad na světě pařana, jež by ve své gamesnické kariéře nenarazil dříve, či později na nějaký ten pimbali. Na Amize je jich celkem spousta a to jak na starých dobrých pětistovkách, tak i na stroje vyšších, takže je mají možnost hrát opravdu všichni. Když tak zapátrám v paměti, nezbyvá mi než konstatovat, že už jich znám hezkých pár a taky je docela rád hraju. Ovšem nedávno mi přišel do rukou jeden, kterej okamžitě



Pamatuju, že už když jsem ho poprvé pouštěl, působil na mě tak nějak dokonale, profesionálně a bez kazů. Zajímavý úvod, který ale můžete v pohodě odkliknout a hupsnout abych tak řekl rovnou do hry. Či spíše do hlavního menu. Tam už si člověk zavolá příslušnej hrací stůl a hurá na to. Jsou tu k dispozici čtyři a nutno do-dat že jeden lepší než druhý. Ovšem já mezi nimi mám svého favorita - je jím až poslední z nich - NIGHT OF THE DEMON. Mám ho nejraději nejspíš proto, že není tak přelácaný - myslím tím zaplnění plochy na obrazovce, ale přitom je udělán inteligentně, a tak nějak hrátelně. Celého jej přitom doplňuje skvěle ponurá hudba a zvuky, jež opravdu vytvářejí pomalu hřbitovní, nekulí až záhrobní náladu. Ovšem to vše má jistě i valná většina ostatních pimbali - konkrétně PIMBALL DREAMS ještě na staré pětikuli měl jednotlivé stoly situované obdobně, grafiku zhruba stejně kvalitní a hudbu jakbysmet. Ovšem SLAMTILT má oproti všem svým ostatním kolegům (nebo minimálně proti všem, jež se mi zatím dostaly do rukou) jednu úžasnou výhodu. Skvěle vás totiž pobaví svým horním informačním oknem. Většina ostatních pimbali jej má samosebou taky, ale u nich je tento pouze strnulým



ukazatelem vašeho skóre, kde sem tam přiskočí nápis bonus, nebo tak něco.



Zato u SLAMTILTU se zde neustále setkáváte se spoustou legračních, někdy morbidních, ale každopádně úžasně zpestřujících malůvek, jež z celé hry dělají snad i cosi víc, než jenom bezduché pinkání kuličkou. Je sice pravda, že ona občasná morbidita (sekýra v hlavě mrtvol, či kord v oku soupeře) může být až na závadu, především hrají-li SLAMTILT malé děti, ale jinak je to - jak říkám - znatelné osvěžení celé hry a úžasně to mění celou její atmosféru. (teď doufám, že nějaký puritánský zapšklík neutrousí poznámku typu „ten KAF je určitě nějaký úchylnej pedo zoo nekro sado maso a co já vím jakej ještě ..fil“). Rozhodně nejsem nijak podobně postižen, ale prostě mám zato, že podobné herní malůvky bere každý soudný a průměrně inteligentní pařan jako normální zábavu, která jej nijak nenutí se pak po vypnutí počítače chovat podobně, jak před tím viděl ve hře! Ale abych to dál zbytečně neokecával (jestli ten článek bude krátkej, tak sem holt BRAUN prskne nějaký ten obrázek aby vyplnil zbylý místo a holoto.. vlastně hotovo...) hrajete-li rádi pimbally, a nejste-li příliš outlocitní, SLAMTILT je pro vás jako stvořený. Sežeňte si ho a určitě mi dáte za pravdu!!!

21st CENTURY ENT. - 1996

Pinball

DISKET : (5)

PAŘANŮ : 1 - 8

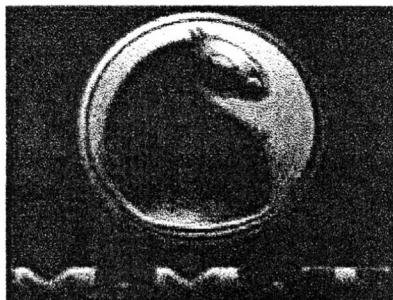
ŠLAPE NA : A1200

K A F

Recenze

Mikro Mortal Tennis (MMT)

Jak asi všichni vytušili z názvu jedná se o tenis-to je celkem jasný, ale co to mikro (fakt ne micro)? Asi tam bude něco malého.



Dál je tady MORTAL, což v překladu z angličtiny znamená smrtelný, ale co má smrt společného s tak mírumilovnou a klidnou hrou jako je tenis? Nevíte??? Tak čtěte dál. Je klidná tmavá noc, měsíc v úplňku a náš hrdina si vesele pochrupuje ve své chatce daleko od města, daleko od lidí, daleko od ženskéh... Najednou se ozve zvonění telefonu. Náš hrdina se značnou nelibostí vstane a zvedá telefon. To mu volá šéf. Volá ho k sobě na „kobereček“ zrovna teď uprostřed noci. Tolik asi ve skratce k příběhu. Víc se dozvíte v intru.

MMT má na svědomí skupina maníků, která si říká SKYWARDS SOFTWARE. U podobnosti s hrou MORTAL KOMBAT (MK) nezůstali pouze v názvu. MMT je spíš taková parodie mortalů. Tak třeba hudba v japonském stylu občas silně připomínající tu z MK, nebo jakýsi maskot hry-zápasník (spíš fialovej hroch v pemprkách).

V hlavním menu na obrázku onoho „maskota“ se nachází šest ikon. První se znakem připomínajícím znak MK je ARCADE MODE. Tady „bojujete“ s několika protivníky a postupujete tak nahoru k vrcholku hory stejně jako v MKII, ale místo kopů, firebalů a ostatních srandiček používáte tenisovou raketu s jejíž pomocí se přes protivníky „probíjíte“ v regulérních tenisových mačích. Druhá ikona-PLAY UNFRIENDLY CUP. Tady si můžete vybrat přímo počet hráčů (4, nebo 8), jejich vzhled (ksicht) a tím i národnost a ovládání (člověk, nebo počítač). Třetí ikona v pořadí je START SEASON. Zde hrajete turnaje po celém světě na které lítáte letadlem poletujícím nad mapkou zeměkoule-to už tady taky někdy bylo že? Po každém zápase si můžete za vydělané peníze (moc jich není) koupit různý blbovinky vylepšenou tenisovou raketou počínaje a řízenou střelou konče. Další tři ikony jsou pro OPTIONS, PLAY SINGLE MATCH a LOAD SAVED GAME.

Teď něco ke spracování hry.

Grafika je (jak název napovídá) mikro-tedy malá. Postavičky svou „velikostí“ připomínají SENSIBLE SOCCER. Jinak je grafika hodně jednoduchá, zvuky tak průměr. Pro milovníky různých tenisových „srandiček“ toho taky moc není, co se týče realismu tak ta taky není nic moc, je to taková hodně jednoduchá hra na odreagování.

To dokazuje taky pár srandiček na který ve hře narazíte. Třeba když hráči přicházejí na hřiště ozve se potlesk, ale jakmile se oběvi rozhodčí hlediště začne hučet.

Dalším zpestřením jsou přestávky, kdy se na hřišti oběvi různí „umělci“ jako třeba kapela hluchejch důchodců, lumík chodící po síti, DYNABLASTER borec atd.

Ještě jedna lahůdka na závěr, která dokazuje podobnost s MORTAL KOMBATEM-FATALITY. To hráči uplatňují když nesouhlasí s výrokem rozhodčího. Chvilí se spolu dohadují klasickým „bublinovým“ způsobem a potom už hráči ujedou nervy, změní se na postavičku z MORTAL KOMBATU a zabaví svět toho smrdutýho skunka (ale nebojte se zčista jasna se oběvi další, kterého můžete zlikvidovat).

SKYWARDS - 1997
DISKET : 4/2.1MB HDD
TENIS
ŠLAPE NA : A500 - A1200
JKMS

Jedno
disketovka

Lemmings Holiday

.....no nazdar, co mě to zase napadlo, psát recenzi na hru, kterou znají snad všichni, kterým slovo Amiga, alespoň něco říká. No, ale proč ne.....



Nevím přesně kolik verzí Lemmingové už mají, ale je jich dost. Já sám vlastním Lemmings, Lemmings II a Lemmings Holiday.

Vybral jsem si Lemmings Holiday, protože se mi z těch tří líbí nejvíce. Ty zimní kulichy na jejich hlavičkách jsou prostě super a všechny ty ledové či zasněžené levely jsou taky super. Jednou mě přepadla LemMánie a bez přestávky jsem hrál Lumiky asi 12 hodin. Po té jsem padnul. Co k tomu napsat? Logická hra, český název by asi bez zábran padají do propasti či mezer na cestě domů, aniž by

levelu, přičemž se musí Lumíci díky vašim příkazům prokopávat, lézt po stěnách, skákat s deštníčky, zastavovat ostatní, stavět schody a teď už si ani nevzpomenou co všechno ještě. Je úžasné, jak ty malé postavičky dokonale tvůrci nakreslili. Málem jsem padnul, když se Lumík začal prohřabávat rovně přes sněhové, nebo ledové závěje či překážky. Tak dokonalý záběr v hrabání neuvídíte ani u těch nejlepších horníků v našich dolech. Na druhou stranu musí mít Lumíci IQ papírovýho draka, protože jak bez zábran padají do propasti či mezer na cestě domů, aniž by



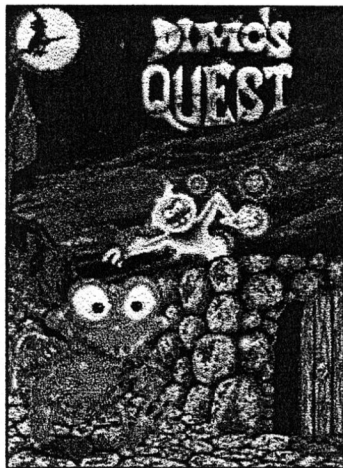
PSYGNOSIS
DMA DESIGN - 1993
ŠLAPE NA : A500 - A1200
RED ROSE

jim vadilo, že se rozfláknou o zem to je prostě dokonalé. Zkrátka, kdybych tuto hru měl hodnotit v číslech tak ze sta bodů bych i dneska dal za grafické zpracování 98, za zvuky 98 a celková hrátelnost taktéž 98. 2 body rezerva, kdyby se snad objevila časem hra Lemmings 3D. Myslím, že všichni Lemmingové fungují na všech Amigách, alenemám to ověřeno. A kdybych z těch tří verzí, které mám, mněl některou nedoporučit, tak to je Lemmings II. Dvojka se mi moc nelíbí z celkového pohledu. Složitost některých levelů je myslím zbytečně přelácaná. Samozřejmě se mnou někteří nemusíte souhlasit, protože bez ovlivňování je to jenom názor můj a pokud se někomu Lumíci nelíbí, plně to respektuju i když to nechápu.

Jedno 
disketovka

Dimo's Quest

Nazdar pařani a všichni co čtete Fénix. Do tohoto čísla jsem se rozhodl také napsat nějakou recenzičku a donutilo mě k tomu jak už jste se možná dočetli v listárně, že Fox Mulder byl velký ANONYM a tudíž jsme se rozhodli jeho „články“ neotiskovat, ale Foxe bude používat Braun alias Fox, ale jen na tyto články... sice vím, že moje recenze nebudou jako od Kafa, ale snaha bude což doufáte co???



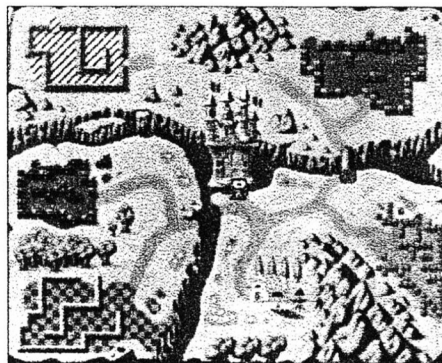
Takže v tomto čísle Fénixu (4) vám přiblížím hru o které jste snad ani neslyšeli, ale pro mne je velmi zábavná a když nemám co dělat hraji třeba až do rána, ale toho času moc není. O čemže hra vlastně je? Dimo's Quest je klasická logická chodička, kterých je na Amize spousta, ale tahle se mi líbí nejvíce a není ani tak složitá, takže ji mohou hrát i mladší pařani, kterým to myslí...

Postavička, kterou ovládáte bych popsal jako vysmátý žabák. Hra se skládá z pěti různých světů a celkem je zde k dispozici 50 levelů, které sice nejsou moc složité, ale najde se někdy dosti těžký oříšek, který tuto hru u mne řadí na první místo. V celé hře sbíráte všelijaké sladkosti (bonbony, lízátká, čokolády, limonády atd.) To to všechno sbíráte a odevzdáváte svému vládci. Pokud jste tak dobří a dohrajete celý svět bude vám nabídnuta malá animace. Jinak je hra velmi precizně provedena, protože stačí udělat chybný krok a můžete level hrát znovu. Proto také mám tuto hru rád, že nejsem omezen životem, ale pouze časem, který se stále zkracuje. Důležité je také říci, že celou hru musíte hlavně sbírat klíče různých barev abyste pak mohli otevřít důležité vrátka.

Graficky je hra docela pěkně propracována a hudba je zde také moc pěkná, sice celá hra je opravdu jako pro malé dětičky, ale i já starší pařan si tuto hru rád zahraji a věřte, že jsem ji dohrál do samého konce už mockrát a mockrát se k ní opět vracím... ještě bych vám doporučil podobnou hru Stone Age, kterou také hraji...

BOEDER + INTERNAL
BYTES - 1993
Logická chodička
ŠLAPE NA : A500 - A1200

BRAUN (FOX)



Jedno 
disketovka

Bang Boo



BangBoo

installer



Už ani nevím jak dlouho tuto gamesku mám doma, ale hraju ji dost často. Je to správná odpočinková zručnostně-logická hra kterou si použít, když mám volnou chvíli a nevím co bych si tak zahrál. Míček poskakující stále nahoru a dolů a pouze měněním směru doprava a doleva musíte tím

skákaním vysbírat všechny kostičky té barvy jakou má zrovna vámi ovládaný míček. Pokud jsou v levelu kostičky více barev, musíte vždy změnit barvu míčku. Jak??? No to nechám na vás. Vždycky v každé recenzi všechno vykecám a nenechávám nic jako překvápko (na to mě upozornil brácha) a tak se to snažím vylepšit. Po vysbírání, nebo vlastně vyskákání všech kostiček se rozblíká šedé kolečko s písmenkem E (co to asi může znamenat) a díky tomuto Exitu se dostáváte do dalšího kola. Zkrátka jednoduchý, ale vskutku pěkně povedený kousek. Ale přece jenom něco: po asi patnácti levelech (nepočítal jsem to) obrazovka zčerná a Amiga zatuhne (jak můj brácha říká: zkorodovalo to). Netuším proč - že by ochrana proti pirátům?!? Ale i tak mi je líto tuto hru zrušit i těch cca 15 levelů se mi líbí na tolik, že si ji nechávám i když padá. Navíc má jenom asi 630KB, takže nezabírá ani moc místa. Vřele doporučuji jako odpočinkovou hru... pozn. Braun levelů je 101 a vřele tuto gamesu doporučuji...

Oprava recenze z minulého čísla Fénixu na hru F1 FROM DOMARK:

Napsal jsem, že v celé hře je dohromady šest závodů, ale opravdu jich tam je dvanáct. Pod přepínačem v hlavním menu LEG 1/LEG 2 se volí prvních šest, nebo druhých šest závodů. SORRY.

PONK - 199?

Hopsačka

ŠLAPE NA : A1200

RED ROSE

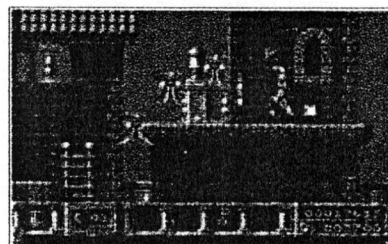
Minirecenzička

Gods



Tato firma má v počítačovém světě pořád dobrý zvuk, právě že některé produkty této firmy jsou ozdobou softwarových sbírek mnoha počítačových maniaků, kdoby taky neznal některé jejich produkty jako jsou například Xenon II, Cadaver I, II Prastará legenda říká, že smrtelník, který objeví a projde ztracené město Legend stane před tváří Bohů a má právo stát se jedním z nich. Avšak pouze jednou za tisíc let se narodí takový muž, který by to dokázal. Ne nadarmo se ve starých zkazkách toto mystické město jméno město Strachu. Aby opovážlivce dosáhl úspěchu musí se utkat se čtyřmi ukrutnými strážci Citadely. K nim vede cesta plná pastí a odporných nestvůr. Pro Odvážné srdce však není žádná cesta dost obtížná pokud na jejím konci čeká dávný sen lidstva a to nesmrtelnost. Máte za úkol provést hrdinu čtyřmi levely, na konci každé musíte porazit nesmírně obtížného strážce Citadely. Každý level je rozdělen na několik světů, který můžete opustit až po nalezení speciálního klíče. V každém světě narazíte na hromadu logických problémů, hádanek a chytáků. K dalšímu postupu není

nutno je všechny vyřešit, ale jejich úspěšným zdoláním získáte určité výhody. Každý svět je možno projít několika různými způsoby. Město je přímo poseto spoustou užitečných předmětů které můžete sbírat i používat. Další předměty můžete získat narazíte-li na obchodníka, má pro vás určitě zajímavé zboží které se vám může hodit. Do hry je zabudován systém klíčových hesel (passwordů), který po neúspěchu umožňuje nevracet se stále až od úplného začátku. Co tedy říci závěrem je to suprová hra, která vás určitě nebude bavit jen pět minut, ale rozhodně je na delší dobu. Hra je perfektně graficky zpracována, kde přes veliké množství detailů zachována nezvyklá přehlednost, dalším překvapením jsou zvukové efekty každý pohyb hrdiny nebo nepřitele či předmětu jsou doprovázeny zvukem který je suprový takže vám tuto hru skvěle doporučuji.



Vstupní hesla do této hry jsou tato :!?!:

- Level II PCR
- Level III JFG
- Level IV ATS

BITMAP BROTHERS

1991

Chodička

DISKET : (2)

ŠLAPE NA : A500 – A1200

ROJAN

Minirecenzička

Jaguar XJ 220

Jaguar XJ 220 je oním geniálním dílkem za jeho dílkem stojí na Amize ona velice slavná firma Core Design. Tato hra vstupuje na scénu v době největší slávy dvou dílu slavného a dodnes opěvovaného Lotusu esprit turbo challenge. Jaguar XJ 220 začíná impozantním průjezdem obrovského jaguára celou obrazovkou a jasně naznačuje Lotusu kdo je tady pánem. Jak úvod tak primární menu podbarvuje vynikající hudba. A v tomto menu, naleznete úplně vše, co se od takovéto hry očekává. Možnost společné hry dvou hráčů, automat či manuální řazení, přidáváním rychlosti tlačítkem fire nebo stlačením joysticku směrem dopředu, tři druhy obtížností, editace vlastního jména a samozřejmě editor tratí.



Tento editor je prakticky dokonalým výtvozem a velmi jednoduchou formou vám umožní vytvoření vlastní libovolné trati, skládající se doslova z jednotlivých obrazovek. Samozřejmostí je možnost nových tratí na extra disk. Stejně jako u hry Lotus esprit turbo challenge je i zde kvalitní CD přehrávač nabízející i mimo zvuků vozu 6 špičkových skladeb a speciální mod, několikanásobně zvyšující rychlost samotné jízdy. Závod v Lotusu byly značně anonymní a každý jel sám pro sebe. Jaguar XJ 220 nabízí ucelený šampionát po celé planetě, rozdělený do jednotlivých zemí, obsahující vždy 3 specifické okruhy, takže celkově hra nabízí desítky tratí.

V Lotusu hra končila, pokud jste se neumístili do desátého místa. Zde můžete být klidně poslední a přesto postupujete dál, ovšem čím horší umístění, tím méně peněz a tím větší pravděpodobnost finančního bankrotu. Peníze zde mají dva významy. Jednak se používají k letecké přepravě do jiných zemí a pak je tu velmi drahá oprava vašeho vozu následující vždy po každém závodě. Tímto se autorům podařilo do hry vnést i značný strategický nádech, stejně jako obrovskou soutěživost a motivaci, jelikož je hodnocena jak soutěž jednotlivců tak i stáji. Samotná hra je Lotusu velmi podobná. Svůj vůz vidíte zezadu a projíždíte graficky vynikající a pestrá krajina, které si však příliš neužijete, jelikož se vám do cesty mnoho klasických překážek a též i nezbytná nutnost zavlažit hrdlo vyprahlé nádrže. Celkově je hra neuvěřitelně dynamická, hravá a rychlá. Lotus esprit turbo challenge je nejslavnější, ale Jaguar XJ220 je nejlepší.

CORE DESIGN - 1992

Auto závody

DISKET : (2)

ŠLAPE NA : A500 – A1200

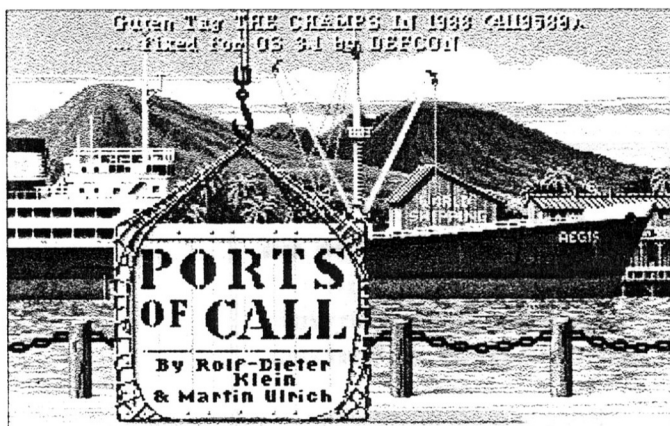
ROJAN

Recenze

Manéž Manažerů Ports of Call



... — ... — ... néééé, to néééé, žádný takový, ty potvoro, nesmíš se potopíit, povídám néééé, glo glo glo... a je to. Perseus dosednul na dno mořské. Vstěkle vytrhnu disketu z mechaniky a resetuju počítač. To snad není pravda tohleto! Kde mám furt brát na ty zatracené předražené opravy? To je fakt kšeft na ho... uby!!! Všude krize, za přepravu mi tu platěj almužny, který sotva ani nepokryjou náklady, člověk aby tu kolikrát i měsíc čekal, než se nas-kytne nějaké solidnější kšeft, ropa je už skoro poplatná pojmu „Černý zlato“, protože se mu už blíží cenou - furt 160 doláčů za tunu, všude řáděj bouře a standartně nejvíc tam, kde zrovna spěchá nějaká moje loď s časově limitovaným nákladem, takže většinou dorazí na místo vykládky pozdě, pomalu v každým přístavu dokolečka zdržujou stávkující lodivodi, takže člověku často nezbejvá, než svý lodi z toho přístavu vykočirovat sám s reálnou šancí, že to někde naperu do mola, a aby těch trablů nebylo dost, když mě z toho všeho jde čas od času hlava kolem, takže někdy opomenu navštívit svoji kancelář, udělá to kdosi jinej za mě a z mejch těžce vydřených, krví zbrocených prachů si urve nechutnej kusaneč. No prostě sodoma gumora... ikdyž na druhý straně, kdyby mi tu platili deset melounů za každou bramboru, kus plechu, kulomet, či auták, co převezu přes oceán, a pořád by svítilo slunko, nikdo by nestávkoval, ropa by byla zadarmo a všechno ostatní bez problémů, asi by mě hra PORTS OF CALL, s níž vás dnes chci tímto seznámit, hezky rychle omrzela. Takhle se s ní vždycky čas od času poperu systémem „jednou nahore, podruhé dole“, kdy většinou nakonec naškudlím trochu peněz, který pak tak akorát stačej na opravu zhruba poloviny mojí flotily, čímž opět upadnu do finanční krize, naštvu se na celý svět, no a pak už stačí jenom trochu silnější bouře na tom správným místě a jedna z mejch věčně neopravovanejch skořápek skončí na dně. To už to ale často psychicky nevydržím a vstěklý resnutí celé to trápení ukončí...



No ale teď vážně. Je samozřejmý, že to zas tak strašný není, protože jednak nejsem žádný masochista, abych se tu mučil podobně šílenou hrou a navíc přílišnou obtížností u her ani neuznávám, takže můžete být bez obav, že by snad paření PORTS OF CALL nebylo zábavné. Právě naopak! Speciálně pro pařany mého typu to může být gamesa jako stvořená. A oč se v ní vlastně jedná? Stáváte se zde rejdařem, jež řídí a zpravuje svoji společnost. K dispozici máte spoustu světových přístavů, v nichž vaše lodi nakládají a vykládají zboží, tankují palivo, či procházejí oprava-mi. Také tu na, abych tak řekl, „trhu práce“ přijímáte přepravní zakázky a vytěžu-jete své lodi. Přitom musíte dbát především o rentabilitu dotyčné zakázky ve vztahu k cenám ropy a ostatním nákladům na provoz dotyčné lodi, stejně jako na její momentální stav a konstrukční schopnosti. Zde mám na mysli především její max. rychlost, s ohledem na časově limitované přepravy. Těch sice nebývá mnoho, ale pokud se vyskytnou, bývají většinou poměrně lukrativní a já osobně je často přijímám, pokud ovšem

nemají příliš šibeniční termíny. Člověk tu už prostě musí mít nějaké zkušenosti, aby byl schopen odhadnout jak dlouho by vaší lodi v tom daném stavu, v jakém se právě nachází a s tou dotyčnou konstrukční rychlostí, jakou disponuje, určená cesta trvala i s případnými zdržením v podobě bouří, či stávkujících lodivodů. Háček je totiž v tom, že pakliže byste stanovený časový li-mit pro přepravu překročili, byli byste penalizováni za každý den navíc určitou částkou. Mohlo by se vám potom stát, že byste na penále zaplatili větší sumu, než kolik by vám hodila samotná částka za přepravu. Chce to holt trochu cviku a mož-ná i počítání, aby si jeden mohl vykalkulovat při jaké ceně je ta, či ona přeprava ještě zisková.

Ovšem jenom samotné nakládání, vykládání a kasírování by asi nebylo samo o sobě dvakrát moc zábavné, takže je tvůrci této hry doplnili několika drobnostmi, jež vám čas od času zkomplikují život a vaše obchodnické snažení a tím také dělají samotnou hru zábavnější. Jde tu především o všudypřítomné bouře, zdržující a pře-devším poškozující vaše loďstvo, stejně jako občasná stávky lodivodů v přístavě, díky nimž jste čas od času nuceni řídit příjezd a odjezd z a do přístavů sami. A tady je už zručnost více než na místě, protože jste-li gramloni, trefíte někde mola a díky tomu pak jednak dost vážně poškodíte loď, ale také způsobilte její zdržení, což v případě, že nedejbože zrovna dotyčná spěchá s časově limitovanou přepravou, rozhodně nezůstane bez finanční ujmy! Také vás neustále zdržují v prů-plavech při placení „průjezdného“, stejně jako při splátkách za vaše lodi. (Snad jenom nějaký Onasis by si mohl dovolit hned zezáčátku koupit aspoň trochu sluš-nou kocábku přímo za hotový...) Ovšem aby toho nebylo málo, sem tam se vám při vašich cestách přimotají do cesty buď skaliska, nebo ledovce, kde pak musíte co-by kapitáni opět osvědčit pohotovou ruku na kormidle... ve vašem případě vlast-ně na myši, jinak to zase skončí karambolem a následnými problémy, stejně jako při občasných kolizních situacích, kdy vám v přístavech hrozí ťukanec s jinou lodí. (tady je vždy nejlepší prostě okamžitě zařadit zpátečku.) Taky se vám ale může stát, že pro samou zaneprázdněnost s ovládním lodi zapomenete občas juknout do vaší manažerské do kanceláře, díky čemuž vám pak nějaký zmetek odnese část peněz. Na závěr tohoto výčtu bych se tu snad snad ještě mohl zmínit o řídkých, ale přece jenom se občasně vyskytujících setkáních s trosečníky. Jejich účel jsem dodneška nepochopil, protože ať už je zachráníte, nebo do nich prostě lodí naje-dete, nic se nestane a vy pokračujete dál, akorát vás při neúspěchu počítač sprd-ne, jakéj že jste to blboň! Ale chcete-li mít dobrý pocit sami ze sebe, zachra-ňování trosečníků probíhá zhruba tak, že se natočíte zádi proti směru, kterým se k vám trosečníkův člun blíží a potom se vydáte po směru jeho jízdy, ovšem o něco menší rychlostí tak, aby vás člun dostihl a jemně u vaší zádi přistál. Tak to teda aspoň dělám já...

No ale pokud vám nevoní postupné škudlení penízků při přepravování, můžete začít kšeftovat se samotnými loděmi a klasickým systémem „levně koupit, draho prodat“ se tak dopracovat k poměrně slušné sumičce. (V této souvislosti se ke mě dokonce donesla zvěst o komsi, kdo si takto naškudlil prý přes půl miliardy!) Potom už si klidně můžete nakoupit celou flotilu největších, nejdražších, ale také nejrychlejších lodních obrů a s nimi pak ovládnout přepravní trhy. Je to sice rychlejší ře-šení, ale není to myslím ono. Sám jsem si to zkusil a nutno přiznat, že to bylo chvílemi až nudné - pořát čekat, než stoupne, či naopak klesne cena lodí... A co jinak hra samotná? Její

grafická stránka celkem ujde. Lodi tu jsou nakresleny moc pěkně a ani občasně akční vsuvky při vašem ručním manévrování v přístavech, mezi ledovci či skalisky a také při záchraně trosečníků, nejsou rovna nejhorší. A stejně je to se zvukem. Sice samotnou hru nedoprovází žádná stabilní hudba jako u jiných podobných takřka lepších her, ale zato třeba zvuky lodního motoru, nebo bouře docela ujdou. Sice jich tu není zrovna přehřel, ale co byste taky mohli čekat od jednodisketovky, že? A co říct závěrem? Za vše snad mluví fakt, že když jsem se Lencikovi o něm zmiňoval, že uvažuji o napsání recenze na PORTS OF CALL, dotyčný prohlásil, že si na tuto hru pamatuje, že prý už ji hrál a dokonce ho chvíli i bavila, což zhlédem k BRAUNově odporu ke strategiím nelze pokládat za nic menšího, než za poklo-nu. Takže vy všichni strategiošilenci, co dotyčný kousek ještě ve svých diskbo-xech, nebo na hadru nemáte, myslím, že byste si jej mohli opatřit. Fakt není špatnej!

A nakonec ještě pár rad:

Budou - li vám lodivodi stávkovat při vjezdu do přístavu, prostě jenom zařadte zpátečku. Sice vás to přijde na 100 000 USD, ale jednak předejdete zdržování a také případné kolizi, protože přistát v přístavu je mnohem složitější, než jej opouštět.

Vždy si berte na plavbu dost paliva! Dojde li vám totiž po cestě "hodný" kolem-plující kolega kapitán vám sice nějaké to palivo prodá, ovšem jeho cena bude až hnusně vysoká - celý milion!!!

Plavba do některých rizikových přístavů může být nebezpečná, neb zde číhají loupeživí piráti, kterým nejde o nic menšího, než o váš náklad. Tyto přístavy poznáte tak, že ceny za přepravu do podobných přístavů jsou vyšší, než u ostatních přeprav do zbytku bezproblémového světa v porovnání ke vzdálenosti přepravy.

Snažte se udržovat své lodi aspoň na 70% opravené. Pod touto hranicí vám už totiž hrozí, že stihne-li vaši loď nějaká bouře, mohla by se potopit!

Tuhle gamesku jsem vždycky hrál sám, ale je zde možnost zapářit si ji tuším do-konce až ve čtyřech. Řek bych, že to určitě stojí za vyzkoušení! Co vy na to?

No víc už mě toho momentálně ve spojitosti s PORTS OF CALL nenapadá, takže tuhle recenzi zakončím pozdravem „klidný moře, dobrý ceny a pryč s odborářema!!!“

ROLF & DIETER - 1988
Manažér obchodování
ŠLAPE NA : A500 - A1200

K A F

AMIGISTI POZOR!
vyšlo nové číslo
diskmagazínu
ECHO 2/98

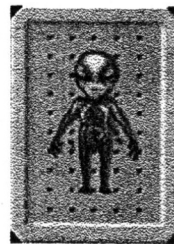


Pařani pozor!!!
Další ECHO disk je na
světě a opět je
zaplněn všemožnými
informacemi o Amize...

Pište si o něj na adresu :
Pavel Štěpán
Turovská 200
Chroustovice
538 63
Tel. 0455/674 147
Cena čísla 37,- Kč

Pařani pozor!!!
Právě vyšla knížečka
manuálů pro Auto
maniaky a všechny
Amiga pařany...
Toto dílko stvořil
DataAmigaClub

Pište si o něj na adresu :
Oldřich VOSYKA
Zahradní 253
Malé Svatoňovice
542 34
Tel. 0439/934 165
Cena asi 30,- Kč



První část návodu

V minulém čísle jsme uveřejnili mimo jiné i recenzi na tuto skvělou hru. A pokud si dobře pamatujete, slíbil jsem vám v ní, že bude nyní následovat i manuál. Tak tady je!

Základní obrazovka

- 1) **INTERCEPT** - pod touto ikonou můžete nalézt informace o všech vašich letounech.
- 2) **BASES** - Po jejím otevření se objeví vlevo pohled na samotnou základnu, jež je právě zvolena a vpravo několik dalších ikon:
 - A) **BUILD NEW BASE** - stavba nové základny. Zde si lze postavit novou základnu. Těchto základen může být celkem až 8 - jejich zmenšené symboly můžete vidět nahoře nad mnou nyní popisovanou ikonou a jednoduchým klikáním tak člověk volí práve ovládanou základnu.
 - B) **BASE INFORMATION** - Tady máte možnost se informovat jednak o osazenstvu základny, o množství ubytovacích prostor, dílen, laboratoří, skladů a také o jejich momentálním využívání. Dále tu lze kontrolovat transféry čehokoli na tuto základnu, obsah skladů a také měsíční náklady na provoz dotyčné základny.
 - C) **SOLDIERS** - Pod touto ikonou naleznete seznam všech vojáků na této základně. Pokud si na některého z nich kliknete, objeví se jeho karta s hlavními údaji. Zjistíte z ní vojákovu rychlost, střelecké schopnosti, morálku, tělesnou kondici a později až dotyčný projde i psichový výcvikem též jeho psychickou sílu a schopnosti. Také je tu vyznačeno zdali a jakým typem ochranného obleku je voják vybaven.
 - D) **EQUIP CRAFT** - Obsluha letadel. Zde ovládáte všechny letouny zaparkované v hangárech. Kliknete-li na některý z nich, objeví se jeho obrázek, výzbroj (dvě ikony po obou stranách obrázku letadla) a v případě že je dotyčný stroj transportní, zobrazí se i přepadové komando (CREW), jeho výzbroj a výstroj (equipment) a též jejich ochranné obleky (ARMOUR), jež stroj zrovna nese na palubě.
 - E) **BUILD FACILITIES** - Stavba objektů na základně. Přez tuto ikonu můžete dále dobudovávat a rozšiřovat dotyčnou základnu. Zde platí pouze jedno pravidlo. Nový objekt se může začít stavět pouze tam, kde by alespoň jednou ze čtyř stran sousedil s jiným - již hotovým objektem.
 - F) **RESEARCH** - vynalézání. Inu tady holt prozkoumáváte všechno, co jste na úfátorech vydobili od plazmové pistole přez pohon jejich lodí, až po jejich mrtvoly, či dokonce samotné zajaté ufouny, a na základě toho pak často vyvíjíte další různé užitečnosti.
 - G) **MANUFACTURE** - výrobní dílny. Tady je možno vyrábět všechno, co už jste stačili v laboratořích vynalézt.
 - H) **TRANSFÉR** - přesun materiálu a lidí mezi základnami.
 - I) **PURCHASE/RECRUIT** - nákup konvenčních zbraní a výstroje. Též tu můžete najímat dělníky, vojáky a vědce.
 - J) **SELL/SACK** - prodej všeho materiálu, nacházejícího se ve skladištích této základny a taky možnost propuštění kohokoli ze základny. (opět tím myslím dělníky, vojáky a vědce)
 - K) **GEOSCAPE** - návrat na úvodní obrazovku.
- 3) **GRAPHS** - Tady jste informováni o vývoji ufonské a vaší aktivity všude po světě.
- 4) **UFOPAEDIA** - Databáze všeho, s čím se v této hře můžete setkat. Postupně jak budete prozkoumávat a vynalézat nové a nové věci, bude se tato plnit informacemi o nich.
- 5) **OPTIONS** - load, save, atd.
- 6) **FUNDING** - Informace o tom jak jednotlivé země na vaši organizaci přispívají.

- v případě, že radar některé z vašich základen zachytí UFO, objeví se základní informace o něm (později až vyvinete a postavíte dekodér hypervln, budou tyto údaje bohatší o ufonskou rasu a cíl letu). Budete-li chtít dotyčné UFO napadnout, vycentrujte na něj mapu ikonou „CENTRE ON UFO - TIME=5 secs“, poté klikněte na svoji nejbližší základnu. Objeví se výběr všech zdejších letounů, spolu s jejich momentálním stavem (mohou být O.K., ale taky se přezbrojovat, tankovat palivo, či být opravovány po předchozích poškozeních, utrpěných v boji.). Zvolte stroj, jenž má UFO stíhat a určete mu dotyčné UFO jako cíl.

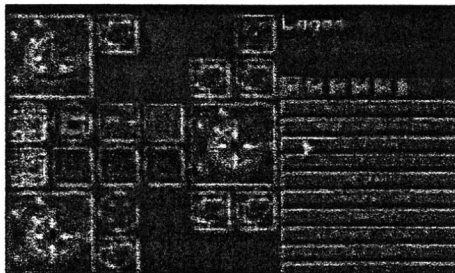
Poté co tento Stíhač UFO dostihne, objeví se útočné menu:

SLEDOVÁNÍ UFA - po použití této ikony bude váš stroj nepříteli pouze sledovat a nezaútočí.

OPATRNÝ ÚTOK - Stíhačka se přiblíží až na vzdálenost maximálního dostřelu je-lich zbraní a zahájí na UFO palbu.

OPATRNÝ ÚTOK II - v podstatě to samé co předchozí řádek. Ač je to podivné, tyto dva typy útoků se od sebe ničím neliší. Teda aspoň já jsem tu na žádný rozdíl nepřišel.

AGRESIVNÍ ÚTOK - při něm váš stroj sice začne pálit z hranice max. dostřelu svých zbraní, ale pak se začne k UFO neustále přibližovat. Tento útok je sice razantnější, ale hrozí při něm daleko větší riziko poškození útočníka. Osobně doporučuji používat vždy opatrný útok II. Pokud jste totiž vyzbrojeni v pozdější fázi již klasickou leteckou zbraní - tj. dvojicí plasmových kanónů, můžete UFO napadnout, aniž byste přitom riskovali poškození jeho odvetnou palbou, neboť dotyčné kanóny disponují větším dostřelem, než drtivá většina UFOnských lodí. Toto neplatí pouze pro VERY LARGE UFA. Ta jsou totiž vyzbrojena plasmovým kanónem o ještě větším dostřelu, jenž ale nemá takovou kadenci, jako vaše zbraně. Proto je vždy dobré, navádět proti nim třeba hned několik svých stíhaček najednou. Když tak učiníte, začnou tedy k nepříteli směřovat vaše stroje. Když první z nich UFO dostihne, klikněte na malý čtvereček v levém horním rohu obrazovky radaru. Útočné menu tak zmizí a objeví se normální, byť zvětšená krajina, na níž můžete vidět, že UFO pokračuje dál v letu, těsně sledováno vaším strojem. V levém horním rohu obrazovky se však ihned objeví symbol tohoto letounu. Když pak UFO dostihne druhý, a třetí stíhač, udělejte to samé, co v případě prvního, až nakonec všechny vaše mašiny dosáhnou cíle. Poté odklikněte všechny ony symboly stíhaček v levém horním rohu. Objeví se hned několik útočných menu - podle toho kolik strojů jste do



akce vyslali. Pak už jim můžete pouze zadat typ útoku a stíhačky svého nepřítele v několika okamžicích rozstřílejí na hadry. (nejsem si tím úplně jist, ale řekl bych, že takto lze do akce vyslat maximálně 4 stroje. Teda vlastně vyslat jich můžete kolik chcete, ale najednou mohou na jedno UFO útočit pouze čtyři z nich.)

PRERUŠENÍ ÚTOKU - tuto ikonu využijete především na počátku hry, kdy ještě budou vaši zbraní rakety. S těmi se vám totiž často stane, že je všechny odpálíte a UFO si poleť klidně dál. (půjde tu především o větší a odolnější typy UFO lodí) V takovém případě by bylo nesmyslné nepřítele ještě dále sledovat, když už mu nemáte čím ublížit. Proto kliknete na tuto ikonu a váš stroj se od UFO na odpoutá a zamíří domů.

OBRÁZEK UFA - po kliknutí sem pouze uvidíte, jak dotyčné UFO, na něž právě útočíte, vlastně vypadá.

Pakliže se vám tedy podaří nějaký ten UFO talíř sejmout, nebo dotyčný třeba sám přistane, nastává chvíle pro útok přepadového komanda. To sem vyšlete stejně jako stíhačku, a jakmile dransporter dosáhne svého cíle, začíná další fáze hry. Před ní ještě musíte svoji jednotku vyzbrojit a pak už začne samotná pozemní bitva. Její průběh můžete řídit a ovládat celou řadou ikon, situovaných v dolní části obrazovky. Takže pěkně zleva doprava:

PANÁČEK S ŠÍPKOU NAHORU A DOLŮ - pohyb osob a strojů mezi úrovněmi.

ŽEBŘÍK S ŠÍPKOU NAHORU A DOLŮ - přepínání pohledů mezi úrovněmi.

POSTAVA A KLEČÍCÍ POSTAVA - zakleknutí, nebo naopak napřímení se vojáka.

DVA ČTVERCE V SOBĚ - umožňuje pohled na bojiště z ptáčích perspektivy.

POSTAVA - Po kliknutí sem se objeví stejný obrázek, jako když jste své jednotky před bojem vyzbrojovali. Díky tomu můžete vojákům měnit, či dobýt zbraně v rukou, něco položit na zem, nebo z ní naopak něco zvednout.

ČTVEREČEK SE ČTYŘMI ŠÍPKAMI - vycentrování na vámi ovládaného vojáka.

DVA NEPŘEŠKRTNUTÍ VOJÁKY - přepínání mezi vojáky, kteří již byli v tomto kole ovládání.

PŘEŠKRTNUTÝ A NEPŘEŠKRTNUTÝ VOJÁK - přepínání mezi vojáky, jež ještě v tomto kole ovládání nebyli.

DVĚ PLOCHY NAD SEBOU - také něco jako přepínání pohledů mezi úrovněmi.

OTAZNÍK - Optionová ikona.

PŘEPÍLENÉ KOLO - střídání jednotlivých kol.

STARTUJÍCÍ LETADLO - předčasné opuštění bojiště - Pozor! Při použití této ikony jsou zachráněni pouze vojáci a technika nacházející se v době startu na palubě vašeho letadla.

Dále mi tu ještě zbývají dvě největší ikony po stranách. Ty znázorňují ruce ovládaného vojáka. Malé číslo nad každou zbraní v nich nás informuje o množství munice v ní.

Další čtyři ikony s různě dlouhými šípkami a střilejícím vojákem slouží pro zálohování času na střelbu. Doporučuji vyzkoušet, ikdyž se dá říct, že s troškou cviku tyto ikony vůbec potřebovat nebudete.

Vedle nich pak můžeme vidět hodnotu daného vojáka, jeho jméno a odshora dolů pak stav a) času, b) energie, c) zdraví, d) morálky.

Nyní ještě pár slov k této akční části hry.

K přepínání mezi vojáky, či tanky jsou použitelné některé výše zmíněné ikony, ovšem podle mě je nejjednodušší prostě na daného vojáka, či tank najet myši a jakmile vám zaměřovací kvádř zežloutne, prostě kliknout. Jinak zaměřeného vojáka poznáte podle toho, že má nad hlavou malou žlutou šípku.

V případě, že někoho z vaší jednotky někam vyšlete, on se zčistatema zastaví a nad jeho levou ikonovou rukou se zjeví červený čtvereček s číslicí 1, značí to, že dotyčný uviděl UFO na! Pokud by těch UFO nů zaregistroval víc, tím víc červených čtverečků by se objevilo.

Je dobré využívat při boji malé tančíky. Jsou velmi pohybliví, odolní a především postradatelní. Když o nějakého v bitvě přijdete, nic vám nebrání (snad jen krom vašich finančních možností), abyste si pořídili dalšího. Doporučuju využívat především tanky raketometné. Jednak mohou být průzkumníky a sondovat terén před příchodem ostatních jednotek a taky mohou svými raketami čistit terén - např. les, domy či jiná místa, kde by se mohli UFáci schovávat.

K tomuto čištění je ovšem naprosto nejjednodušší tzv. BLASTER LUNCHER!!!

Při boji uvnitř UFO lodí mějte na paměti, že některé části jejího vybavení jsou poměrně hodně explosivní. Je kupříkladu o navigační přístroje ve velitelské kabině, či o tzv. mentální koule. Nedoporučuju zbližka do nich střílet!

Při vstupu do UFO lodí vždy odložte BLASTER LAUNCHER! Mohlo by se vám totiž stát, že by některý z těch vašich horlivců při UFO nské části kola na zrovna se objevivšího ufona odpálil BLASTER BOMB. Nejspíš by něco podobného s největší pravděpodobností znamenalo likvidaci všeho živého uvnitř lodí - tj. vás i UFO nů!

Při boji s Psychicky schopnými UFátory nikdy nenechávejte vojáky pohromadě!

Stačilo by tu totiž, aby se UFO nům podařilo psychicky ovládnout jednoho vašeho vojáka ve skupině a ten by vám pak postřílel půl jednotky!

Budete-li mít k dispozici BLASTER LAUNCHER, můžete do UFO nských lodí vstupovat i jinudy, než jenom dveřmi. Stačí pouze udělat si do nich někde Blasterem díru - třeba rovnou do stropu lodí - přímo nad velitelskou kajutou. Následující blaster bomb by pak celou kajutu doslova vymazal z existence, protože by přivedl k výbuchu i navigační mašiny na stěnách.

Klasická HEAVY PLASMA může sloužit k prorážení vnitřních přepážek v UFO lodí.

Sice je neprorazí vždy a okamžitě, ale po několika zásazích se vám to určitě po-vede!

Noste u svých vojáků vždy krom klasické standartní zbraně i v druhé ruce pis-tole - nejlépe plasmové. Mohou se vám hodit ve chvíli, kdy už nebudete mít čas střílet z ničeho jiného. Mají totiž na rozdíl od ostatních zbraní velmi malou abych tak řekl „spotřebu“ času!

Dokračování příště...

Enemy Unknown

K A F

ALICE PROSE

Návod

Dungeon Master

První část návodu

Několik rad úvodem:

- Sbírejte všechny věci, zejména jídlo a vodu (té je sice ze začátku dost ve fontánkách, ale ty později zmizí takže je dobré si ji uschovávat i do flašiček).
- Až budete mít inventář malý, najděte bednu, čímž se Vám zvětší úložný prostor.
- Nechte občas proti slabším příšerám zabožovat se zbraní i kouzelníky (stoupne jim energie a budou více odolní proti nepřátelům).
- Jakmile se Vaším kouzelníkům nashromáždí mana, hned něco vykouzlete, kouzelníci se Vám zlepši ve své dovednosti (za čas).
- Pokud Vám nepůjde vykouzlit některé kouzlo hned napoprvé, je to tím že Vaši kouzelníci jsou na toto kouzlo ještě příliš slabí.
- Ze začátku využívejte spánku (doplní se Vám energie, ale stoupá rychle hlad a žízeň. Později kouzlete lektvary do lahviček, je to rychlejší a bezpečnější).
- Ke spánku si vybírejte bezpečná místa, kde Vám nic nehrozí. Není totiž nic nejpříjemnějšího než se probudit uprostřed tlupy krvežíznivých potvor.
- Rozlišujeme dva druhy kouzel: Mágovská (Wizard spell) a kněžská (Priest spell). Mágovská jsou kouzla útočná a obranná, kdežto kněžská jsou léčebná a ochranná. (k jejich vyvolání je potřeba mít v ruce prázdnou lahvičku).
- Některé zbraně, jako třeba VORPAL BLADE dejte mágům (jsou to kouzelné zbraně a kouzelníci s nimi mohou používat lepší úderů než bojovníci).
- V některých patrech příšery znovu ožívají, takže se můžete v klidu vrátit a zlepšovat si na nich své schopnosti.
- Často ukládejte pozici, zemřít se dá na každém kroku. Sice se dají mrtví členové oživit ve speciálním výklenku, ale ten se nachází tak zhruba jednou za čtyři patra, takže byste se musely zbytečně vracet.
- V návodu nejsou uvedeny všechna místa s věcmi, jen ta životně důležitá, v zájmu lepšího žití, doporučuji projít všechna místa na mapě.

Patro 1: Tohle patro jsem si ani nedovoloval mapovat, protože jej zvládne i kojenec, nebo člověk s IQ okolo 50. Zde si pouze vyberete čtyři postavy. Doporučuji prvně vzít dopředu dva bojovníky a pak dva kouzelníky dát dozadu. Pozor!, při vybírání hrdinů je nezapomněte přejmenovat (budou se Vám rychleji zlepšovat v dovednostech). Po výběru dojdete k mříži, která se otevře pomocí nášlapné plošinky, za nimi pozbírejte všechny věci, (když říkám všechny, tak myslím všechny), vraťte se ke schodišti, dejte někomu do ruky pochodeň, nebo vykouzlete světlo a sestupte do druhého patra.

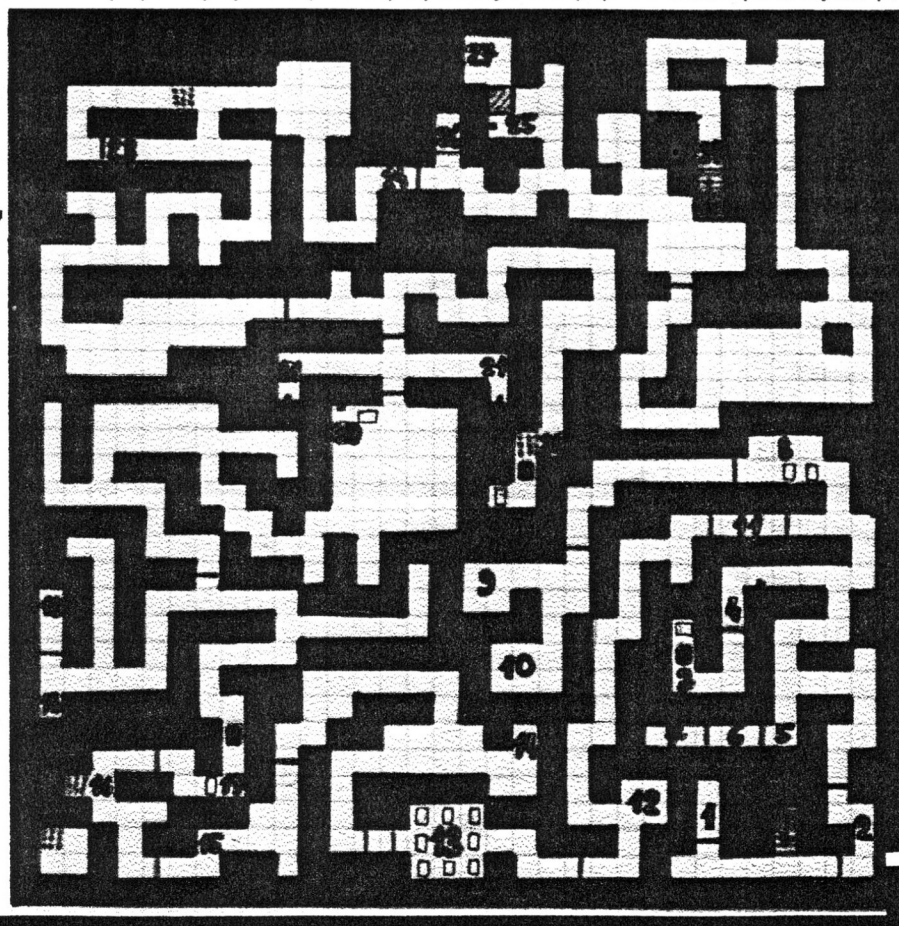
Patro 2: Vpravo od schodů za dveřmi (1) pozbírejte věci, po stisknutí dlaždice se ve výklenku objeví meč. Dveře (4) se otevrou po stisknutí tlačítka na stěně. Vezměte klíč (2) a odemkněte dveře. Seberte klíč (3) a odemkněte dveře (5 a 6). Vemte klíč (7), dojdete do bodu (8) kde obejděte druhou nášlapnou plošinku. Pozbírejte věci a klíče (9 a 10). Odemkněte dveře (11) a dojdete si pro klíč (12). V místnosti (13) jsou plošinky, které se musí systematicky sešlapovat, tak aby se otevřeli oboje dveře. Nezapomněte na klíč (14). Položte kámen na plošinku (15) vlezte do teleportu (16) pro klíč. Položte kámen na (17), vemte klíč (18 a 19). Otevřete dveře (20) pomocí tlačítka a pak nešlapněte na plošinku vedle dveří. Přepněte páky (21) a dojdete k teleportu (22) do kterého něco hodte. Tím můžete vzít další klíč. Dveře (23) se dají rozbit silou. Dojdete k fontánce (24) a vhoďte do ní minci. Poté přepněte přepínače (25 a 26) a pozbírejte věci (27). Do dalšího patra sejděte po schodišti (28).

Vysvětlivky

- - NÁŠLAPNÁ PLOŠINKA
- - DÍRA
- - TAJNÁ PLOŠINKA
- - VÝKLENEK
- I - DVEŘE
- - TAJNÁ STĚNA
- - SCHODY
- - OTOČNÝ TELEPORT
- - TELEPORT

PEC

Pokračování příště...

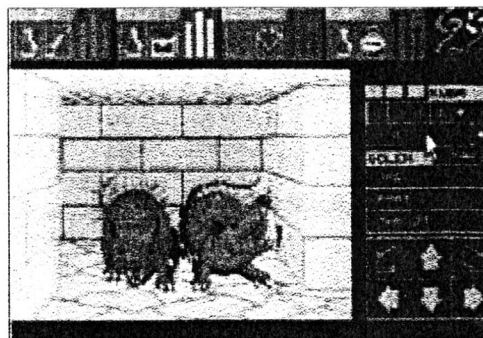
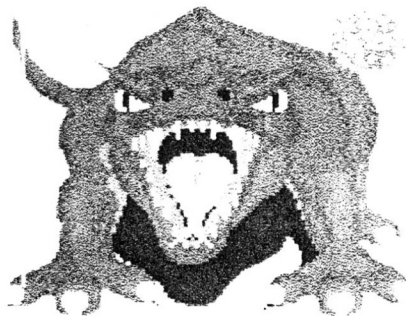




Kody do dalších misí se změni na

mise 2.Scud Buster	- TQJJLOA
mise 3.Embassy city	- ELOAJLD
mise 4.Nuclear Storm	- WTEFVJY
end screen	- KVYPPHM

World 1:	World 2:	World 3:	World 4:	World 5:
1 - enter	1 - 392822	1 - 343522	1 - 467464	1 - 452234
2 - 234644	2 - 446364	2 - 882311	2 - 818234	2 - 984841
3 - 447464	3 - 984444	3 - 992334	3 - 182394	3 - 383772
4 - 747822	4 - 477444	4 - 091332	4 - 298383	4 - 093152

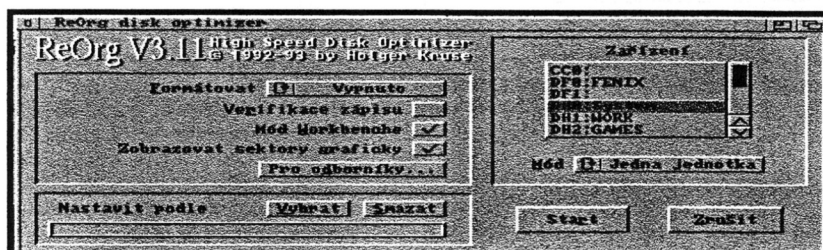


ROJAN



Reorg v 3.11cz

Znáte program? Víte co to je fragmentace disku? Víte co s tím? Víte jak na to? Otázek habaděj, ale nikdo Vám to dodnes neobjasnil, že? Tak jsem tady já. A samozřejmě program REORG ve verzi 3.11 a samozřejmě celý česky díky českému katalogu.



Přečetl jsem nějakou tu literaturu, abych zjistil co je fragmentace disku, ale pochopil jsem to tak, že jsem to nepochopil. Proto jsem se do toho podíval prakticky, tedy s použitím tohoto programu. V několika časopisech byla fragmentace popsána a vysvětlena, ale skutečnou podstatu problému jsem skutečně nikde nenašel, proto doufám, že s vděkem přijmete tuto recenzi programu, kde se to pokusím objasnit i s ukázkou opravy a využití tohoto programu.

Tedy fragmentaci vysvětlím s použitím normálního lidského rozumu bez použití nesrozumitelných dodatků. Představte si harddisk jako spoustu malinkatých šuplíčků ve skříni. Potřebujete velmi rychle tyto šuplíčky procházet a otvírat. Do každého šuplíku si něco dáte, ale za chvíli tam zase dáte něco jiného a za další chvíli zase něco dalšího a to vždy do stejného šuplíku. Ale každá věc, kterou ze šuplíku vyndáte tam po sobě zanechá malinkatou vizitku, takže za chvíli po neustálém přeměňování obsahu šuplíku musíte dát další věc již napůl do jednoho a napůl do druhého, čili ztrácíte přehled, kde kterou půlku máte a tudíž musíte hledat a hledat a trvá mnohem déle než-li naleznete to co hledáte. Přirovnání jednoduché, ale praktické. Stejně tak na harddisku, pokud častěji ukládáte nová data a mažete stará, systém používá bloky jako šuplíky a pokud data mažete, vždy tam po nich něco zůstane, takže za chvíli to na harddisku vypadá jako hromada rozdělených a zčásti obsazených bloků a zbytek je obsazen zbytky po starých datech. Efekt to má takový, že po nějakém čase systém při startu prohledává data a sektory a musí skákat sem a tam, aby našel vše potřebné ke spuštění. To je právě ta fragmentace, čili rozházenost dat a zbytky starých, již smazaných dat. Projevuje se to tak, že harddisk se nabootovává mnohem déle, start systému trvá déle a načítání dat se stále prodlužuje. Pokud fragmentace přesáhne 30% je toto patrné i laikovi, který o tom nemá ani ponětí, že se vůbec něco takového děje. A pokud se dostanete s hodnotou fragmentace přes padesát procent, je skoro rychlejší bootovat z diskety a systém se krouží jako had. Takže přichází pomoc v softwarové oblasti v podobě programu REORG. Samozřejmě toto je možno provést jednoduše a rychle zformátování a opětovným nainstalováním systému, ale toto je asi vhodné při použití na diskety, ale pokud máte harddisk velké kapacity, asi je to nerealné jednou za čtvrt roku formátovat. Také REORG asi není zrovna vhodný pro práci s disketami, kde je to až skoro nepotřebné.

Takže jak a co? Po otevření programu se nabídne hned několik položek. Doporučuji nic v preferencích neměnit, jen si pouze vybrat partition harddisku, který chcete nechat tímto programem skontrolovat či případně upravit. Spustíme start a můžeme se krásně dívat, jak program pečlivě čte a třídí data na harddisku. Jakmile ukončí svou činnost, objeví se velké okno, kde se můžete na vlastní oči převěřit, kolik procent fragmentace Váš disk obsahuje. A nyní je poslední možnost se rozmyslet, zda reorganizovat, a pokud se rozhodnete, stiknete Reorganizaci. Nyní se tedy díváte, jak se čtou data z harddisku a opětovně se v černé barvě ukládají pěkně v řadě za sebou a pěkně do plného bloku. Po skončení dostanete ještě zprávu o době práce programu a o jeho výsledku.

Aby nebylo všechno tak jednoduché, tento program má některá úskalí, na které je třeba i upozornit a přiznám se, že jsem některá upozornění nikde nenašel a vyzkoušel jsem si je na vlastní kůži. V první řadě je zde náročnost programu na velikost RAM. Pokud máte pouze 2MB CHIP tak to ani nezkoušejte při velikosti harddisku nad 500MB. U toho strávíte mládí. To je věc, která je všeobecně známa.

Druhou věcí je samozřejmost, kdy program pracuje, nechte jej pracovat a nedělejte nic jiného. Nespouštějte žádný jiný program, nejenže seberete Reorgu tolik důležitou RAM, ale může se zcela lehounce podařit, že program spadne pro kolizi dat a potom přejí příjemnou práci při validování harddisku celého.

POZOR! Skutečné upozornění, které jsem nikde nenašel a vyzkoušel jsem si jej na vlastní kůži. Pokud používáte velmi populární programy jako je MCP, MCX, MAGICMENU a podobně, které sice pracují se systémem, ale až tak úplně systémové nejsou, tak je pře reorganizaci vypněte. Program REORG si perfektně pohraje s těmito daty, že jsem trávil celý den, než jsem nakonec musel tyto programy nainstalovat znovu. Je dobré, aby při práci reorgu neběžel v pozadí žádný jiný program, čímž si ušetříte spoustu zbytečných starostí.

Přes všechna pro i proti je zde program, který poskytuje skutečně hodnotnou pomoc pro všechny, kteří pracují v oblastech pro ně důležitých. Doporučuji jej, ale dávejte si skutečně pozor na to, pokud se cokoliv změní v systému po práci programu, raději použijte zdravý rozum. Přes několikero použití tohoto programu jsem se ale nesetkal s problémem jiným, než jsou shora uvedeny, ani samovolný pád ani nic jiného. Tudíž mohu směle říci, že se jedná o velmi spolehlivý a kvalitní produkt.

REORG V.3.11cz
Rok : 1993
Autor : H. Kruse, USA
Velikost : 547191B
Použití : Odstranění fragmentace disku

DACAN

[illegible]

DACAN



Prevodnik

F P A

Vyber **DTP/Texts/MY TEXTS/PREVODNIK** **1**

Kodovana **KOIS (K8)**

Vyber **RAM-PREVODNIK.WIN** **2**

Kodovana **Windows EE (CP1250)**

Zkonvertovat

JKMS



Informace pro Vás

Opět jsme tu pro vás připravili pár informací, které se týkají AMIGY

Dne 13 – 15 listopadu 1998 se v Německu v Kolnu bude konat AMIGA (iPC) MESSE Veletrh výpočetní techniky pro Amigu a Pc kdo chce vědět víc může se mrknout na Internet na adresách :

www.amiga.plus.de - www.owi.de - www.computer.98.de

SEGA dreamcast vynaložila 500 mil. Dolarů na vývoj nové herní konzole 128 bit!!! Tak uvidíme...

Firma IMPERA Österreich připravuje soutěžní hru pro Amigu s procesorami 68xxx, máto být jakýsi remix her z Casina, Poker, Roulette, Back Jack atd. Grafika má být 2D a 3D, rozlišení 320x256 hru má doprovázet kvalitní hudba a zvuky. Hra má vyjít jak na CD tak i na disketách. Úkolem hry je vydělat co nejvíce peněz. Firma IMPERA vypisuje několik zajímavých cen :

1 cena : 3 denní zájezd a pobyt v Casinu v rakouském Linci

2 cena : IMPERA gamemassine (slot machine)

3 cena : Amiga 1200

4 cena : Grafická karta pro Amigu

5 cena : Jedno roční předplatné Amiga Plus

Adresa : IMPERA GesmbH
Oberhart 58
A – 4641 Steinhaus
Österreich

Tel : ++43/7242/27116 <http://www.impera.at>

ORLU

Hardware



Amiga a Zdroje

Původní zdroj dodávaný k A1200 má výkon asi 25W, což je proti výkonu zdrojů z PC přímo zanedbatelné (PC zdroje mají běžně výkon 200-220W). To ani nevádí pokud máte AMIGU pouze s menším harddiskem a turbokartou, ale s největší pravděpodobností nastanou problémy, pokud se rozhodnete připojit větší harddisk (2.5GB), druhý harddisk, nebo CD-ROM (více už ne, protože původní řadič uvnitř A1200 nedovoluje připojit více jak 2 IDE zařízení, ale dá se to vyřešit pomocí speciální „rozdvójky“ a softwaru).

Že je problém ve zdroji poznáte podle toho, že se počítač sám „resetuje“ i když k tomu nemá důvod, v horším případě se harddisk po zapojení do počítače a jeho zapnutí tváří jako mrtvej brouk (v některých případech se neroztočí, ale pouze v něm cuká). Setkal jsem se i s případem, kde všechno po připojení a zapnutí vypadalo normálně, dokud se do disketovky nevložíla disketa což mělo za následek větší odběr proudu a zaparkování harddisku.

Z toho vyplývá, že pokud rozšiřujete svou AMIGU jednou na problémy se zdrojem narazíte.

Co dělat, když je váš původní zdroj kaput?

První a nejjednodušší možnost (pro majitele A1200) je sehnat si zdroj z nějaké starší AMIGY (A500, 600), které mají o něco větší výkon a stejné zapojení konektoru.

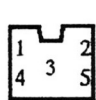
Druhá možnost je koupit si stavebnici TOWERu, do kterého můžete svou AMIGU přestavět, ten má většinou silnější zdroj.

Další možnost je koupě, nebo „zapůjčení“ zdroje k PC, který seženete ve většině obchodů s pixlami a jeho přebastlení pro AMIGU.

První věci, které si na zdroji z PC všimnete je spousta drátů a konektorů z nichž ani jeden nepasuje do zadní části AMIGY.

Konektor, který by tam pasoval nikde neseženete a proto nezbyvá nic jiného, než použití konektoru z původního zdroje. Ten i s kabelem musíte napájet dovnitř PC zdroje přímo na plošný spoj, kde jsou potřebná napětí popsána, nebo jednodušší varianta

Zapojení napájecího konektoru



- | | |
|---|------------------|
| 1 | +12V |
| 2 | GND (zem) |
| 3 | -12V |
| 4 | NC (nepřipojeno) |
| 5 | +5V |

Barvy vodičů na PC zdroji (většinou popsáno na horním krytu)

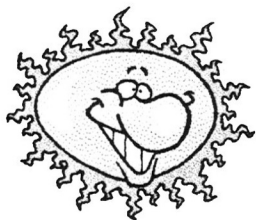
- | | |
|----------|------------|
| Červená | +5V |
| Žlutá | +12V |
| Černá | GND |
| Bílá | -5V |
| Modrá | -12V |
| Oranžová | power good |

je uštíhnutí konektoru do kterého vede oranžový, červený, žlutý, modrý a dva černé dráty. Ty potom připojíte k drátům, které vedou z konektoru AMIGA zdroje. Tento způsob má jednu výhodu, protože vám zbydou napájecí konektory pro harddisk...

Zapojení napájecího konektoru AMIGY a popis barev vodičů z PC zdroje je na obrázku.

Další výhodou PC zdroje je výstupní konektor 220V~, do kterého můžete připojit monitor a zapínat ho tak společně s AMIGOU jedním vypínačem. Pozor nezapínejte PC zdroj bez zátěže-hrozí jeho zničení!

JKMS



Reportáž z Párty v Bohumíne

.....bývají velká setkání počítačových nadšenců, ale i malé srazy Amigistů. O jednom takovém, kterého jsem se zúčastnil, budu teď psát.....

Parta znajících se, ale i nových tváří se sešla na párty v Bohumíně 14.-16.8.'98. Pořádali ji hlavně dva nadšení Amigisté PiosOne a AGASlayer (který je můj kámoš). Neměl jsem to štěstí, být na párty od samotného začátku, ale byl jsem tam od soboty (15.8.) do neděle. Nedá se říct, že bych tam přespál, protože se tam více-či méně nespalo. Byli tam i takoví vytrvalci, kteří od pátku do neděle spali zhruba 2-4 hodiny (AGASlayer, MarioFunBeat)!! Já sám spal asi 3 a půl hodiny v neděli přes poledne. Co bylo k vidění?

Co se computerů týče, byly přítomny tři Amigy 1200, z toho jedna v toveru s několika harddisky a vypalovací mechanikou CD-R+CD-RW značky YAMAHA, druhá byla napojená na digitální monitor v rozlišení 1280x512, opravdu nádhera a dva PláCadla z čehoš jedno napojené na Internet a druhé pro test některých PC Games a Šwadowse 98 plus (stejně se můj názor na to, že Workbench je nejlepší nezměnil). Mnělo být přítomno i PPC, ale na poslední chvíli majitel oné turbokarty účast odřekl.

Co se games týče, byly k vidění nejrůznější hry. Z těch starších se pařily např.: SWOS, GLOOM, SLAMTILT, MORTAL KOMBAT II atd. Z těch novějších byly k vidění SHADOW OF THE THIRD MOON, FOUNDATION, ON ESCAPEE, FINAL ODDYSEY, ZDRAJCA atd. atp. Na PláCačce se hrály nejvíce NEED FOR SPEED II a NHL98 (jakožto bolestně chybějící hokejová pařba na Amigách). Dále díky vypalovací mechanice se tvořily různé „zálohy harddisků“. Kuriozní setkání s novým Amigistou, proběhlo díky Internetu, kdy AGAS nalogovaný na IRC se chvíli vybavoval s jedním Amigistou (A1200) a po zjištění, že bydlí v Bohumíně, byl za 15 minut na párty u nás (to bylo asi půl třetí v noci).

A teď uvažte, že na párty se neoběvila ani kapka alkoholu (kromě pár piv k večeři v nedaleké pizzerii). Zajímavé bylo, že nikoho ani nenapadlo něco takového přinést, nebo to jenom navrhnout. Spousta zábavy provázela celý průběh párty, na které bylo něco okolo desíti účastníků, kteří v neděli večer vypadali jako deset minut před smrtí, ale nikomu to nevadilo.

A pokud se nic hrozného nestane, budou snad tyto párty pokračovat. Pokud by někdo chtěl přijet na některou další párty (pokud tedy budou)můžete se informovat na Internetovské adrese jednoho z pořádajících AGASlayer: boleslav.kristen.fs@vsb.cz

RED ROSE



Amiga Burza

PRODÁM : AMIGU 500 s 1MB bez TV modulátoru za 500,-Kč plus myš,diskety...!!!!????!! 05/47215299 Braun

PRODÁM : Originální CD – AMINET 8,15 (á 150,-) AMINET SET 4CD za (350) WORLD OF MPEG za (200) obsahuje mimo jiné i 140 FLI animací,ANIMATIC za (150) , MAGIC ILLISION za (150) a 4000 kvalitních erotických GIF obrázků na CD ADULT za (150) Volejte 05/47215299 Braun

PRODÁM : Harddisk Seagate 2,5 IDE 170MB OS 3,1 + software... cena dohodou 05/47215299 Braun

PRODÁM : Org. Audio CD RICKY MARTIN „VUELVE“ za 200,- cena včetně poštovného.Braun 05/47215299



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

AMIGA párty 98
FÉNIX u toho bude
... a co vy???





Braun : Tak Kafe žekni něco!

KAF : A co jako ty kolozubko?

Braun : Hele ty žmetku už žaše provokuješ? Je ti líto, že ty máš žuby zatím všechny?

JKMS : Kluci nechte toho, podívejte se na sebe jak vypadáte od minula – a to už je to skoro měsíc...

Braun : No tak ať ší ty pšiblbý poznámky nechá pro svýho gramlavýho štrejdu!

KAF : Tos přehnal klabzubáku, do strejdy se mě nikdo navázat nebude!!!

JKMS : Fakt toho nechte, nerad bych tu kvůli vám přišel taky k úrazu!

Braun : Čo furt drškuješ TU MÁŠ!!! A už žmlkni!!!

JKMS : Aúúúú, aúúúú... tfuj... můj žub, čo blbneš... teď už šíslám jako ty!!!

KAF : Aspoň tam Braune k tomu zubařovi nepujdeš sám...

Braun : Ty šmejde, Juro čiškni ho ať mu to není furt líto...

JKMS : BOOOM!

KAF : Ště še ščvokli nebo čo???

FÉNIX : Tak teď už šísláme svorně všichni tři, takže k zubaři můžeme jít komplet. Akorát doufáme, že to stihneme do konce dalšího vydání Fénixu (5) a především, že se vám budeme moci ukázat na připravované Amiga Párty...

JKMS

KAF

BRAUN



Amiga & Pixla

V minulém čísle FÉNIXu jste se mohli dočíst, že k jeho tvorbě používáme (teda BRAUN používá) pixlu. Všechny důvody byly myslím vysvětleny dostatečně, ale já bych k tomu měl ještě pár poznámek, protože hodně AMIGISTŮ používá (ať už ve škole, nebo v práci) ono výše zmíněné PC (bohužel), nebo v lepším případě MAC.

Tenhle článek by měl sloužit jako návod jak přenášet text (soubor) z AMIGY na PC a naopak. Naše články píšeme samozřejmě doma na AMIZE většinou v CEDu v normě KOI8 (K8). Teď nastává zásadní problém, jak dostat text (soubor) z AMIGY na PC. Potřebujeme k tomu dvě věci: Disketu a shareware program PŘEVODNÍK (viz. recenze v tomto čísle), který použijeme ke změně kódování textu z kódování použitého na AMIZE, které program rozpozná sám do kódování použitého v programu na PC). Po převedení textu se pustíme na disketu, která musí být DD, nebo lze také použít HD disketu se zalepeným otvorem navíc (pokud nejste šťastným vlastníkem HD mechaniky).

Nejdřív je potřeba disketu naformátovat na 720KB (DD), nebo 1440KB (HD) a to pomocí zařízení PC0: pro interní, nebo PC1: pro externí disketovou jednotku (nachází se v sys:storage/dosdrivers/). Potom spustíme program FORMAT (sys:system/format) a zvolíme zařízení k formátování (PC0:, nebo PC1:). Potom stačí jenom nakopírovat soubor s kódováním odpovídajícím kódování PC programu na disketu formátovanou pod zařízením PC0:, nebo PC1:, která je použitelná na PC, nebo na AMIZE se zpuštěným zařízením PC0: (PC1:). Pokud chcete použít obrácený postup (z PC na AMIGU) je všechno stejné až na program PŘEVODNÍK ve kterém měníte kódování textu z PC na kódování odpovídající tomu, které používáte ve své AMIZE (většinou KOI8, nebo AMIGA E2).

Postup s formátováním disket se dá využít taky pokud jste (jako já) častým návštěvníkem různých INTERNET STUDIÍ/KAFÁREN, máte přístup k INTERNETU ve škole, nebo v práci (v posledních dvou případech pokud možno zadara) a sem tam si chcete stáhnout nějakou tu utilitku z AMINETU (viz. FÉNIX č. 1), nebo třeba nějaký ten „pěkný“ obrázek...

Ke všemu tomuhle navíc doporučuji mít nainstalované minimálně CrossDos 7, kvůli podpoře dlouhých názvů (na straně PC musí být nainstalován WOKNA 95/NT), protože omezení na pouhý 8+3 písmena jak tomu je u MS-DOSu je fakt hodně nepříjemný.

JKMS

