

AMIGA PÉRIK

Cena 15,-kč + 16,-kč poštovné

● VII/99

Amatérský časopis nejen pro Amiga pařany

No.
13



Užijte si prázdniny s AMIGOU :-)

OBSAH 13



3
Slovo úvodem
4-5
NEWS + Informace + OS 3.5
6
Listárna + Napalm 1. 35
RECENZE
7
GLOOM'S
8
TURBO TRAX
9
K - 240
10
ON THE BALL



11
ALIEN BASH II + BREAK OUT
12-13
F1 GP - seriál - ADLAIDE
MANUÁL
14-20
NAPALM
HARDWARE
21
AMIGA & PEVNÉ DISKY
22-23
POVÍDKA - NA MOTORCE
24
AMIGA DOS v0.8 + AMINET 31
AMIGA BURZA

powered by  **AMIGA**

FÉNIX (13) - REDAKCE

KAREL FALTIN - (KAF) e-mail : kaf.@post.cz recenze, návody, povídky, mluvčí
KAREL LENC - (BRAUN) e-mail : braun@iol.cz dtp, gfx, news,
JIRKA MISSBACH - (JKMS) e-mail : jkms@post.cz recenze, web, news
TOM PRZYBYLA (RED ROSE) e-mail : redrose@post.cz recenze
PETR CRHONEK - (PEC) recenze
ALEŠ JANEČEK - (MUF) recenze
ZDENĚK ČERNOCH (ZDNSoft) e-mail : zdnssoft@uno.czn.cz hardware
JAROSLAV ČERVINKA (YETTI) recenze

Spolupráce s D.A.C., GURU, TOP SECRET

Ke dni 5.7.99 vstoupilo na náš WEB **565** Amigistů, během (6) měsíců
Fénix On-line : WWW.MUJWEB.CZ/WWW/CASOPIS_FENIX email : amigafenix@post.cz
Vychází 9.7.1999 v nákladu 62ks - FÉNIX (14) vyjde začátkem srpna...



POSRETIENE
ADVISORY
NICHOLSON/STRECHER & BOWEN LTD



OLD
GURU
TEAM



SLOVO ÚVODEM

Jsou zde prázdniny, čas dovolených, odpočinku a pohody. No a k této pohodě Vám chceme malinko přispět i dalším číslem našeho amatérského časopisu pro Amigisty. Je nám sice jasné, že většina z vás teď není zrovna doma, že cestujete kdekoliv po této planetě, užíváte si prázdnin a myslíte na úplně jiné věci, přesto ale doufáme, že si i tak najdete chvíli k jeho přečtení. Možná jste ani nevěděli, že jsme původně plánovali na prázdniny vydat prázdninové dvojčíslo, ale nakonec se tato jistě bohužel myšlenka neuskutečnila.

Důvod je prostý - momentálně nemáme tolik materiálů, aby to stačilo na celé dvojčíslo. S tím úzce souvisí jeden věc, o níž bychom se zde chtěli zmínit. Už zhruba dvě - tři čísla nazpět se FÉNIX potýká s nedostatkem článků a navíc i ty, jež nám zaplatpámbů dojdou, jsou mnohdy příliš krátké nato, aby to stačilo na rozumné zaplnění celého časopisu. Jsme potom nuceni zvětšovat velikost písma, používat více obrázků (jež mají zase větší nároky na tonery v tiskárně i kopírce) atd. Tento problém se ještě vyhrotil zavedením sloupečků, proto bychom chtěli moc a

moc poprosit některé naše dopisovatele, zdali by nemohli poněkud "natáhnout" délku svých příspěvků, popřípadě zdali by jich nemohli psát o maličko více. Moc byste nám tím pomohli kluci... "Ty hele Braune... nepíše nám do FÉNIXu i nějaká holka?" "... "No KAF je to sice škoda, ale bohužel ne, proč se ptáš?" "... "No já jen jestli můžeme použít to s téma klukama..." "A nyní další problém, který s tím předchozím částečně souvisí. V průběhu vydávání FÉNIXu jsme se setkali s dopisovateli, jež nám jednou - dvakrát poslali nějaký ten článek, pak se odmlčeli a mi jsme jim přesto až donedávna stále posílali FÉNIX zdarma. Bohužel jsme tuto praxi byli nuceni ukončit a napříště stanovit pevná pravidla. Či spíše pravidlo (ono bude jenom jedno). Na časopis zdarma bude mít od nynějška nárok pouze ten, kdo do daného časopisu přispěje alespoň 5 KB textu. Je to sice možná nepopulární opatření, ale mi už bohužel nevíme, jak jinak tento problém řešit. Doufáme, že nám to nikdo nemůže a nebude mít za zlé, a že to všichni pochopíte. Toto opatření začíná platit do příštího čísla. Samozřejmě těch z Vás, kteří do FÉNIXu

přispíváte a přesto jej máte předplacen se předchozí řádky netýkají!!!

Jen tak pro zajímavost - braun si dal tu práci a sečetl délky příspěvků, jež nám zaslali všichni naši přispívatelé.

KAF	51 KB
JKMS	17 KB
RED ROSE	12 KB
YETTI	11 KB
ZDNSOFT	5 KB
MUF	4 KB
PEC	4 KB
BRAUN	2 KB
Celkem	108 KB

A nyní k daleko příjemnějším věcem. Je naší milou povinností přivítat mezi našimi dopisovateli novou tvář. Je jím kolega YETTI. Tento Amigista se o FÉNIXu dozvěděl díky RED ROSEho článku otištěného v AR45, jež nás upřímně dost překvapil... popravdě řečeno nám doslova vyrazil dech. V tom dobrém slova smyslu samozřejmě. Už dříve o nás sice v AR psali, ale to byl pouze maličký odstaveček, takže ta nynější celá strana byla jako blesk z čistého nebe. Vůbec jsme ani netušili, že o nás chce RED ROSE napsat, o to víc nás to tedy pochopitelně těší a zavazuje k další práci. Ovšem

abychom se vrátili k YETTImu, tento právě onen článek v AR četl, a s údivem tak zjistil, že ve vedlejším paneláku už přes rok vychází samizdat pro Amigu.

YETTI, ale nebyl zdaleka jediným, jež nás díky tomuto článku oslovil. Ozvali se nám i další Amigisté, díky čemuž máme opět o několik čtenářů navíc. Tímto tedy moc děkujeme jak RED ROSEmu, tak i AR.

Poslední novinkou, jež se za tento měsíc stačila udát, je znovuoživení našich Webových stránek na kterých už najdete dokonce i něco na stažení. Doufáme, že se Vám budou alespoň trochu líbit. Uvítáme jakékoliv názory, připomínky, dotazy, či jiné reakce na toto téma z vaší strany. A to by bylo asi tak všechno. Hezky si všichni užíjte prázdnin a doufáme, že si v tomto FÉNIXu hezky počtete. Zvláště Vám doporučujeme přečíst si manuál k NAPALMu, při jehož psaní si KAF málem ubrousil prsty a Braun zas skoro přišel o nervy při skenování jednotlivých obrázků a celkové kompletaci dotyčného velečlánku.

Redakce

Tak co myslíte. Je opravdu Napalm nejhranější a nejlepší hra tohoto roku? Do této hitparády hlasovalo celkem sedm

Amigistů	
NAPALM	119
SLAMTILT	46
FORMULE ONE GRAND PRIX	34
DUNE II	33
MAX RALLY	29
AMIGA DOOM	25
WOLFENSTEIN	21
GENETIC SPECIES	19
GLOOM IV ZOMBIE MASSACRE	17
WORMS	16
CANNON FODDER	15
UFO	14
FOUNDATION	13
HEXEN	13
HERETIC	12
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	10
TESTAMENT II	9
DETRIOT	8
GLOOM III	8
SUPER FOUL EGG	8

TOP
twenty

Předplatné

Cena jednoho výtisku je 15,-Kč + 16,- Kč poštovné pokud se rozhodnete stát se předplatitelem máte výhody následujících slev:

3 čísla 81,- 6 čísel 162,- 12 čísel 324

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 15,-Kč což jsou náklady na kopírování...

Po telefonické domluvě vám ho rádi předáme.

BRAUN	JKMS	KAF
Karel LENC	Jirka MISSBACH	Karel FALTIN
Slunečná 4	Štouračova 19	Výšina 5
BRNO 634 00	BRNO 635 00	BRNO 637 00
05/47215299	05/46211807	05/43236568
braun@iol.cz	jkms@post.cz	kaf.@post.cz

Uvítáme když si necháte poslat několik čísel na jednu adresu a pak to ostatním v okolí rozdáte, protože poštovné nám stouplo tudíž i náklady stoupají a i vy ušetříte za poštovné.

Dotazy můžete kdykoliv volat na mobil - 0606 / 864 920

aMIGa NewS - NoViNKy



AMIGA REVIEW 45

Tak toto číslo nám opravdu vyrazilo dech. A proč? Protože co o nás napsal náš kolega Red Rose k tomu jsme ani mi neměli odvahu, ale jak je vidět lepší je, když to někdo napíše ze svého pohledu jak to on vidí sám. Ještě jednou Red Rosemu moc děkujeme.

Jinak v AR najdete článek od Scateraca o Malem S. Opět spoustu novinek okolo Amigy ve světě a u nás. V AmigaMaxu najdete recenze na Pacomix 2, který se nachází i na ARCD 4, klasika - Super Cars a WolfenDOOM.

Jak jsem z úvodního slova pochopil tak AR bude nuceno zdrazit časopis, protože náklady stále stoupají a nový čtenáři asi moc nepřibývají. Už v tomto čísle najde o čtyři strany méně. Je vidět, že by to chtělo vše možné podpořit tento nejlepší a nejdéle vycházející Amiga časopis v Čechách a ne si třeba nechávat přepalovat ARCD, protože jak z úvodníku vyznělo dotují časopis právě z prodeje tohoto CD.

Bylo by smutné, kdyby vydavatelé (Atlantiida) třeba pozastavila vydávání pro nedostatek financí. Ale doufejme, že se tak nikdy nestane.



ARCD 4

Takže co získáte za své dobré investované peníze. Skvělou kolekci přihlášených příspěvků do soutěží konaných ve Voticích a Male S. Diskmagazíny TOP SECRET 17, 18 a M.I.P. REPORT 4. Software - většina shareware, ale i freeware. Dále zde najdete obrázky, moduly, demo, hry a utility.



EXCALIBUR 71

Je pravda, že zde nenajdete vůbec, ale vůbec nic pro naši milovanou Amigu. Jenže co mě zaujalo, že na druhém dodaném CD najdete spousty MP3 souborů a to už mě nalákalo ke zakoupení tohoto dříve pro nás skvělého časopisu.



TOP SECRET 18

Po měsíci a něco se na Internetu objevil již tradičně skvěle provedený diskmagazín TOP SECRET a to už s pořadovým číslem 18. Najdete zde zajímavé reakce na obě párty - Votice a MaleS. Docela zajímavé srovnávací články. Jinak zde uvidíte opět moc pěkné obrázky. Dokonce už na novém ARCD 4 najdete TS 18.

EXIT 10

No vážně. Konečně se dočkáme pokračování legendy a uvidíme určité několik změn. Tedy můžete si tento diskmag stáhnout na Webu. Takže Vectors & Zelený si dovoluji oznámit, že EXIT#10 RETRO EDITION vyjde 2. července 1999. K dispozici bude na Zeleného strance <http://hello.to/zeleny>, později se přesune na oficiální webpage Vectors.

Ještě lepší optický přenos

Optický přenos s ještě vyšší přenosovou rychlostí vyvinula společnost Nortel (dříve Nortel Telecom). Tento systém umožní několikanásobné zvětšení kapacity optických přenosových sítí. Jeho použitím získáte 160 kanálů, z nichž každý může přenést až 10 miliard bitů za sekundu. Jen tak pro představu - přenos celé knihovny kongresu USA by trval jen 14 sekund. Tato technologie by měla být na trhu už za rok.

SUPERKAVÁRNA

Superkavárna, neboli největší internetová kavárna na světě byla otevřena naproti londýnskému nádraží Victoria. Kavárna je otevřena 24 hodin denně a nabízí také lehčí občerstvení. Jedna hodina připojení stojí jednu libru, v prvním týdnu po otevření jste mohli za tuto sazbu strávit na internetu celý den. V kavárně může najednou surfovat až 400 lidí.

PC vs. nejrychlejší šachista světa

Višvanatan Anand, nejrychlejší šachista světa a č. 2 světového žebříčku šachistů nastoupí proti nejrychlejšímu šachovému počítači na světě - NT Server Siemens Primergy 870 se softwarovým vybavením německé firmy ChessBase - programem Fritz. Počítač je vybaven čtyřmi procesory Xeon. Hrát se bude na 4 partie. Více informací získáte na adrese: <http://lostcity.nl/chess/chessclassic.html>

DVD-RAM s kapacitou 9.4 GB

Společnost Matsushita Electric vyvinula DVD-RAM mechaniku s kapacitou 4.7 GB na jedné straně média, tedy 9.4 GB na jedno medium. Nová mechanika umožňuje také čtení a zápis na „starší“ 2.6 GB media.

Tuto stranu pro Vás připravili Braun & Jkms

Nejrychlejší počítače na světě

Na konferenci Superpočítače '99, která se konala v německém Mannheimu byl zveřejněn seznam 500 nejrychlejších počítačů na světě, z nějž vyplývá, že z 15 nejrychlejších superpočítačů na světě jsou dva v Japonsku, dva ve Velké Británii a jeden v Německu. V současnosti nejrychlejší superpočítač na světě se nachází v národním výzkumném středisku v Albuquerque (stát New Mexico). Tento počítač má něco přes 9000 procesorů Intel Pentium. Tento počítač, který je schopen 2.1 bilionu operací za sekundu používají vědci k simulaci jaderných testů.

Někdo má rád Billovo Windows

Určitě jste něco slyšely o novém viru, kterému se říká „ExplorerZip Worm“. Tento vir funguje na podobném principu jako vir Melissa, která využívá e-mailové adresy v adresáři Microshit Outluku, ale ExplorerZip Worm navíc automaticky odpovídá na došlou poštu uživatele MS Exchange, nebo MS Outluku. Podstatným rozdílem oproti Melise je velice nebezpečný „náklad“ tohoto viru - vymazává některé, pro Wokna 95/98, velice důležité soubory (že by všechny ???), obsah některých souborů modifikuje. Některé velké společnosti, používající na svých počítačích tento operační systém, (Boeing, GTE, General Electric) přišly o celé disky plné důležitých údajů. Po této zkušenosti chystají některé společnosti odpojení (většinou dočasné) svých sítí od sítě Internet, prostřednictvím které se k nim dostal tento virus až z Izraele, kde byl poprvé zjištěn.



Kopírka a tiskárna v jednom

Vynálezce 1. kancelářské kopírky - firma Xerox nedávno představila zařízení spojující výhody laserové tiskárny a digitální kopírky - takzvanou „kopírkotiskárnu“. Výrobky řady WorkCentre XD a XE umožní pohodlnější kopírování díky skleněné desce, na kterou lze umístit téměř jakoukoliv předlohu. Toto zařízení můžete připojit k Vašemu počítači a využívat jako laserové tiskárny. Cena „kopírkotiskárny“ vychází asi o 25% nižší než cena samostatné kopírky a laserové tiskárny.

Vrahovo okno

Díky internetu se i vy můžete podívat z okna, odkud Kennedyho vrah Lee Harvey Oswald vypálil 22.listopadu 1963 smrtící střely na prezidenta J.F.K. Na internetové stránce www.jfk.org najdete pravidelně aktualizované obrázky snímání kamerou, která je umístěna v okně v šestém patře bývalé školní knihovny v texaském Dallasu.

Windows 2000 na podzim

Micro\$hit oznámil, že nové Windows, tentokrát označené 2000 (och, jak originální ... spíš jsem čekal 00, ale z hlediska reklamy by to asi nebylo to pravé ořechové ... za 100 USD si k nim budete moci dokoupit prográmk -samo, že od Billa-, který vám vyřeší problém Y2K :) budou v prodeji asi od 6.října. Tento termín byl určen hlavně na základě 3.betaverze (o tom jaké ty ohlasy byly jsem bohužel nikde zmínku nenašel - asi nějaký problémy se scannerem, nebo tak něco).

INTERNET CALL

Operátor mobilních telefonů RadioMobil se podle svého generálního ředitele dohodl s ČTÚ na znovuspuštění služby INTERNET CALL umožňující levnější volání do zahraničí prostřednictvím internetu. Zavedení služby však brání odvolání SPT Telecom k ministru dopravy a spujů Peltrámovi, protože se domnívá, že tato služba porušuje jeho exklusivitu.

AMIGA OS 3.5



O AMIGA OS 3.5 jsme Vás již několikrát informovali. Před nedávnem se na oficiálních WWW stránkách Amigy (www.amiga.com) objevily nové informace a protože ne každý má přístup k Internetu zde je přehled toho nejdůležitějšího, co od OS 3.5 můžeme čekat (a za kolik):

JEDNODUCHÝ PŘÍSTUP K INTERNETU

- jednoduché nastavení spojení během několika minut
- podpora více uživatelů (Multi user)
- WWW Browser s možností Offline/Online prohlížení WWW stránek/dokumentace
- API pro přijímání a odesílání e-mailů

Podpora HARD DISKŮ větších než 4 GB

- nový standard pro 64 Bitové disky

- aktualizované Info, Format, Diskcopy a FastFilesystem
- nový HDTToolBox - nové a vylepšené funkce, nové GUI

Moderní grafické uživatelské rozhraní (GUI)

- nové ikony: -Glow Icons - některé můžete najít na Aminetu
- až 256 barev
- automatické přizpůsobení barev
- kompatibilní s NewIcons
- kompatibilní s ikonami pro OS 3.1
- nová BOOPSI knihovna: - nová tlačítka (gadgets)
- nový GUI editor pro vývojáře: -WYSIWYG (What You See Is What You Get) GUI editor
- aktualizovaný a vylepšený Workbench: -vylepšený copy/delete requester
- lepší informační requester

Rozsáhlá podpora CD-ROM

- podpora formátů ISO9660, RockRide, Joliet (Win 95/98) a MAC HFS
- podpora atributů a komentářů Amigy
- podpora MultiSession CD-ROM
- programovatelný Audio přehrávač pro SCSI a ATAPI CD-ROM (PlayCD)

- nízká spotřeba paměti

- nové LoadWB

ÚPLNÁ PODPORA TISKÁREN

- ovladače pro všechny běžné tiskárny
- podpora PowerPC
- nové tiskové funkce
- nové tiskové preference: - nové GUI

POWERPC PODPORA

- na bázi WarpUP
- kompatibilní s AmigaOS
- hardwarově nezávislá, jednoduše rozšiřitelná

HTML DOKUMENTACE

- přepracovaná dokumentace pro Workbench, DOS, ARexx a harddisky
- kompletní popis OS 3.5
- v anglickém a německém jazyce

OPRAVA CHYB PŘEDCHOZÍCH VERZÍ OS

- nový ovladač pro monitor A2024
- přepracované příkazy CLI (Join, Status, Type)
- nové IPrefs (lepší podpora paternů pro Workbench)

VYLEPŠENÍ

- vylepšená asl.library
- nové DataTypes: - 8svx.datatype (přehrávání stereo, rychlejší)
- amigaguide.datatype/amigaguide.library (rychlejší, nové funkce)
- anim.datatype (podpora všech hlavních IFF-ANIM formátů)
- animation.datatype (přehrávání doprovodného zvuku stereo, nové funkce, RTG)
- ascii.datatype (rychlejší)
- cdxl.datatype (přehrávání doprovodného zvuku stereo)
- picture.datatype (true color, dithering, RTG)
- nový datatype pro GIF, JPEG, PNG a AIFF
- nová 68040.library

Do budoucna jsou plánovány rozšiřující moduly, například nový Kickstart, vylepšení PowerPC podpory, emulátor 68K procesoru pro systémy pouze s PPC procesorem ...

No vypadá to, že se máme na co těšit. Zbývá snad jen dodat, že vydání je plánováno na třetí čtvrtletí roku 1999 a cena se bude pohybovat kolem 60 USD (to už je celkem slušná pálinka).

JkmS

LISTÁRNA

Čau KAFé a všichni, kteří máte rádi Amigu a FÉNIX. Píšu Vám a bych Vás podpořil v tvorbě nejlepšího časopisu v Čechách, na Moravě a ve Slezsku. Ano jste nejlepší, lepší než Amiga Review. Je dobře, že se někdo většinově zaměřil na hry a méně na software. Mám Vaše časopisy od nultého až po osmé číslo. Miluji rozhovory mezi Fénixáky a hlavně hádání. Mám rád tvoje recenze na strategie a dungeony. Já je mám také moc rád, hlavně teď UFO, se kterým jsem si na začátku nevěděl moc rady, ale vzpomněl jsem si, že jsi psal návod na tu fantastickou hru, tak jsem za vodou. Cheaty jsou moc fajn, když si opravdu nevím rady se hrou, podívám se do fantastického FÉNIXu a mám hned po starostech. Teď mám zrovna krizi s hrami, všechny jsem totiž dohrál a už nemám co pařit. V takovém zapadákově, jako je Jeseník není nikdo, kdo má Amigu, jen pixly, pixly a ještě jednou pixly. Opravdu

nikdo jiný. Nebo, když se zeptám někoho, jestli má Amigu, udiví se a zasměje se a řekne, že má pixlu. Hry si musím tvrdě kupovat od nějakého černého kupce z Prahy. Je to těžký, když nevydělávám a rodiče mi na to nedají, tak musím někde peníze našetřit. Takže porad' mi s výběrem nějaké dobré strategie, která by běžela na A1200, 8MB ram, CD-ROM. Odepiš či odpověz ve FÉNIXu prosím a díky.

S pozdravem Jiří Míka - Jeseník

PS: omluv můj škrabopis a chyby. Přiložil jsem i svůj top ten do vašeho top twenty.

Redakce :

Teda musím říct, žeš mi svým tvrzením o FÉNIXu - coby nejlepším časopise, trochu vyrazil dech. Předpokládám, žeš tím myslel amatérské Amigistické časopis. Jinak díky za lichotku, ale lepší než AR rozhodně nejsme a ani se

s ním v tomto smyslu nesrovnáváme. Nelze totiž porovnávat komerční časopis typu AR se samizdatem jako je FÉNIX. Tobě se možná náš amatérský časopis líbí z toho důvodu, že v něm stále ještě převažuje podíl recenzí a návodů nad softem. To byl také jeden z hlavních záměrů s nimiž jsme do tvorby FÉNIXu šli - vytvořit časopis, v němž by si počítli i takoví Amigisti jako ty. Proto též otiskujeme recenze a návody i na starší hry, neboť tyto ještě nemají tak přehnané hardwarové požadavky a tudíž je mohou hrát i normální běžní Amigisti s holejma dvanáctkami, či dokonce pětistovkami. A takových je tady u nás ještě podle našeho názoru spousta. Co se týče tvé oblíbenosti dříve otisknutých rozhovorů mezi FÉNIXáky, bohužel jsme tak nějak vyčerpali okruh všech, co byli alespoň trochu po ruce a měli zájem. Kdo ví, třebaš se nám ozvou další, jež by měli případně zájem se tu na stránkách FÉNIXu zpovídat a případně se tu s námi třebaš i pohádat...

Jinak pokud chceš poradit nějakou dobrou strategii, zkus například zrovna K 240 - akorát tu o ni píšu recenzi. Dál bych ti možná doporučil Detroit, Civilizaci, Voyages of discovery (nebo počestělou verzi Kryštof Kolumbus), REUNION, Colonization, atd. S téma pixlami si hlavu nelámej. Bohužel jsou holt teďka momentálně v kurzu. Však ono to za čas zase přejde - až lidi pochopí, co je to za šmída! Zatím se tedy měj a díky moc za podporu.

Za FÉNIX - KAF

P.S. Když jsme viděli tvůj top ten, nějak jsme nepochopili, jak ti může NAPALM chodit bez turbokarty a jenom při tak malé paměti a také nás zarazilo, jak ti funguje CD-ROMka bez HDD. To je nějaký autonomní model, nebos do svojí konfigurace hadr prostě zapomněl napsat???

NAPALM v1.35 (upgrade)

Před nějakým časem se na oficiální stránce Clickboomu objevil tzv. Portal. Do něj mají přístup pouze ti, kdo si koupí a zaregistrují hru vydanou Clickboomem. Mimo dobrého pocitu získáte po registraci i několik výhod, jako je jednodušší nakupování reklamních předmětů (čepice), možnost koupě starších a nových her s výraznou slevou, sleva 10 kanadských dolarů za každou hru (BOOMS), kterou si koupíte (bohužel časově omezená), možnost získání aktuálních informací o nových hrách i v neposlední řadě stránka s updaty (bugfixy) pro hry. Tím nejzajímavějším je upgrade NAPALMu.

Je to asi 56kB dlouhý LHA archiv, ze kterého se po rozbalení vyloupnou dva soubory - Readme soubor s popisem vlastního update a soubor „CrimsonCrisis“ jímž se nahradí stávající soubor. Instalace tedy spočívá pouze v okopírování výše zmíněného souboru k instalaci Napalmu na HD. Co se tedy změnilo? Verze 1.35 je druhým vydaným upgradem. V sobě obsahuje vše, co přinesl upgrade na verzi 1.2, pár nových věcí a odstranění chyb. Samozřejmě je možné, že se najdou i nějaké nové chyby, které budou (snad) v příští verzi odstraněny. K nejpodstatnějším vylepšením od původního NAPALMu, který jste si koupili na CD patří:

- vylepšené obsazování nepřátelské hlavní budovy (Command Centre), můžete stavět cizí továrny.
- kliknutí pravého tlačítka myši na obrazovku radaru = kliknutí na volnou plochu (zruší označení budov/jednotek).
- vylepšené označování jednotek (vypadá fakt pěkně)
- vylepšená střelba raket (vypadají o něco lépe)
- podstatně zlepšená stabilita hry
- byla odstraněna chyba související se vstupem inženýra/sabotéra do nepřátelské budovy

- vylepšení CD-DA (přehrávání audio z CD). Bohužel stále nefunguje s některými devices.

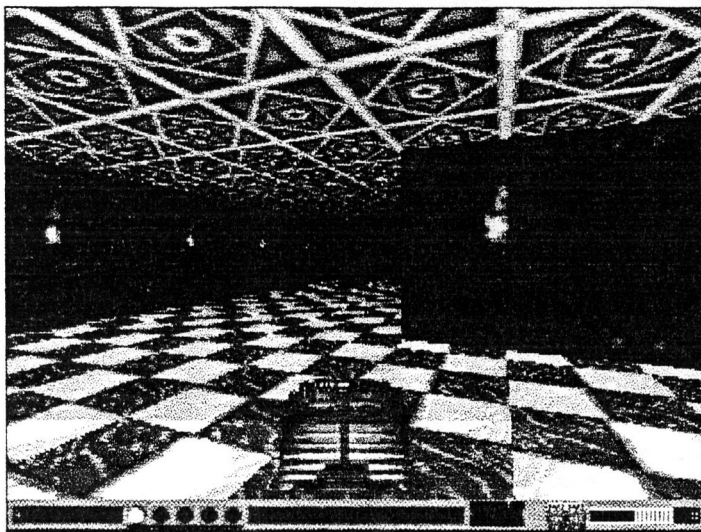
V portalu můžete najít i jediný, mě známý, cheat na Napalm, který Vám přidá 20 minut času v misích, které musíte splnit v limitu. Protože si Clickboom nepřeje zveřejňování a šíření tohoto cheatu (ostatně o upgradu to platí také, proto ho na Aminetu nenajdete) nemůžeme ho ve FÉNIXu otisknout.

JkmS

GLOOM's - Super Edition

AMIGA 1200

Nedávno ke mně přišel opět na jedno odpoledne kámoš amigista z Ostravy (od té doby, kdy jsem mu prodal turbokartu pro A600 se z nás stali spolubojovníci za Amigu a vedle AGAse je můj druhý největší přítel ve zbrani) a znovu to bylo odpoledne věnované Amigám (já PowerA1200 a on A600 ovšem nadupanou jak to jen jde) a pomlouváním Microsoftu. Při hovorech o hrách, jsme se shodli na tom, že asi nejhratelnější doomovkou na Amigách je asi GLOOM. To ovšem z několika důvodů, protože byly brány v úvahu například ECS/AGA, rychlost a přizpůsobení systému, na kterém zrovna běží (pravda - taková polská Cytadela běhá skvěle i na A500/A600, ale na HD ji nikdy nenainstalujete). Když jsme tak mluvili o vývoji GLOOMů, od GLOOMA (dále G1), přes GLOOM DeLuxe (dále GDL), GLOOM 3 (dále G3), až po GLOOMa 4 s novým názvem ZOMBIE MASSACRE (dále ZM), tak Rostislav Bubík přišel s tím, že tyto hry mají téměř jednotný engine a od GDL se celkem nic nezměnilo. V podstatě kromě jiných textur, vzhledu zbraní a jejich střel vůbec nic. Snad jen rutinky Chunky To Planar (C2P) jsou rychlejší a Rost'a hned uvažoval, jak využít stejný engine a už to bylo. Pokud překopírujete C2P od ZM do GDL, nebo G3, tak se o poznání zrychlí a můžete mít i o něco větší okno při hraní. Ale co dál. Skutečnost, že do ZM dali tvůrci pouze AGA obrázky mezi levely, bylo taky důležité, aby to nekazilo dojem při spouštění na Rostově A600



a tak, pokud budete šikovní a odhalíte, které soubory přesunout z GDL (tam jsou obrázky asi nejhezčí) do ZM, tak docílíte toho, že při spuštění ZM bude vypadat jako GDL! Hrůza co? Rost'ovi ovšem nestačilo ani to a tak prohledával další soubory, podobné u všech tří GLOOMů a jak by se daly vhodně využít. Musím ještě napsat, že z těchto experimentů jsme vypustili G1, který má moc hrubou grafiku, oproti ostatním dílům. Vzhled zbraní. V GDL je taková pěkná a i vypadá jako ruční dělo, podle toho jak střelí ty barevné koule. V G3 pistole vypadá jako šestiranný revolver a ještě je takový do šikma a v ZM je zase moc hranatá, takže vypadá jako hnědý dřevěný hranol. U GDL a G3 je soubor vzhledu zbraně v adresáři „MICS“ pod názvem GUN.BIN a u ZM v adresáři „STUF“ pod stejným názvem. Tak si vyberte, která se vám líbí nejvíce a rovnou ji zkopírujte. My použili zbraň z GDL. To taky ještě není

všechno! Pokud jste někdy hráli GLOOMa (G3 je na ARCD4), tak víte, že se vypisují mezi levely a přímo ve hře malé řádky s anglickými texty. Rost'a znovu prokopával soubory a našel je. Zkoušel co to udělá, když místo těch originálních napíše svoje a česky. Setkal se s nepochopením hry a systém padnul, jak široký, tak dlouhý, ale Edisson se taky nevzdal, tak to zkusil znovu a přišel na to, že nově dosazený text musí být přesně stejně dlouhý, jako ten původní a už nám v GLOOMech běhají české nápisy typu : zmasakruj ty bastardy, postřílej ty zmetky atd. Taky se zkoušel trefit do původních anglických výrazů, ale to v těchto hrách není důležité. Taky ještě prošel soubory, ve kterých jsou vepsané levely, jak mají jít po sobě. A tak udělal soubory nové a může hrát třeba Level 1, 4, 6, 12, 25 atd. Zkrátka tak, jak si to zvolí sám a vepíše do toho správného souboru. No a tady už není daleko k Fatální bombě, kterou se Rost'a rozhodl zrealizovat. Ze tří zmíněných rutinek C2P je nejrychlejší ta od ZM, ale engine se k ní hodí asi nejvíce od GDL a aby pořádně člověk nemusel vybírat, který GLOOM si spustit, tak Rost'a dává dohromady všechny tři díly s pracovním názvem

GLOOM's - Super Edition. A jak to bude vypadat? Po spuštění, uvidíte obrázky a vzhled zbraně z GDL, pojede to na C2P od ZM a ke všemu s českými průpovídkami (samozřejmě textovými) a levely půjdou po sobě, přesně jako ty tři hry => GLOOM DeLuxe, GLOOM 3, GLOOM4 - ZOMBIE MASSACRE, bez toho, aby jste mněli konec hry mezi jednotlivými GLOOMy. Game Over bude až na konci ZM. Jen je škoda, že zatím nefunguje rutinka C2P pro PPC. To potom bude nášup! Ale teď se musím zmínit o tom, že takovéto zasahování do díla firmy BLACK MAGIC je v rozporu s autorskými právy a to především, když GLOOM4 - ZOMBIE MASSACRE je téměř novinka a to komerční! G3 byl sice uvolněn pro vydání na Aminetu i ARCD, ale GDL ne! Tudíž by se „nemněl“ tento Rost'ův výtvar moc rozšiřovat, ale pokud by snad někdo chtěl.....(a vlastnil ony tři hry ??)..... Teď Snad jen, že Rost'a není žádný CODER, ale jen experimentátor se soubory - a musí se přiznat, že s nimi zahýbal pořádně. Celé toto dílo mu trvalo asi dva měsíce, a to se nevěnoval pouze tomuto. Já na tomto díle nemám podíl veškerý žádný, snad jen svým kibicováním a chválením. Zúčastnil jsem se toho pouze jako pozorovatel, který to všechno sdělil veřejnosti formou článku ve Fénixu a snad i AmigaMAXu. No řekněte sami - nebyl to dábeľský nápad? A o to více dábeľský, že se povedl a ono to skutečně funguje!!! Takže žádné tři adresáře se třemi hrami a třemi spouštěcími ikonkami, ale pouze jeden adresář s jednou spouštěcí ikonkou (a jednou pro nastavení). Na závěr mně napadá přísloví o zlatých českých horních končetinách.....

RedRose



TURBO TRAX

ARCANE SOFTWARE - 1995 / AMIGA 500

Tak teď sedím nad klávesnicí a jsem už dost vypsanej, takže ani nevím o čem psát. Teda vím, ale už toho mám skoro plné zuby. Včera jsem totiž dokončil 35kb(!) dlouhý článek pro prázdninové dvoučíslo AR. Joe mi zadal, ať shrnu všechny auta, která kdy na Amigách jezdila. Téměř sebevražedný úkol, ale více - méně jsem ho zvládnul. Jen si počkejte na AR 46-47.

Taky se díky Fénixu a jeho Amiga burze povedl jeden obchod a to, že jsem od ZDNSofta koupil Tower se zdrojem, původně určený pro A500(+) a úspěšně do něj vestavěl svou PowerA1200! Několik mírných a nedrastických úprav a už to jede! (ZDNSoft díky, ještě se ozvu přes E-MAIL).

Když jsem dva měsíce hrál samá auta a zkoušel nová auta, která jsem ještě nikdy před tím neviděl, narazil jsem na titul, který mě víc než mile překvapil (asi jediný ze všech) a tím pádem tu hru budu hrát dost často. Jedná se o hru TURBO TRAX.

Nikdy před tím jsem tu hru neviděl, až teď když jsem hledal nová auta k recenzi na vzpomínky. Řeknu vám že jsem ji hrál skoro dva dny v kuse a určitě ji budu hrát znovu. Nejprve jsem se nemohl zbavit dojmu, že mi ta hra silně připomíná něco, co jsem už hrál. Možná už je to profesní deformace, ale způsobem jízdy se podobá poslední pecce MaxRally s pohledem zhora. Grafická stránka hry je skutečně povedená a to mně vždycky potěší (věřím, že nejen mně), ale to není všechno co je na této hře povedené, jak to u některých jiných titulů bývá. Ve hře najdete několik prostředí, takže se nejede pořát ve stejném, ale nabízí se nám závodní dráha, poušť, silnice atd. Velice se mi líbí, jak autíčkům při jízdě pulsují pneumatiky a navíc v každém prostředí, jsou auta jiná! Ve městě či na závodní dráze je

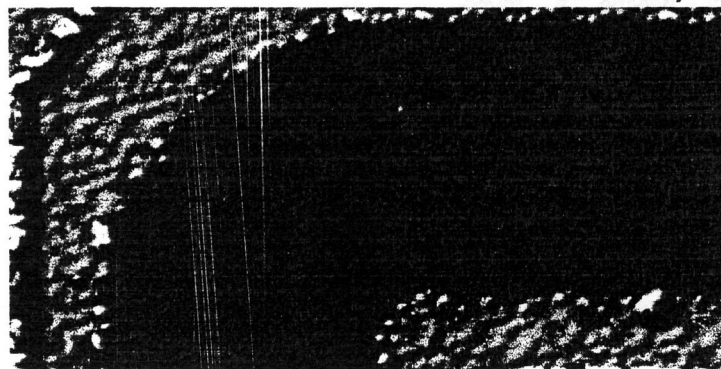


to formuška a na poušti zase něco terénního.

Hratelnost je zpočátku trochu citlivá, ale to se mi zdá u každé hry, kterou hraju poprvé a po několika okruzích, si zvykne každý. Na obrazovce se objevuje spousta čísel, které znázorňují váš čas, dál aktuální pozici, na které se právě nacházíte a kolik kol jste už odjeli. V pravém dolním rohu jsou tři sloupčky, které něco znázorňují.

Z počátku jsem nemohl přijít na to, proč někdy z ničeho nic závod zkončí, až jsem si uvědomil, že se měří míra zničení auta nárazy o mantinely a soupeře. V těch třech sloupcích se tedy měří stav pneumatik,, vaše rychlost a damage je poničení auta. Pokud auto poničíte, nepropadejte panice, protože na trati jsou volně poházeny maticové klíče, které vám auto mírně opraví. Dále na cestě sbírejte peníze, za které si můžete koupit nový motor, nové pneumatiky, nebo posilovač řízení. Taky jsou tam zrychlovače, při kterých pokud je přejedete ozve z repráků výkřik TURBO a auto na chvíli

zrychlí, ale bacha, protože potom je co dělat, abyste vybrali nejbližší zatáčku. Pokud dojedete daleko, můžete si pozici uložit na disketu, ale nezkoušel jsem to, protože to nepoužívám. Taky se dá jezdit soutěžně na čas a poté zapsat svůj rekord. Ovšem musíte překonat jeden z pěti již uložených ve hře (asi od autorů). Taky musíte sbírat peníze, které se jen tak volně povalují po trati, za které si potom můžete koupit nový motor, volant (posilovač řízení) a nebo pneumatiky. Je nutno přiznat, že abych si mohl vůbec něco koupit, tak jsem musel odjet několik závodů, abych na něco našetřil, protože ceny jsou tu jako od Ferrari či Porsche! Nicméně zlepšení po zakoupení motoru či pneumatik se skutečně projeví (což u podobných titulů nebývá zvykem), ale u volantu jsem více-méně žádný rozdíl nezaznamenal. Zvuky a hudební doprovody: Za ty poslední dva měsíce jsem skutečně poznal, že zvuky jsou u Amigáckých her, až na světlé výjimky průměrné až podprůměrné, což mně trochu mrzí a tak se v recenzích budu asi tímto tématem zabývat



mírně hlouběji. Ale zmínil jsem se o světlých výjimkách a k nim patří i TURBO TRAX (ten název se mi taky dost líbí). Vskutku už při bootování z diskety se začne ozývat výborná hudba, která mi nic nepřipomínala, jak to u jiných bývá a celkovým dojmem na mně ten hudební doprovod zapůsobil kladně. Teď jsem se těšil na to, jaké budou zvuky při závodu, ale ani v tomto ohledu mně tvůrci neklamali. Na zrychlovacích místech zní výkřik TURBO, při sbírání peněz to taky pěkně cinká a při nakupování jsou zvuky taky dobré. Pak ještě zvuk motorů, nárazů do mantinelu či soupeřů a nakonec zvuk smyku v zatáčce, nebo ne olejové skvrně, která se může (ale nemusí) na trati objevit, jsou více než dostačující. Kdyby se psal rok 1993 a někdo by mi tuto hru věnoval, asi bych mu líbal ruce, ale hra vznikla až o dva roky později (95), kdy už tento trend začínal pomalu upadat, ale přesto to byla hra chytlavá s pěknou grafikou, výbornými zvuky a hratelností a snad se i dobře prodávala. Ale dnes, kdy se ze všech monitorů, ke kterým se přiblížím, ukazuje 3D grafika a surroundový zvuk (i když s těžkou hratelností) už s takovými 2D produkty (i když vysoce kvalitními) prakticky nemáme šanci. Už aby tu byla AmigaNG! No - tak už dost zoufalství a vraťme se k autům. TURBO TRAX je výborná hra, která se spolehlivě dotahuje na jedničky ve své třídě, kterými jsou Max Rally a All Terrain Racing. Pokud jste ji nikdy nehráli, tak si ji sežeňte, protože je vskutku dobrá, má tři diskety a je jednoduše a bez problémů instalovatelná na HD přiloženým instalérem. Tuto gamesku spáchala firma ARCANE SOFTWARE a vedle ECS verze, kterou jsem testoval já by snad měla existovat i AGA verze.

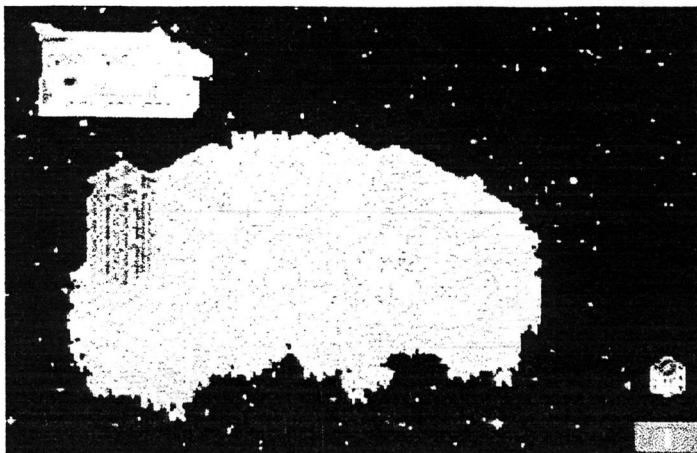
RedRose

K - 240

GREMLIN - 1994 / AMIGA 500

... Jsem já to ale nechutnej pařanský zvrhlík. Kdykoli můžu, s radostí zneužívám všemožný číty jako dívej. Většinou si tak nadělám milióny kreditů, popřípadě neomezenou municí, nebo nesmrtelnost a pak už jen ničím nebohé nepřátele... a ještě z toho mám kolikrát radost. Před pár dny jsem dorazil NAPALMa, takže už najednou nebylo co nového hrát. I sedl jsem si a začal se probírat hadrem ve snaze najít něco zajímavého. Přitom mne ale stále ještě naplňovala taková ta euforie z nedávného vítězství a tu jsem si chtěl tak trochu zachovat. Šlo mi prostě o to najít gamesu, u níž můžu soupeře porazit poměrně snadno, rychle a bez zbytečného přemýšlení, neřkuli nervování se. (o boje posledně jmenované jsem si u NAPALMu užil více než dosyta!) A pak jsem na ni narazil - „No jasně - to je vona! Gamesa plná čitů, přes který zde získáte pomalu všechno, a u níž jednotlivé mise nikdy netrvají déle, než hodinku, nebo hodinku a půl! - A navíc je to kosmická strategie - a ty já prostě miluju!!!“ Ano - někteří z vás už možná podle těch řečí o čitech a kosmických strategiích tuší o které že to hra tu nyní budu mluvit. Všichni, jenž hádají strategii K 240, hádali správně!!!

„Tak si teda milí kalósci a konopci povíme, vo co de, ne? Teda účelem týdlencý gamesárny je vobsadit co



něvětší kvantl jakéchsi kosmických džubráků, kterým tu říkají asteroidy, na nich postavit nějaký základně a celý to vopevnit proti všemožným vychcaném ufákům, co se tu flákaj vokolo a vobčas tu na vás skóšej ty svoje křivý války. Vi se ale nesmíte nechat vochcat jako potápaný ribízci a rači jim déte pořádně do řepy... A na oltecu v pivecu škopek dělajóó... .. no snad už jsem se trochu uklidnil a můžeme tudíž pokračovat ... ale teď mě tak napadá, že by bylo možná nejlepší celý to předchozí blábolení rádoby Brněnským hantecem zas smazat a prostě to napsat znovu a tentokrát česky ... no jo, ale když mě se to nechce mazat ... tak já to raději napíšu pod to ještě jednou...

Takže milí moji zlatí amigisti. Hra K 240 je klasická kosmická strategie. Váš úkol zde je kolonizovat všechny dostupné asteroidy, vybudovat

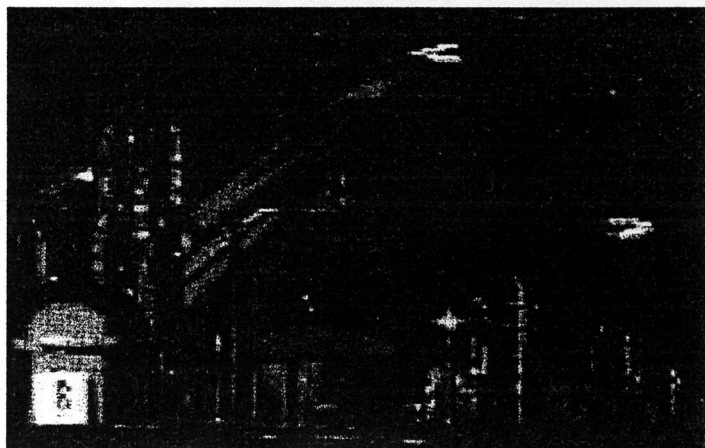
na nich základny, využít jejich nerostné bohatství ke stavbě útočné kosmické flotily, popřípadě raket, a s těmito zbraněmi pak napadnout a zničit cizí mimozemskou nepřátelskou rasu, která má však tentýž cíl, jako vi.

Musím říct, že když jsem tuto hru viděl poprvé, nijak převratně se mi nelíbila. V té době mě totiž naprosto ovládala DUNA II, takže jsem všechno ostatní považoval za podřadný pól! Ovšem po čase, když jsem měl možnost vidět manuál na tuto hru, nějak vám mě to zaujalo a dneska už můžu říct, že K 240 patří spolu s několika podobně kvalitními strategiemi do mého tzv. zlatého fondu her, kde si občas něco s chutí vyberu a zahraju.

No a teď - jak už je u mě pomalu tradicí, bychom si mohli pohovořit o K 240 tak nějak z pohledu grafiky, zvuku, hratelnosti, atd. Takže nejprve

grafika. Kdybych se ji pokoušel srovnat s čímkoli z poslední doby, třeba s N... nééé, to fakt nejde... , musel bych chtít nechtít přiznat, že není nic moc! Ovšem v době svého vzniku patřila tato hra k svého druhu nejlepším. Kdesi jsem dokonce četl chválu na její zpracovanou grafiku, skvěle nakreslené budovy, lodě, atd. Dnes to již sice není taková sláva, ale přesto myslím, že docela ujde. Jo abych nezapomněl, před samotnou hrou si ještě můžete prohlédnout poměrně zdařilé intro. Co se zvuku týče, ten je na tom také celkem dobře. Především pak docela slušné hlasové samply. No a nakonec jsem si nechal jako obvykle ovládání, hratelnost a celkový dojem. Co se ovládání týče působí na první pohled celkem složitě, ale jakmile si jej trochu ošaháte, zjistíte, že tomu tak zdaleka není. Stačí si jen zapamatovat pár úkonů a jste v obraze! S hratelností je to tudíž také dobré, protože pokud má hra slušný námět (a to K 240 určitě má), zpracování a ještě k tomu je dobře ovladatelná, naznačuje to už samo o sobě, že hra bude i dobře hratelná a zábavná. A co tedy o K 240 říci na závěr? Jde bezpochyby o zajímavou a poměrně dobře udělanou strategii. Občas si ji také zkuste zahrát. Určitě vás nezklame!

KaF

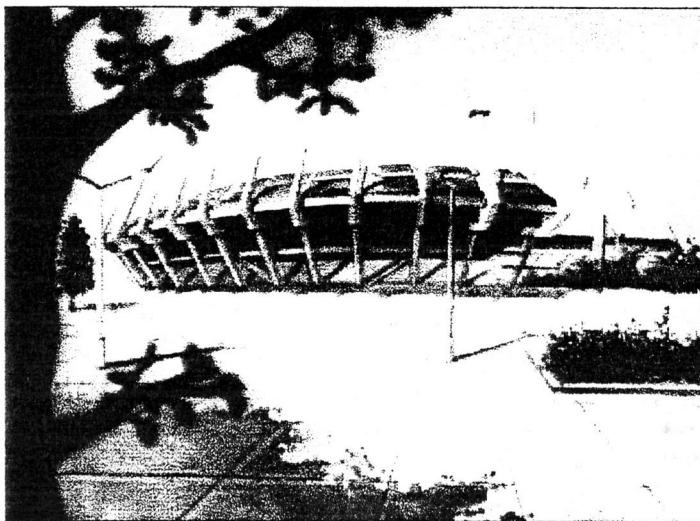


ON THE BALL

ASCON 1995 / AMIGA 500

Každý malý kluk ví, že v Anglii je nejpobulárnějším sportem fotbal. Hraje tam většina světových fotbalistů, dokonce i tři češi. Co do kvality patří Anglická liga do elitní pětice výkonnostních lig, jako je italská, španělská, německá a francouzská. A teď si představte, že byste se stal managerem některého předního anglického klubu a kočiroval jeho hvězdy od zápasu k zápasu a od úspěchu k neúspěchu. Že je to váš sen? Mnohým se tento sen může splnit alespoň prostřednictvím své milované Amčuli.

A to tak, že si zapaří hru ON THE BALL od německých tvůrců Ascons. Na začátek je nutno podotknout, že se jim dílo nebývalé zdařilo a že se jedná o klasu mezi managery. Což napovídá i vyšší počet disket, pět. Né, nebojte se nebude disketový myšmaš, neboť se dá hra nainstalovat na hadr ale i z disket je to v pohodě, protože prakticky po nahrání používáte jen tři diskety, takže kávička (čaj). Ještě než se do toho naplno dáme doporučuje šest amigistů z pěti sehnat si českou verzi hry. Dojem ze hry, tak bude několikanásobně lepší. Takže ke hře. Po protrpění úvodního intra a ostatních cipovin, se vás program zeptá kolik hráčů



ho bude smažit. Volbou jsou jeden až čtyři hráči, což je první plus. Protože ve skupině je hned větší zábava když se někomu zrovna nevede, tak jak si ze začátku myslel. Následuje vybraní obtížnosti (jedna až pět), za koho vlastně budete "špílet" (22 mužstev z první anglické premiér league) a zejména položka hrát s možností vyhození z klubu, je velmi důležitá. Neboť je potřeba zvážit jestli zvládnete vyhazov do druhé ligi bez zvláštní psychické újmy na zdraví. No a jdeme dál. Vybereme si sponzora a už to frčí. K dispozici máme podrobné statistiky hráčů, o jejich schopnostech, momentální formy, transfer listinu, přehled o ostatních utkáních, tabulku střelců, asistentů, sestavu hráčů kola

atd. Prostě manažerův ráj. Přitom vše je dobře a přehledně zpracované. Dostáváme se k zobrazení zápasu, které je snad největším kladem této hry. Narozdíl od ostatních managerů kde je průběh mače pouze psaný nebo s minimálním grafickým zobrazením, je zde použito zlaté střední cesty tzv. mixáž. Po sestavení sestavy se objeví centrální obrazovka kde se bude odvíjet vše podstatné. Máte zde přehled o ostatních souběžně hraných utkáních, informace o počasí místě konání, návštěvnosti a podstatnou věc kterou je výdělek ze zápasu. Na obrazovce vpravo dole se neustále píše text k utkání, jako třeba kdo dal gól, asistoval, kdo dostal žlutou

kartu, kdo je zraněn, skandování tribun, jakou taktiku volí soupeř, jestli někoho vystřídal, komu se zrovna nedaří, prostě geniální komentář k zápasu. Ve středu obrazovky probíhají některé akce v grafickém zobrazení. Jedná se například o gólové akce, brutální fauly, rohy, přímé kopy, začátek a konec zápasu atd., atd. Vše zpracováno ucházející grafikou s dobrým zvukovým doprovodem. Po zápase dostanete informace o tom jak se líbila vaše hra, dále uvidíte sestavu kola, tabulku mužstev, střelců a dozvíte se novinky. Novinky typu: který hráč se vám zranil, kdo ukončil kariéru, zprávy od sponzorů anebo třeba skandální odhalení vašeho sexuálního vztahu s modelkou Cindy Crafford. Občas probleskne i zpráva o tom že se s vámi povážlivě naklání manažerská židle. No a tak to jde od zápasu k zápasu, od sezóny k sezóně, od úspěchu k neúspěchu. Samozřejmě nechybí možnost editace hráčů, mužstev a cele ligy. Celkové hodnocení této hry je vysoké, jedná se o dobře zpracovaný fotbalový manager. Uvidíme co přinese připravovaný manager s názvem Philips SV Eindhoven.

pEc



ON THE BALL

SPORTS NEWSPAPER

Contents:

Charts:

premier league
division one

Tables:

1st half of season
2nd half of season
league tables-home
league tables-away

Goals:

Goals for
Goals against
Comparison

Capped:

season
total
and
team of the day

VENEBALES OF TO FLYING START

READ IT ON PAGE 4

HOOIGANISM ON THE RUN

ON PAGE 6



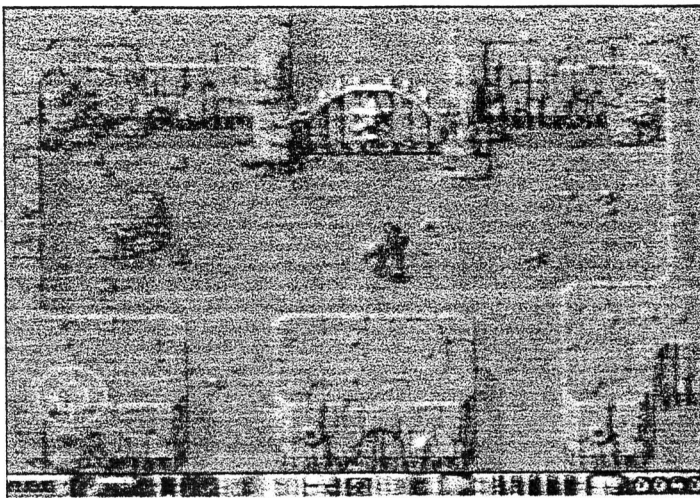
GAZZA
DOES
IT
AGAIN

ALIEN BASH II

GLEN CUMMING - 1995 / AMIGA 1200

Ahojky Amigopřítelové

Vřele Vás vítám u dalšího pokusu o nějakou tu recenzičku na řádku super skvělou akční pařbu. Tak teda hošové, pohodlně se usadte do pařanskýho křesílka s rozdrbaným čalouněním, propocenýho od toho velice namáhavýho sportu, lámání joysticků ! V dnešním příspěvku Vám povím něco o gamesce, která, jakoby z prd.... z voka vypadla světoznámý superbombě Chaos Engine. Mám na mysli taktéž skvělou střílečku s názvem ALIEN BASH II. Jak už sem řek, hra je graficky téměř totožná, ale jinak je jiná !!! Nevybíráte si tady už se šesti všelijakých a různých maníků supermaníků, ale nachází se zde pouze jeden hrdina, Vám přikleplý Amčou. Samozřejmě, že začínáte taky



v lese s okolními močálama, ale situace, ve který jste se ocitli je naprosto odlišná. Nejenom že logicky razíte všechno co Vám přijde do rány, ale taky máte za úkol vysvobodit různě rozmístěný zajatce, který bohužel nejdou sejmut, bez kterých

nedostanete klíč od hlavní brány, kde na Vás sto procentně bude číhat šéfulka. Po celém levelu je všude poschovávaný množství peněz s proklátou malou hodnotou. Tím chci říct, že pokud si myslíte, že se tady celkem jednoduše vyzbrojíte,

nebo že cestou seberete Power Up, tak jste na omylu. Musíte dost dlouho vystačit s automatkou, pár raketama a s ještě menším množstvím granátů.

A přátelé, nejenom že sbíráte prachy, ale taky cestou určitě narazíte na nějakou tu keramickou obludnost, tedy vázu, že ? A po jejím rozstřílení z ní většinou vypadne něco užitečného. Třeba energie, prachy a v několika případech může váza i vybuchnout a způsobit Vám nemalé bebičko. Pokud cestou narazíte na vázu ve který nic není, tak vězte tomu, že byla piná piva a MUF to všechno vychlastal. No nic..... Takže lidi, kupte si nový joysticky, bude to záhuť !!! Mnoho úspěchů Vám přeje

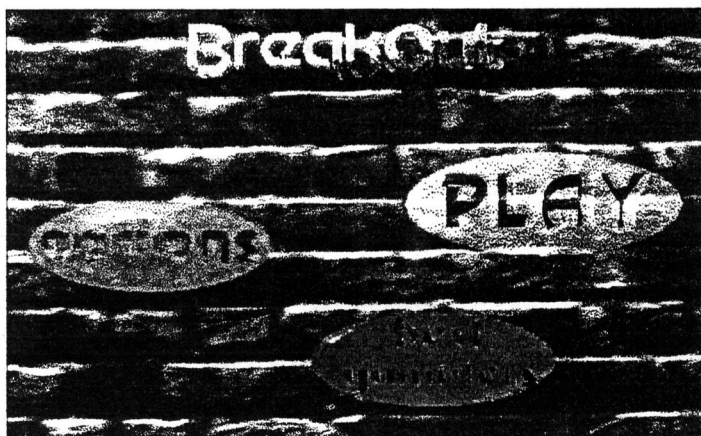
MuF

BREAK OUT REVOLUTION

AMIGA 1200

Amigobecenstvo !!!

Je zřejmé, že jakmile jste Amigisti, tak jste zároveň i nejlepší přátelé MUFA a proto se opravdu snažím, abyste Vy, kámoši měli co číst, když třeba zrovna nejde proud a nemůžete bohužel pařit, že? Dneska sem si pro Vás připravil zasej takovou tu minirecenzičku na téma bourání cihliček, dneska už obecně arkanoid. Dostala si mi do ruky hra, která by se z fleku mohla jmenovat Super arkanoid, protože je opravdu super! Gameska má název Break Out Revolution a samonoha už z názvu je patrné, že je v oblasti tohodlenc typu her skutečně revoluční neboli převratná. Hra samotná je rozdělena na dvě části. Classic a Space'n Tec.



První, classic, je podobnej hře Megaball, až na to že cihličky jsou rozmístěny všelijak, jak se to programátorům hodilo. Myslím tím, že jsou postaveny kousek na sobě, kousek přes sebe a část dokonce i na vejšku. V dalších levelech přibývají další druhy cihliček a různých překážek. Některý

překážky jsou stavěny do kosočtverce, takže Vám míček odráží o devadesát stupňů a to je potom teprva ta pravá sranda. Hlavně když jsou překážky nízko a hrajete s několika míčkama najednou. Z většiny cihliček taky padají bonusy a dokonce i ty pos... nebonusy.

Druhej, Space, je opravdu super a originální. To mě tak nadchlo lidi, že sem se rozhodl to pařit a pařit a zatím sem to ještě nepropadl, jelikož je to pekelně hustý. Cihličky už nejsou cihličky, ale mrňavý kostičky, do kterých se žel bohu velmi, ale velmi blbě střeluje. Kór když páłka, která se samovolně rozhodla nebít už nadále pálkou, ale kosmickou raketou, která nelítá jak je zvykem ze strany na stranu, ale i nahoru, je mrcha přišerně rychlá. Cestu nám většinou blokují dočasný ležrový bariéry a naši milou raketu ohrožují i velice hnusná děla. Tak na chvilku zahodte joysticky a hupněte proměnu po kryse. Lovu zdar Vám přeje od svého stroje

MuF

FORMULA ONE GRAND PRIX

Seriál o okruzích / ADLAIDE

Dovolte abych se představil. Jmenuji se Yetti. Pro ty co mně neznají jsem ta poloopice z Himalájí. Česky jsem se naučil od vašeho světoznámého skálolezce Rakonsaje. Kterému jsem v nestřeženém okamžiku sebral i tento počítač i se solárním napájením.

No ale teď trochu vážněji mé jméno je Jaroslav Červinka. A Yetti je jen má přezdívka z práce. K svému prvnímu počítači jsem se dostal asi před sedmy lety a byla to stará dobrá C64ka. Která mně vydržela zhruba dva roky. Po té šla do světa a já si pořídil výkonnější počítač a to AMIGU 1200 s 80 MB harddiskem. Postupem let jsem ho dále vylepšoval tak že dnes mám tu čest vlastnit A1200 přestavěnou do Infinitiv toweru, Blizzard 1230 II, 32 MB RAM a dvacetí rychlostní CD ROM.

A jak jsem se dostal do redakce? Vlastně ani sám dost dobře nevím. Jediné co vím je. Konečně jsem se doplazil domů z práce rozhlédnu se po bytě a konečně první pěkné překvapení za dnešek, došlo AMIGA review 45. Házu kabelu do kouta a jako smyslu zbavený trhám obal a hroutím se do křesla. Jak tak prolístávám toto číslo najednou mně padá do oka článek o jakémsi FÉNIXU projíždím ho očima, tu najednou k sakru dyť to sou kluci z Brna. A jeden z nich dokonce bydlí tady na ulici. Čtu ten článek pozorněji a musím jen konstatovat, tendle nápad se mi líbí a může to být zajímavý. Koukám na stav financí, fajn tudle srandu si ještě můžu dovolit. Zvedám sluchátko a vytáčím číslo. „TUUUUUU Dobrý den Lenc. Dobrý den Červinka přečetl jsem si o vás článek v AMIGA review, mohl bych se tak za pět minutavit. No vy jste z Brna? Jistě bydlím asi padesát metrů od vás. No tak se stavte.“ Za chvíli jsem byl u něj, samozřejmě sem si FENIXE předplatil. A při všem tom možném tlachání padl návrh jestli bych taky nechtěl psát články. Nejdřív sem

vůbec o tom nechtěl slyšet protože můj češtin je opravdu hrozná. Ovšem doma se mně to nějak rozleželo v palici. Nakonec jsem si řekl proč to vlastně nezkusit, nechat se toho dá vždycky. No tak tady sedím a dloubo do klávesnice jak datel a čumím do kysně na které se nedá nic přechříst, už abych koupil konečně ten monitor.

Jedno ale kluci z redakce nevědí. Pan češtin byl opravdu můj věčný kobylek, tak se mají opravdu na co těšit. Navíc si myslím že člověk svěkem nemoudří nýbrž blbne a já na jazyky nikdy nebyl tak počítám ještě tak dva roky a půjdu si nechat vyplatit školný. O čem to vlastně zamýšlím psát? Mým z největších koníčků jsou auta, hlavně ty sportovní včetně různých Formulí, ale F1 stejně vede na celé čáře. První články tedy budou o Formulí Grand Prix, kde bych mně popisovat okruhy a jak na nich jezdit. Potom nějaké soft který pomůže seřizovat auto. No potom se uvidí jak dál.

A nyní k samotnému okruhu Adelaide.

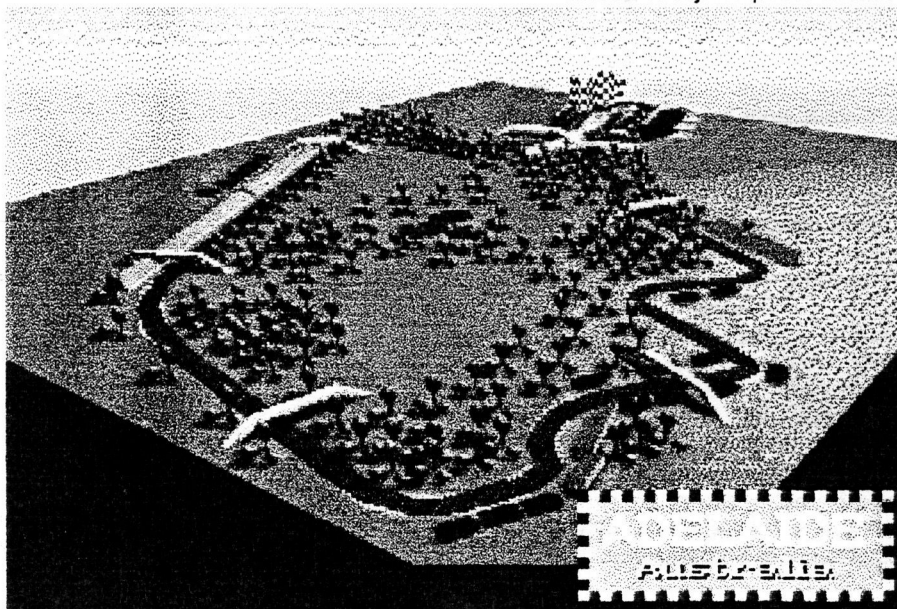
Popisy budou určeny spíše středně pokročilým a začínajícím jezdcům kteří mají obavy z manuálního řazení. To ovšem neznamená že si starí harcovníci také nepřijdou na své a pevně věřím v to že si i oni najdou své.

Dále bych chtěl upozornit že veškeré uveřejněné set-up se vztahují k mému nastavení které je: výkon 716HP, 10 snímků za sekundu a také jezdím při nastavení ve hře jako ACE. Tudiž na jiném nastavení F1GP nebudou

SET-UPi fungovat tak jak by mněli. A popisy a časy se vztahují ke kvalifikaci. Abych v tom mně sám pořádek tak jsem si vzal jako podklad pořadí šampionátu z tohoto roku tj. 1999 pokud se již tento okruh nejezdil (např. GRAND PRIX v USA) bude nahrazen jiným okruhem, který ve hře existuje. Nyní pár slov pro nováčky, zkušení jezdci mohou klidně tento odstavec přeskočit. K ovládání vozu toho mnoho nebude. O plynu (do předu), zatáčení ani brzdění (do zadu) se snad nemá cenu bavit. Tak rychle na důležitější věci. Řazení na vyšší rychlostní stupeň je potřeba přidávat plyn a potom zmáchnout takovej ten červený nesmysl co mu říkají FYRE. Ovšem k řazení nižšího rychlostního stupně stačí dát JOYSTICK do klidové polohy a jenom mačkat FIRE. Toto je velmi důležitá věc neboť nemusíte brzdit, tudiž nedochází k zbytečným ztrátám času z velkého přebřzdění, ale je to také věc na kterou si chce důkladně zvyknout. Do většiny zatáček si kvůli rychlosti nosíte také nadjet. Veškeré brzdění se musí provádět před zatáčkou, taktéž seřazování pokud není uvedeno jinak. I při výjezdu se musí plyn přidávat opatrně, neboť ve všech těchto případech jde formule nezadržitelně do smyku a v lepším případě jen mimo trať v tom horším se nezadržitelně

řítíte do zdi. Výborný studijní materiál jsou samy počítačové jezdci, stačí se jim pouze přepojit do kokpitu a pozorovat jak kterou zatáčku projíždějí oni. Okruh v Adelaide se nachází asi 600 kilometrů severozápadně od Melbourne. Je velká škoda že se tento okruh nejezdí dnes jako první v celém šampionátu Formule 1. Bylo by celkem zajímavé jak si tímto okruhem radí jezdci a hlavně inženýři jednotlivých stájí. Okruh je totiž 3 780 metrů dlouhý, ale je samá zatáčka a se svými zdmi blízko tratě my ze všeho nejmíc připomíná slavný okruh v Monaku. Jak jste jistě pochopili tento okruh se nedá milovat, ale jen nenávidět. Zajetí solidního času tudiž vyžaduje po jezdcích absolutní soustředění a nejvyšší míru opatrnosti jinak vás čeká vždy přítomná a blízká zeď, kterou tady poznáte velmi důvěrně ze všech možných úhlů a stran. Ještě že vždy lze zmáchnout klávesu Q, která vás vrátí zpátky do boxů s novým vozem.

Konečně začneme se samotným popisem; Po projetí cílové čáry secpete co nejmíc doprava teprve těsně před koncem cílové rovinky, asi 70 metrů, zařadíte za 6. Opatrně projedte šikanu (první zatáčka doleva, druhá doprava). Tuto šikanu projet na 6. rychlostní stupeň je téměř nemožné protože začátku volte raději 5. nebo raději 4. pokud možno





bez plynu a mějte na paměti že zeď je opravdu velmi blízko. Další zatáčku doleva můžete projet jak rychle je libo, jen si předtím najedte asi doprostřed dráhy. Prvních třech zatáčkách vás čeká krátká, asi 200 metrů, rovinka, během níž se najetě co nejvíce doleva. Asi 100 metrů od konce, je tam cedule, začněte brzdit a seřazovat na 3. a asi na 10-11 tisíc otáček. Plyn začněte přidávat až po projetí zatáčky a to jen velmi krádce. Najedte asi do prostřed vozovky a asi v prostřed rovinky seřaďte na 2. a bez přidání plynu projíždějte levotočivou zatáčku. Čeká vás velmi krátká rovinka, které se ani

nevypatí řadit, opět si na ní najedte doleva, u cedule šikněte joystickem prudce dozadu a začněte zatáčet doprava, otáčky motoru by se měly pohybovat okolo 11 až 12 tisíc otáček. Po projetí této zatáčky skočte po plynu a tlačte se doprava. Ke konci rovinky by jste tam měli mýt za 5. Do šikany, první zatáčka vlevo, najíždějte za 5. v plné rychlosti. Okamžitě po projetí šikany začněte brzdit a seřazovat až na 2. a najedte do pravotočivé zatáčky, na konci 3/4 zatáčky opět přidejte plyn a držte se u levé krajnice. Na konci rovinky vás čeká super rychlá zatáčka která se nechá projet za 5. na plný

plyn. Po projetí této zatáčky zařaďte 6. a držte se vlevo na celé té dlouhé rovince. Nyní nás čeká asi nejtěžší část celého okruhu. Asi 130 metrů před zatáčkou začneme prudce brzdit a seřazovat až na 1.. Zatáčka je velmi pomalá asi 80 Km/H, navíc velmi nepřehledná protože je jakoby těsně před ní horizont kvůli němuž není do ní vidět. Točí se doprava a musí se projíždět bez plynu. Nyní můžete přidat, držte se vlevo. Do další zatáčky vedte na plný plyn, výjezd vás vynese pěkně na druhou stranu silnice kde kousek před koncem obrubníku seřaďte na 2. Zbrzděte tak okolo 140 Km/H,

točte doleva, opět přidejte plyn po 2/3 zatáčky. Teď projedte dvě zatáčky na plno akorát si trochu nadjedte. Po projetí druhé zatáčky zůstaňte vlevo, začněte brzdit a seřazovat na 2. Dobrzdit musíte tak na 100 Km/H, bez plynu projet celou pravou zatáčku. Teď už jste na konci a vesele se řítíte do cíle.

Ještě moje nastavení v tomto pořadí: přední křídlo / zadní křídlo, rozdělení brzdných sil, nastavení převodovky od 1. do 6.; 64/ 38, 10R, 27, 34, 41, 48, 55, 62. Můj čas za tři dny tréninku je: 1; 09, 099.

Přeji pěknou zábavu a málo karambolů.

Yetti

F1 GRAND PRIX - ED

Osobně mám jistou posedlost pro vše co má alespoň dvě kola a čím rychlejší tím lepší. Proto jsem si před mnoha lety sehnal hru F1 GRAND PRIX, ale postupem doby mně jaksi přestalo bavit jezdit stále se stejnými lidmi. Pokud se i vy chcete zkusit být na trati arogantnější než MICHAEL SCHUMACHER, rychlejší než MIKA HAKKINEN a třeba nejúspěšnější než EDDIE IRVINE. Je tento program právě pro vás.

F1GP-ED vám umožní jezdit nejen za tyto hvězdy a jejich stáje ale dokonce si můžete vytvořit vlastní stáj a v pohodě

si jezdit pod svým jménem, s vlastním zbarvením vozu a helmy. Škoda, že program nepodporuje více než osm barev, i když to bude spíše kvůli samotným formulím. A to jsme pořád na začátku. Nelíbí se třeba standardních sedm snímků za sekundu není problém, chvíle hledání a pár kliknutí myši a je to, maximální počet je dvacet pět, (já jezdím kvůli netu na desíti, tam se totiž pořádají závody a je to povinný parametr). Pokud vám nedostačuje výkon motoru není nic jednoduššího. Stačí vybrat položku POMŮCKY, řádek HP hráče

(1HP=0.745 KW= asi 1 Kůň) a zadat potřebné číslo.

Dále lze měnit pohledy kamer (nedoporučuju), různé kokpity, zvuky motoru, přepisovat traťové rekordy, měnit nastavení vozu pro trénink a závody a mnoho jiných věcí. Program je shareware, ale základní funkce jdou používat i v neregistrované verzi. A pokud neznáte alespoň zhruba všechny možné parametry které je potřeba zadat, tak nevěste hlavu na Internetu se válejí již celé přednastavené sezóny. Také se jich pár objevilo na Excaliburu CD a možná i

AMIGA REVIEW CD. Též vás asi překvapí že program s vámi bude komunikovat česky neboť lokalizaci vytvořil Michal Janák z Brna. Tak že pokud máte rádi F1GP aspoň tak jako já určitě si nenechte tento kousek softu ujít.

Já se s vámi loučím neboť mně v TV jede asi za pět minut GP Francie, ta opravdová. Tak naschle někdy příště.

Yetti



NAPALM / manuál

Když jsem v jednom z minulých čísel FÉNIXu recenzoval poslední hitovku na poli strategií - NAPALM, slíbil jsem, že jakmile dotyčnou gamesu dopařím, mohou se čtenáři těšit na kompletní manuál. A nyní, jelikož jsem před pár dny konečně dohrál patnáctou misi za roboty, mohu tento slib splnit. Takže milí Amigisté to, co budete na příštích několika stránkách číst je kompletní soubor mých zkušeností s NAPALMem, jež jsem získal během smažby téhle vpravdě jedinečné strategiošky. Takže milí strategiošilenci a napalmofanatici, jde se na věc!!! Tak nejprve ovládání. Hra samotná je ovládána jak myší, tak i klávesnicí, přičemž pro některé ukony - jako např. posun herního obrazu, je možno užít obou způsobů. Konkrétně u posubu herního obrazu bych ale doporučoval užívat spíše klávesnici, protože pak odpadá riziko zrušení navolených jednotek (nutno myslím ozkoušet v praxi). Dále zde uvedu některé užitečné klávesy, jež budete ve hře určitě používat.

X - Rozptýlit se. Jak už název napovídá touto ikonou můžete určenou bojovou jednotku o více strojích, či mužích rozptýlit. Sám osobně jsem to příliš nepoužíval, ale myslím, že by to mohlo přijít k užítku ve chvílích, kdy po vašich pozemních silách jdou vzdušné síly protivníka. Stávalo se mi totiž - především v pozdějších misích, že nad moje soustředěné úderné síly zavítal třebas lehkej antigrav, či vrtulník, což samozřejmě přimělo všechny jednotky schopný protivzdušný palby k bouřlivé aktivitě, která sice měla nakonec za úspěch a nepřítel šel „do kytek“, ale zároveň to taky odneslo pěkných pár mejch tanků, na něž dopadly střely, jež poletujícího protivníka minuly. Kdybych dal v takovou chvíli příkaz k rozptýlení, možná bych tak mnohdy lecos zachránil, ale jak říkám - takřka jsem to nepoužil a

stejně jsem napalmo fanatici dohrál, tak co!

S - stop. Vámi zvolená jednotka po tomto příkazu jednosuše zastaví. Docela dobrá věc - zvláště když se snažíte uklidnit a zformovat třebas skupinu tanků, jež právě dorazila na určené místo.

R - Po tomto příkazu každá jednotka zamíří do nejbližší opravný a nechá se zde zpravit. Občas se vám ale může stát, že se jednotce do opravy nechce. To pak většinou značí, že je opravná v obležení čekatelů na opravu. Často se přitom stane, že je díky těmto čekatelům uvnitř opravný blokován už opravený stroj, takže je v takovém případě nutno nechat jej nejprve odjet a trochu to v okolí opravný vyčistit. V pozdějších misích je proto dobré (pokud to finanční a prostorová situace dovoluje) postavit si opravný rovnou dvě.

D - Velmi zajímavý příkaz. Pokud jej zadáte jakékoli jednotce, (ovšem nikoli vojákům - ti se rozmontovat nedají!) tato ihned zamíří do opravný a tam se demontuje. Na vaše konto poté přibude určitá suma peněz. To je velmi praktické v případě, že třebas zrovna potřebujete peníze, nebo vám někde u základny zahálí bojové jednotky, jež jsou třebas už nanic. Navíc můžete tímto způsobem slušně vydělávat. V pozdějších misích totiž budete moci stavět i tzv. AEROSPACE CENTRE a zde si můžete mimo jiné nechat poslat SUPPLY U Fem bojové jednotky. Funguje to trochu jako letiště v DUNÉ II, akorát s tím rozdílem, že tam jste si prostě objednali určitý počet těch a těch jednotek a transportér vám je za chvíli přivezl. Tady pouze zaplatíte zhruba 1500 kreditů a po chvíli dorazí nákladní loď z jejichž útrob vyjede (či vyjde) rozmanitý houf bojových jednotek od těch nejjednodušších vojáků, až po nejtěžší obrněnce. Vojáky pak můžete poslat na nepřitele ve

stylu kamikadze, zatímco ostatní jednotky jednoduše příkazem D demontujete. Když jsem to naposledy udělal, čistý zisk z této akce byl kolem 3000 kreditů, což jak jistě uznáte rozhodně není k zahazení. Bohužel to ale nejde dělat do nekonečna. Jde to udělat tak dvakrát třikrát a pak si musíte dát delší pauzu, neboť by se vám taky mohlo stát, že přiletí transportér a nic nevyloží!

K - Tímto příkazem můžete zdemolovat jakoukoli budovu. Stačí na ni kliknout, potom zmačknout K a budova jednosuše vyhltně do luftu. Kdybyste pak chtěli zrušit i ty trosky, co po ní pak zůstanou, stačí na ně kliknout a pokusit se je opravit.

G - Opět celkem užitečná věc. Kliknete-li na jakoukoli budovu, kde se cokoli staví, poté stisknete G, kurzor vám zfaloví. Když s ním pak kamkoli na mapě kliknete, všechny následně vyrobené jednotky budou směřovat na toto místo. Moc dobrá věc např. v případě, že chcete posílat právě vyrobené jednotky rovnou do boje.

SHIFT + 1-9 - Pokud chcete ovládat několik bojových jednotek současně, můžete si za pomoci těchto tlačítek vytvořit tzv. bojové skupiny. Stačí pouze, držíte-li při klikání na jednotlivé bojové tanky, vojáky, či cokoli jiného SHIFT. Díky němu se kurzor ovládání mezi jednotkami mezi nimi nepřepíná, ale zůstává zapnut na všech zvolených jednotkách. Může jich být až šestnáct. Poté lze tuto volbu uložit stisknutím čísla od jedničky do devítky. Díky tomu se pak ze všech předtím zvolených jednotek stane bojová skupina, již lze později kdykoli aktivovat příslušnými tlačítky F1 až F9. Je to velmi šikovné a umožňuje to útočit, nebo naopak ustupovat ne po jednotlivých strojích, ale v celých houfech. Doporučuji si tuto funkci vyzkoušet. Bude se vám během hry mnohokrát hodit!!!

E - Návrat k základně. Taky celkem šikovná funkce. Využijete ji kupříkladu

ve chvíli, kdy bude při boji pro vaše armády nejlepší ustoupit

ALT - pokud zvolíte nějakou svoji útočnou jednotku, pak stisknete ALT a kliknete na jakoukoli svoji budovu, či jinou jednotku, dotyčná jednotka na ni zaútočí.

SPACE - vypnutí a zapnutí kontrolního panelu napravo.

Z - Přepnutí kontrolního panelu do stavebního módu.

Q,A - tyto dvě klávesy suplují šipky k posouvání menu v kontrolním panelu nahoru a dolů.

NUM [- Zvolení všech viditelných tanků.

NUM] - Zvolení všech viditelných vojáků.

NUM / - Zvolení všech nebojujících jednotek.

NUM * - Zvolení všech bojujících jednotek.

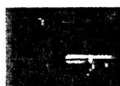
NUM - - Zvolení všech poškozených jednotek.

NUM + - Zvolení všech nepoškozených jednotek.

(NUM = numerická klávesnice)

PRAVÁ AMIGA - Máte - li zavolenou budovu a stisknete - li tlačítko PRAVÁ AMIGA, tato budova se začne opravovat. Samo sebou výše uvedené funkce nejsou jedinými v NAPALMU, ale podle mě jsou tak nějak nejdůležitější. Existuje ještě pochopitelně několik dalších aktivních tlačítek, jako např. TAB, DELETE, HELP, nebo NUM 0, ale tyto nejsou myslím zas až tak moc důležité a nutno říci, že jsem je při hře vůbec nepoužíval.

Nyní bych se rád zaměřil na bojové jednotky obou stran. Začnu třebas roboty. (závorka za každým názvem bojové jednotky vždy udává tovaru, v níž je možno dotyčnou jednotku vyrábět, úroveň vylepšení, jež musí ona tovarna mít, aby mohla danou jednotku vyrábět a nakonec cena jednotky)



MINIGUNNER - (barracks 1 240) - Così jako pěšák. Je vyzbrojen kulometem a v prvních pár misích tvoří v podstatě základ vaší armády. Má malou palebnou sílu, ale je rozhodně účinnější, než jeho lidský protějšek.



FLAMER - (barracks 1 390) - Také pěšák, ale vyzbrojený plamenometem. Jeho dostřel a účinnost jsou mnohem větší, než u předešlého typu robota. Ve větších počtech jsou FLAMERi schopni zničit i mnohem účinnější a odolnější jednotky soupeře. V jednom případě se mi dokonce stalo, že asi desítka těchto vojáků obrátila na ústup i PLASMERa.



TECHNICIAN - (barracks 1 600) - Technik. Jeho úkolem je jednak opravovat vaše budovy - ty samozřejmě můžete opravovat i jinak, ale pokud zrovna nemáte peníze a poblíž poškozené budovy zrovna stojí nepotřebný technik, můžete ho do ní poslat a on ji opraví. Ovšem to je pouze jeho vedlejší úloha. Jeho hlavní úkol totiž spočívá v obsazování soupeřových budov. Stačí pouze, poškodíte-li protivníkovi nějakou budovu z více jak padesáti procent a pak do ní vyšlete technika. Ten vlezte dovnitř a budova je rázem vaše. Takto lze docela dobře obsazovat nepřátelské těžební věže, ale také třeba síla, nebo dokonce výrobní továrny. Při pokusech o jejich obsazování jsem došel k zajímavému poznatku, že obsadíte-li kupříkladu protivníkovo silo, připsou se vám na konto všechny kredity, jež dotyčné silo právě obsahuje. V případě obsazení soupeřovy výrobní továrny zase získáte schopnost vyrábět cokoli, co dotyčná továrna předtím produkovala - ovšem tentokrát již ve vlastní továrně. Je to sice zvláštní, ale tomu skutečně tak. Dokonce tímto způsobem můžete získat možnost (ač přitom hrajete za roboty) vyrábět lidské vojáky.



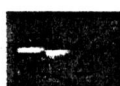
GRENADE - (barracks 2 480) - Granátník. Opět jde o další typ vojáka, jež nese jako výzbroj ruční granáty. Díky nim je poměrně účinný - opět zvláště je-li ve větších počtech, pouze není dvakrát přesný co se týče útoku na pohybující se cíle.



SABOTEUR - (barracks 3 1230) - Záškodník. Tenhle typ vojáka dokáže vyhodit do vzduchu jakoukoli nepřátelskou budovu, do níž se mu podaří dostat (kromě obranných věží)



BUGGY - (Light Factory 1 270) - Průzkumný jeep. Tohle vozítko je zřejmě tím nejrychlejším, co ve vaší armádě máte a proto se výborně hodí k průzkumu. Pokud je v pohybu a nemusí zatáčet, velmi těžko se do něj soupeř trefuje, takže se vám s ním často podaří proniknout i hustě bráněným prostorem. Je vyzbrojen slabým kanónem a má pouze nízkou odolnost. Krom průzkumu se hodí tak nanejvýš k boji s vojáky nepřítelů.



LIGHT TANK - (Light Factory 1 330) - Nejlehčí typ tanku. Hodí se stejně jako předchozí bugina spíše k průzkumu, než k boji. Je také velmi rychlý a má o něco silnější kanón a větší odolnost.



LIGHT TANK 2 - (Light Factory 1 480) - O něco odolnější ale pomalejší verze předchozího tanku, která je však oproti němu vyzbrojena hned dvojicí kanónů. Od třetí do páté mise jeden z hlavních pilířů vaší armády.



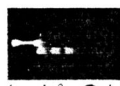
OIL TANKER - (Light Factory 2 750) - Cisterna pro čerpání ropy z vrtných věží a její odvoz do rafinérie. Doporučuju mít pokud možno ke každému vrtu alespoň dvě, nebo tři pro hladší a rychlejší průběh tankování.



OIL DRILLER - (Light Factory 2 1050) - Mobilní zařízení pro výstavbu vrtné věže. Poměrně drahá, ale velmi potřebná věc. Jakmile budete mít možnost ji vyrábět, získáte tím de facto neomezený zdroj příjmů. Stačí pouze vyhodit do povětří již vytěženou věž, pak postavit OIL DRILLERa a poslat jej vybudovat na uprázdněném zdroji ropy další věž. Ta už sice nebude plná, ale vždy v ní bude jeden dílek ropy (kliknete-li na onu věž, objeví se žlutá čára označující poškození a pod ní řada čtverečků. Pokud jsou všechny bílé, znamená to, že je dotyčná věž plná ropy. Je - li tomu naopak a dílky jsou tmavé, nemusí to sice ještě značit, že je věž úplně prázdná, ale každopádně už tam té ropy moc nebude.) Tento dílek představuje asi tři cisterny ropy, což v přepočtu na finance znamená asi 2700 kreditů. Uvážíte-li, že jeden OIL DRILLER stojí necelých 1100, je nad slunce jasné, že se tato akce více než vyplatí. Ovšem největší klad této operace je ten, že ji můžete opakovat neustále dokolečka bez toho, že byste se museli obávat definitivního vytěžení daného zdroje ropy. Mnohdy se mi totiž při hře stalo, že jsem takto „reaktivoval“ jeden zdroj ropy i padesátkrát a stále tam byl onen jeden dílek - tj tři cisterny.



TUNNEL CV - (Light Factory 3 720) - Mobilní zařízení pro výstavbu tunelu. Toto vozítko je schopno kdekoli vybudovat jedno ústí tunelu. Je tedy logicky potřeba nejméně dvou podobných vozidel k vytvoření jednoho funkčního tunelu.



MED TANK - (Medium Factory 1 600) - První celkem opravdu použitelný typ tanku. Je celkem odolný a díky svému kanónu i účinný, ovšem opravdu jej budete využívat pouze v šesté misi, kdy ještě nebude možno stavět účinnější typy tanků. Od tohoto typu dále mají všechna vozidla schopnost přejít soupeřovy vojáky!



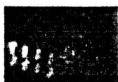
ROCKET LAUNCHER - (Medium Factory 1 780) - Raketomet. Je to velmi účinná, ale málo odolná zbraň. Ve větších počtech však dokáže zničit prakticky cokoli. Mimo jiné je též schopna boje s vrtulníky, což ji pasuje do role jednoho z hlavních prostředků protivzdušné obrany.



TIGER TANK - (Medium Factory 2 780) - V podstatě MED TANK vyzbrojený dvojicí kanónů. Poměrně účinná a hodnotná zbraň vhodná pro přímou ochranu raketometů v boji.



LASER TANK - (Medium Factory 2 870) - Opět poměrně účinný tank se schopností protivzdušné palby. Vyniká rychlostí střelby. Univerzální prostředek schopný jak podpory raketometů, tak obrany proti vrtulníkům.



TRANSPORTER - (Medium Factory 2 750) - Transportní vozidlo pro vojáky. Je celkem rychlý a překvapivě též dosti odolný. Je vhodný především pro dopravu SABOTEURŮ do blízkosti nepřátelských budov.



MOBILE BOMBER - (Medium Factory 3 900) - Explosivní vozidlo, sloužící jak k destrukci nepřátelských budov, tak i k vyčištění prostoru od protivníkových bojových jednotek. Bohužel je celkem pomalé a navíc jeho výbuch neohrožuje obranné věže soupeře, takže jej doporučuji používat až po jejich předchozí likvidaci jinými bojovými prostředky. Pro zajímavost si třeba zkuste vyrobit tak deset až patnáct těchto smrtících mašiniek a pak to všechno pošlete do středu nepřátelské základny. Pokud se tam dostanou, je s dotyčnou základnou v podstatě konec, protože ,nohonásobný výbuch, jež tam po inicializaci způsobí, rozmetá všechno v jejich bezprostřední blízkosti. Ovšem pozor! Snažte se tato vozidla držet mimo svoji základnu. Nepřítel totiž moc dobře zná jejich sílu a často na ně útočí.



MOBILE CV - (Medium Factory 3 2430) - Toto vozidlo může kdekoli postavit vaši novou hlavní základnu.



THREELER - (Heavy Factory 1 1080) - První skutečně účinný a velmi odolný tank. Má schopnost pálit proti vzdušným cílům a jedna jeho salva stačí k sestřelení malého SIOUXe. Je to ideální zbraň pro boj proti těžkým jednotkám soupeře.



PLASMER - (Heavy Factory 1 1170) - Poměrně odolný tank, vyzbrojený mohutným plasmovým kanónem s vysokou účinností. Skupinka těchto tanků dokáže zastavit i masivní útok nepřitele. Bohužel však PLASMER nedokáže bojovat se vzdušnými cíli!



PREDATOR TANK - (Heavy Factory 2 1320) - Celkem rozporuplná zbraň. Sice vypadá vysloveně dobře, ale její účinnost a využitelnost není odpovídající ceně, již za ni musíte při výrobě vysolit. Ikdyž je to v podstatě týž rotační kanón, jenž používají pozemšťanské obranné věže RAPID FIRE NEST, přesto nedokáže bojovat se vzdušným protivníkem, což její bojové možnosti značně omezuje.



BRAM VEHICLE - (Heavy Factory 2 1110) - Mohutná a velmi účinná zbraň. Je to v podstatě jakýsi veliký raketomet, jenž najednou vypálí čtyři rakety. Pochopitelně je schopen pálit jak proti pozemním, tak proti vzdušným cílům, přičemž kupříkladu lehké pozemské vrtulníky SIOUX pro něj naprosto nepředstavují soupeře.



THUNDERBOLT - (Heavy Factory 3 1590) - Opět dosti rozporuplná zbraň. Je to v podstatě jakási pojízdná věž WS02. Pokud se treť, je její zásah opravdu ničivý - zvláště pak je-li cílem budova, ovšem přesností tahle zbraň rozhodně neoplývá. Také nemůže střílet proti vrtulníkům, takže vyžaduje protivzdušnou ochranu.



ANTIGRAV - (Antigrav Factory 1 1560) - Lehká vzdušná útočná zbraň. Nemá příliš velkou odolnost, ale na druhé straně je zase hbitá a má velký dostřel. Ve větších počtech může soupeři způsobit velké problémy. Její cena je ale trochu přemrštěná!



SUPPLY UFO - (Cosmic Centre 1 1560) - O tomto prostředku jsem se již zmiňoval v úvodu. Po postavení vám prostě přiveze různé bojové jednotky.



AIRSTRIKE - (Cosmic Centre 1 2130) - První útočný kosmický stroj. Slouží k bombardování nepřátel. Jeho výzbroj má sice dostatečnou účinnost, ale samotný stroj zrovna přesností zásahu neoplývá. Proto je dobré napadat s ním spíše seřadiště nepřátelské techniky, než soupeřovy budovy.



SPY SATELITE - (Cosmic Centre 1 1410) - Jakmile tento špionážní satelit postavíte, odkryje se vám rázem celá mapa!

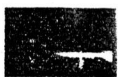


ATTACK UFO - (Cosmic Centre 2 6390) - Pokud jste měli možnost hrát demo NAPALMu, mohli jste vidět dotyčný létající Talif v akci. Jinak pro ty, kdo to štěstí neměli - jedná se o úderný talif - svoji vyzáží připomínající SUPPLY UFO, jež napadá nepřitele masivní palbou své protonové zbraně. Její účinek je drtivý a na místě zásahu obvykle nezůstane kámen na kameni.



NUKE MISSILE - (Cosmic Centre 3 4590) - Asi nejúčinnější kosmický bojový prostředek, jaký mají roboti k dispozici. Jde o jadernou raketu, jejíž účinek na zasaženou plochu je naprosto ničivý.

Tak to by byli roboti - a teď se vrhneme na výzbroj lidí



INFANTRY - (Barracks 1 210) - Normální pěšák s kulometem. Minimálně účinný, minimálně odolný, ale ve větších počtech může být k užítku.



BAZOOKER - (Barracks 1 360) - Odolnost jako předchozí voják, ale daleko větší účinnost. Jeho výzbrojí je totiž jak už název napovídá - bazooka, jež je v podstatě stejně účinná, jako raketa z raketometu. V prvních několika misích bude tento voják představovat vaši hlavní údernou sílu.



ENGINEER - (Barracks 1 600) - V podstatě to samé, co jeho robotický kolega.



PYRO UNIT - (Barracks 2 420) - Opět další voják - tentokrát s plamenometem. Docela účinná, ale pochopitelně málo odolná jednotka.



COMMANDO - (Barracks 3 960) - Elitní voják s dalekým dostřelem a o něco silnější palební silou, než jakou má INFANTRY. Hodí se jako ostřelovač někde k cestě, po níž procházejí (či projíždějí) nepřátelské jednotky, nebo jako palební podpora do druhé linie. Ovšem jeho cena naprosto neodpovídá jeho účinnosti.



JEEP - (Light Factory 1 360) - Průzkumný jeep. Jeho charakteristika je skoro totožná s roboťáckou buginou. Akorát mám dojem, že má oproti ní malinko výkonnější kanón.



ARMORED VEHICLE - (Light Factory 1 450) - Pouze o něco málo silněji vyzbrojené lehce pancéřované vozidlo s překvapivě pomalým pohybem. Není to sice žádný šnek, ale rychlostí svých robotických protějšků rozhodně nedosahuje. Přesto je celkem vhodný do první linie jako jakýsi štít, kryjící BAZOOKERY před palbou nepřátel.



LIGHT TANK - (Light Factory 2 540) - Svižné a na svoji velikost poměrně dobře vyzbrojené vozidlo. Jakmile je budete schopni stavět, stane se výroba předchozího typu tanku rázem zbytečností.



OIL TANKER - (Light Factory 2 750) - To samé co u robotů.



OIL DRILLER - (Light Factory 2 1050) - To samé co u robotů.



MOBILE CV - (Light Factory 3 720) - To samé co u robotů.



MEDIUM TANK - (Medium Factory 1 660) - Stejně jako u robotů první skutečně použitelný tank s dobrou výzbrojí a pancéřovou ochranou. Poměrně dost toho vydrží, ale jinak pro něj platí to samé, co jsem psal už u robotů - další typy tanků jej výkonností ještě převyšují.



MARAUDER TANK - (Medium Factory 1 840) - V podstatě medium tank s dvěma kanóny.



ROCKET LAUNCHER - (Medium Factory 1 750) - To samé co u robotů.



PYRO TANK - (Medium Factory 2 810) - Zajímavý a účinný plamenometný tank. Je odolný zhruba stejně jako předešlé typy středních tanků, ale jeho plamenomet je řekl bych účinnější.



NAPALM LAUNCHER - (Medium Factory 3 960) - Opět poměrně zajímavá a docela účinná zbraň. Je to jakési plasmové dělo, které když se trefí, dokáže pěkně pocuchat každého protivníka. Ovšem jeho přesnost není dvakrát valná, stejně jako odolnost. Každopádně má ale celkem slušný dostřel.



NITROGLYCERIN - Medium Factory 3 990) - V podstatě obdoba roboťáckého MOBILE BOMBERA.



MOBILE CV - (Medium Factory 3 2430) - To samé co u robotů.



TRIPLE TANK - (Heavy Factory 1 1140) - Poměrně velmi účinná a odolná zbraň. Pokud se setká kupříkladu s TREELERem, či s PLASMEREM, pokud je to souboj jednoho proti jednomu, vždy z toho vyjde jako vítěz.



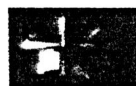
ARTILLERY - (Heavy Factory 1 1020) - Tak tuhle bojovou jednotku lidí jsem se při hře za roboty naučil dokonale nenávidět. Ta potvora je schopna přijet v tu nejnevhodnější dobu a zpustit palbu povětšinou z míst, odkud na ni nemůžu. Má totiž pořádný dostřel a ty koule, co vystřeluje zase proklatou účinností.



ION LAUNCHER - (Heavy Factory 2 1230) - Tak toto je vysloveně elegantní zbraň. Neoplývá sice buhvíjakou odolností, ale když začne pálit ty svoje iontové náboje, raději se jí klidte se svými jednotkami z cesty, no a nebo ji rychle zničte. Tahle potvora je totiž schopná jediným zásahem sejmout antigrav, či trochu poškozenou raketomet, nebo střední tank. O vojákovi ani nemluvě. Ten před ní rovnou sám páchá harakiri. Více těchto tanků pohromadě, tak pámbů s vámi (takto samo sebou mluvím, protože jsem právě dobojoval patnáctou misi za roboty a tyhle iontové potvory mě přitom posledních pár misí notně znepríjemňovaly život.



BASTARD - (Heavy Factory 3 1800) - Sice drahé, ale zato ďábelsky účinné vozidlo - především proti nepřátelským budovám. Na těch si tahle mašinka opravdu zgustne, protože jakmile se k některé přiblíží, dotyčné už není pomoci, i kdyby se začala opravovat seberyhleji. Jeden takový Bastardík hravě zvládne rozbombardovat celou nepřátelskou základnu, pokud mu sebou dá dostatečný doprovod, jenž mu udrží nepřátele od těla. Bastard totiž není příliš účinný v boji proti bojovým jednotkám soupeře a sám jsem byl několikrát svědkem toho, kdy mi protivníkům BASTARD začal bombardovat THREELERA, ten stál v klidu na místě a v pohodě BASTARDA ostřeloval ze svých tří kanónů, aniž by byl jeho palbou nějak zvlášť poškozován. S tím také souvisí další BASTARDova necnost - poměrně malá odolnost.



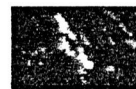
SIOUX - (Special Factory 1 1620) - Malý, ale živý a poměrně dobře vyzbrojený vrtulník. Nemá sice nijak převratnou odolnost, ale je schopen svými raketami účinně zasáhnout. Pokud je ve větších počtech, může sám porazit celou nepřátelskou armádu.



CHEYENNE - (Special Factory 2 3150) - Velký bitevní vrtulník. Jeho intenzita a účinnost palby se dá srovnat snad jen s robotáckým BRAM VEHICLEm. Pokud si těchto drahých vrtulníků vyrobíte několik a na něco s nimi udeříte, to „něco“ už je v podstatě předem zničeno.



TRANSPORTER - (Special Factory 3 930) - Speciální typ transportního vrtulníku, jehož posláním je přepravovat vojáky.



SPY PLANE - (Aerospace Centre 1 690) - Jakýsi špiónážní letoun, jež však zdaleka nedosahuje kvalit svého robotického protějšku, protože neobjeví území celé, ale pouze jen jeho předem určenou část.



PARATROOPS - (Aerospace Centre 1 1530) - Upřímně řečeno vůbec nechápu účel této zbraně. Je to totiž pouze jakýsi transportní letoun, který nad určenou oblastí vypustí pár parašutistů, což jsou ale normální vojáci. (také jste jej mohli vidět v NAPALM demu) Ti pochopitelně proti těžkým pancéřovaným jednotkám soupeře naprosto nic nezmůžou, takže případné vyrábění dotyčné zbraně považuji pouze za vyhazování peněz a maření času.



SUPPLY SHIP - (Aerospace Centre 1 1650) - V podstatě to samé co u robotů SUPPLY UFO.



NUCLEAR STRIKE - (Aerospace centre 2 3960) - Útočný letoun, srovnatelný svojí účinností s obdobnými zbraněmi ve výzbroji robotů. Nese jednu atomovou bombu, jež má zhruba stejnou intenzitu výbuchu, jako NITROGLYCERIN.



NAPALM STRIKE - (Aerospace Centre 3 4860) - Tento letoun trochu svoji výzbrojí připomíná robotácký AIRSTRIKE. Je i podobně přesný a účinný.

Tak to bychom měli kompletní výzbroj všech „zúčastněných“ stran a nyní se můžeme věnovat jednotlivým stavbám na obou nepřátelských základnách. A můžeme začít opět od robotů. (údaj v závorce označuje cenu objektu)



COMMAND BASE - (7650) - Centrála - základní kámen každé základny. Může být postavena jak za pomoci vozidla MOBILE CV, tak i v samotné základně. (ovšem stavění přes MOBILE CV je daleko levnější!!!)



TUNNEL ENTRANCE - (480) - Opět další budova, jež může být postavena buď přímo v blízkosti základny, anebo pomocí vozidla TUNNEL CV. Jinak jeho samotná funkce je poměrně zajímavá, neboť pokud někde umístíte jeden konec tunelu a někde jinde druhý, spojení mezi nimi je potom velmi rychle, i kdyby byly od sebe velmi vzdáleny. Využití v praxi je pak celkem jasné - doprava jednotek ze základny přímo na bojiště.



SOLAR POWERPLANT - (450) - levná a rychle postavitelná sluneční elektrárna. Doporučuji ji stavět především ve chvílích, kdy máte nedostatek energie, či času a kdy rychle potřebujete nějakou tu elektrárnu postavit.



NUKE POWERPLANT - (780) - Atomová elektrárna. Je zhruba dvakrát výkonnější, než předchozí typ, ale také daleko víc stojí a mnohem déle se staví. Doporučuji stavět v případě, že máte omezený prostor ke stavbě základny.



BARRACKS - (450) - Budova, v níž se stavějí všechny druhy vojáků.



RAFINERY - (1020) - Do této budovy svážeji OIL TANKERY vytěženou ropu z vrtných věží.



RADAR OUTPOST - (330) - Radarové zařízení, jež vám na malé mapce nahoře vpravo zobrazí celé vámi odhalené bojiště. Tato budova se velmi rychle staví, ale má značné nároky na energii.



RESEARCH CENTRE - (900) - Pokud chcete jakoukoli budovu vylepšovat, je nejprve nutno postavit tuto budovu. Její stavba bohužel trvá až neúnosně dlouho a proto ji doporučuji stavět až ve chvíli, kdy už máte zajištěnu obranu a



vyrobu potřebných bojových jednotek.



REPAIR FACILITY - (600) - V této budově se může opravit jakákoli vaše jednotka kromě vojáků. Dotyčná budova má také schopnost rozmontovat jakoukoli vaši jednotku. (kromě vojáků)



SILO - (300) - Nádrž na vytěženou ropu. Pokud se zaplní kapacita nádrží v samotných rafinériích (lze to snadno poznat, kliknete-li na rafinérii - a vlastně i na samotné silo - podle zaplněných čtverečků pod linkou poškození), je nutno postavit toto silo. Jeho funkce je však poněkud zvláštní. Jakmile se totiž jednou zaplní, je již vždy považováno za plné a to i tehdy, kdybyste posléze všechny kredity vyčerpali. Je to sice divné, ale je to tak! Dokonce i když byste při naplněném kontu jednu z těchto nádrží vyhodili do vzduchu, na vašem kontě se to nijak neprojeví.



DEFENSE WS01 - (600) - Nejjednodušší, ale zároveň nejpoužitelnější věž, jakou roboti vlastní. Může totiž pálit jak proti pozemním, tak proti vzdušným cílům. Bohužel její účinek není zrovna valný, takže doporučuji stavět tyto věže po skupinách. Ovšem nestavějte je úplně u sebe, aby vám pak při výbuchu jedné z nich řetězovým výbuchem nevylítly do luftu všechny!!!



DEFENSE WS02 - (1110) - Pokud vám mohu radit, tak chcete-li si ušetřit zbytečné nervy, tuto věž raději nestavějte. Je totiž více nebezpečná vám a vaší základně, než samotnému nepříteli. Má sice daleký dosah a když se opravdu trefl, je schopna jednou ranou vážně poškodit i střední tank, ale tyto její vlastnosti jsou více než znehodnoceny značnou nepřesností střelby, již trpí a především také neschopností palby proti vzdušným cílům. Navíc, jak už jsem řekl, je tato věž i značně nebezpečná svému okolí, protože pokud se do její blízkosti dostane jakýkoli nepřítel, tato po něm začne pálit bez ohledu na to, že svými blesky zasahuje též vlastní budovy a jednotky. A aby toho nebylo málo, má tato věž ještě jednu nectnost. Občas se jí stane, že svojí palbou likviduje sama sebe. Sice přesně nevím, co ji k tomu vede, ale prostě po třech až čtyřech zášlezech bleskem zčistatelná vybuchne.



DEFENSE WS03 - (1560) - Nejtěžší a neúčinnější typ věže, jakou roboti vůbec mají. Bohužel i zde naprosto chybí schopnost palby proti vzdušným cílům a také bych zde uvítal větší dostřel. Jinak se této věži moc vytknout nedá. Snad jen ten fakt, že svými plasmovými zášlehy občas poškozuje věže okolo sebe. Těmi věžemi samosebou myslím WS0 jedničky, jež zde musejí být kvůli její protivzdušné obraně.



LIGHT FACTORY - (480) - Lehká továrna, kde je možno stavět lehká bojová vozidla, OIL TANKERY, OIL DRILLERY, atd



MEDIUM FACTORY - (870) - Střední továrna, v níž je možno stavět střední tanky, raketomet, atd.



HEAVY FACTORY - (1800) - Zdlouhavě stavěná Těžká továrna pro výrobu těch nejtěžších obrněnců.



ANTIGRAV FACTORY - (1410) - V této budově se staví oba typy ANTIGRAVů. Nic víc, což je překvapující, uvážíme-li, že budovu lze 2x vylepšit. Ono druhé vylepšení totiž v budově neumožní stavbu žádného nového typu stroje.



COSMIC CENTRE - (1380) - Budova, kde je možno realizovat stavbu různých úderných UFO lodí a jiných podobných strojů.



CAMOUFLAGE - (270) - Maskování. Je to dosti specifická věc, která však podle mě postrádá jakékoli opodstatnění - a to z jednoho prostého důvodu. Pokud budete chtít něco zamaskovat, stačí pouze kliknete-li na ikonku stavby CAMOUFLAGE a jakmile se tato postaví, kliknete s ní na jakoukoli vaši jednotku či budovu. Kámen úrazu je ale v tom, že jakmile se k dotyčné budově, či jednotce přiblíží jakýkoli nepřítel, tato vzápětí svoje maskování ztratí!!!! Takže jsou to v podstatě pouze vyhozené peníze!



FAKE BUILDINGS - Falešné budovy. V pozdějších misích můžete jak za lidi, tak i za roboty stavět různé FAKE stavby.

Tyto vypadají přesně jako skutečné budovy, ale je to pouze imitace za pár kreditů. Kupodivu ale mají stejnou odolnost, jako pravé budovy, takže je možno využívat je buď jako návnadu, nebo jako hradbu.

A nyní opět přejdeme k lidem. Zde ale uvedu pouze odlišnosti. Všechny ostatní budovy jsou totiž shodné s roboty. Pouze někde bývá občas o něco málo vyšší, či nižší cena.



CANNON NEST - (720) - Nejlehčí typ pozemské obranné věže. Má celkem malý dostřel i účinnost. Doporučuji jej proto stavět pokud možno pouze v úvodních misích. Ke konci by vám už tato věž byla k ničemu.



ROCKET NEST - (1140) - Pokud jsem hodnotil prostřední věž u robotů jako nejhorší, pak mi nezbyvá, než označit prostředí pozemskou věž jako jednu z nejlepších. Má totiž vše, co takový správný obranný prostředek má mít - tedy značný dostřel, pořádnou účinnost, slušnou odolnost a navíc též schopnost protivzdušné obrany.



RAPID FIRE NEST - (1860) - Zřejmě neúčinnější věž, jaká se v této hře vyskytuje. Je schopna pálit jak proti pozemským, tak i proti vzdušným cílům. Má značnou účinnost, dostatečnou přesnost i velkou odolnost. Pouze ji omezuje poněkud menší dostřel.

Tím máme tedy hotovy i budovy a teď bychom si mohli trochu pohovořit o samotné strategii ve hře. Tu já sám pro sebe dělím na dvě hlavní části - první před vrtulníkovou a pak druhou vrtulníkovou. Jak už sám název napovídá, jde o rozdělení na mise, v níž ještě soupeř nemá vzdušné zbraně a na mise, v nichž už je bohužel má. V před vrtulníkové fázi vám totiž stačí prozkoumat krajinu, najít si nejvhodnější místo k zastavení protivníkových armád (nejlepší takové místo bývá vždy při ústí nějaké soutěsky, nebo u vjezdu z hnědé pasáže do zelené, popřípadě při spojích mezi jednotlivými kaskádami) a pokud se zde se svými jednotkami udržíte, je váš týl v bezpečí. Ovšem ve vrtulníkovém období už je všechno jinak. Také sice musíte najít místo, kde zastavíte postup soupeřových pozemních jednotek, ale zároveň musíte kolem své základny postavit dostatečnou protivzdušnou obranu.

Co se týče inteligence počítačového protivníka, srovnám-li to s DUNOU II, jde zde o výrazný kvalitativní skok. V NAPALMu totiž počítač neustále hledá slabé místo ve vaší obraně. Jeho jednotky nepřijíždějí nejkratší cestou od jeho základny k vaší, ale volí mnohdy okliku a často se vám potom stane, že se zjeví uprostřed vaší základny, aniž jste si vůbec stačili všimnout odkud že to vlastně přijeli. Počítač si totiž neustále celou vaši obranu „ořukává“. Posílá proti ní neustále jednotlivé bojové stroje, jež na mnohých místech testují její odolnost. Krom toho počítačový nepřítel vždy pozná, stojí-li proti přesile a dojde-li k tomu, většinou ustupuje. Narazí-li ovšem taková ustupující jednotka na dalších několik vlastních jednotek, miffících k bojové linii, většinou se k nim opět přidá, přičemž platí, že čím větší počet počítačových nepřátel na vás postupuje, tím větší je jejich odvaha - nebo možná v některých případech spíš drzost! Pochopitelně to ale neznamená, že je zdejší počítačový protivník nějakým brilantním strategem - to

tedy ani náhodou! Během hry se vám totiž mnohokrát stane, že na vás dotyčný zaútočí kupříkladu postupně a navíc zcela nedostatečnými silami. Tím myslím např. tu skutečnost, že ještě v posledních několika misích počítač v klidu používá k útokům lehké tanky, nebo dokonce vojáky, jež pochopitelně proti těžkým typům obrněnců nemají ani ve větších počtech naději na úspěch. Navíc jsem si ještě všimnul, že má-li soupeř možnost útočit na více frontách, tyto útoky jsou naprosto nekoordinované. Napadání čehokoli s dalekým dostřelem. Pokud jste hráli DUNOU II, jistě jste také narazili na onen problém jak sejmout raketovou věž raketometem, když mají oba stejný dostřel. Tam se to řešilo zaměřením raketometu těsně před věž a pak už jen čekáním na pár zásahů. V případě NAPALMu na to musíte jít trochu jinak. Je důležité přiblížit se k vašemu cíli z určitého úhlu a přitom postupovat velmi opatrně. Stalo se mi totiž už mockrát, že se kupříkladu můj ANTIGRAV opatrně přiblížil k nepřátelské věži těsně na hranici svého dostřelu, vypálil pár střel a najednou po chvilce ona napadená věž střelbu opětovala a ANTIGRAV sestřelila. Z toho důvodu je také nutné používat pro podobné útoky jen zbraně s co největším dostřelem a účinkem - a samo sebou při tom použít zbraní s největším dostřelem. Máte-li k dispozici BASTARDA, není už vlastně o čem přemýšlet, protože tenhle obrněnec je naprostý expert v ničení věží, ovšem pakliže musíte použít něco jiného, doporučoval bych jakýkoli vzdušný prostředek (ANTIGRAV, či vrtulníky), popřípadě jakoukoli jinou těžkou bojovou techniku. Ovšem pozor. Pokud se vám podaří dostat tyto zbraně těsně na hranici dostřelu, kde sice ještě nebudou zasažitelné onou věží, ale již budou schopni po ní střelit, je dobré dávat si pozor na okolní nepřátelské tanky. Všiml jsem si totiž u NAPALMu jedné zajímavé věci - Jakákoliv jednotka zasažená palbou se snaží okamžitě uhybat - a

v tomto případě by při svém úhybném manévru mohla snadno vstoupit do palebného okruhu věže.

Přečíslení - základní kámen úspěchu!!! - Bylo by neskonale naivní domnívat se, že v této hře můžete vyhrát ve stylu fair play, tj. bojem jednoho proti jednomu.

Výzbroj počítačového soupeře je totiž vždy o třídu lepší. Jako první má raketometry, těžkou techniku, vzdušné prostředky, atd. Z toho důvodu je jedinou vaší možností, jak soupeře porazit, přečíslení jeho jednotek. Z tohoto důvodu také pečlivě vybírejte místo, kde dojde ke střetu. Jak už jsem dříve řekl, ideální jsou ústí vjezdů z vyšších (či nižších) pater, soutěsky, atd. - neboli prostě všechna místa, kde je soupeř nucen postupovat pouze po jednotlivých strojích a kde vám naopak můžete postavit hradbu svých tanků, či vojáků, která - ač možná vybavena slabšími zbraněmi, je schopná ony jednotlivé protivníky postupně likvidovat, aniž byste přitom sami utrpěli podstatnější ztráty.

Vyskytnou se vám při hře situace, kdy poznáte, že bojovat proti soupeři přímo tváří v tvář prostě není možné. Mám na mysli především tuším dvanáctou a třináctou misi za roboty, kde má nepřítel takové množství techniky, že je zhruba nemožné jakkoli s ní bojovat. Pro tento případ jsem vyvinul po mnoha probdělých nocích tzv. bariérovou taktiku. Ta spočívá ve stavbě jakési hradby v dostatečné vzdálenosti od vaší samotné základny. K tomu jsou jediné použitelné budovy elektrárny - nejlépe solární a to z toho důvodu, že pokud je postavíte dost těsně k sobě, nepřátelské jednotky se skrze nimi neprosoukají a zůstanou tudíž vně. Stálo mě to opravdu hodně nervů, než jsem na to přišel, ale věřte mi - opravdu to funguje. Teď si možná všichni řeknete - blázen! No a co - postaví budovy a oni mu je zničí! Ale vtip je v tom, že nepřítel ony budovy pouze zdemoluje - ale jejich trosky už zničit nedokáže! A tyto trosky mu přitom brání v průjezdu stejně dobře, jako předtím nepoškozené budovy. Zkuste

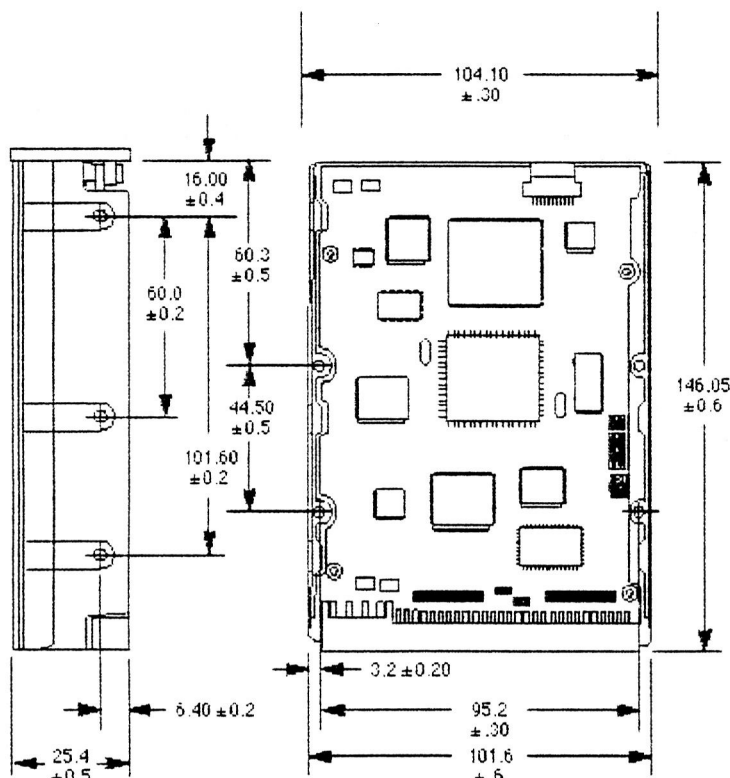
s tím trochu experimentovat a uvidíte, že to jde.

Pokud je třeba z důvodu malého prostoru nemožné onu hradbu postavit, navrhuji vám použít jinou taktiku - postavte hradbu z té nejtěžší techniky, jakou máte a před ní představte hradu ještě jednu, ale tentokrát z lehkých tanků. Ty si také vyrobte do zásoby, abyste onu první představnou linii mohli doplňovat, kdyby během útoku nepřítel nějaký ten lehký tank sejmul. Garantuji vám, že tímto způsobem zadržíte i mnohonásobně silnější protivníkovou armádu. Ten totiž útočí na ony lehké tanky a vaši hlavní obrannou linii nechává na pokoji. Pochopitelně se při této palbě přiblíží natolik, že se dostane na dostřel druhé - těžké linie a ta ho pak bez ohledu na jeho odolnost značnou převahou svého počtu snadno zlikviduje. Sám jsem tuto strategii použil v poslední patnácté misi za roboty a musím říci, že to fungovalo jedna báseň. Akorát člověk nesmí zapomenout neustále kontrolovat stav pancíře jednotlivých obrněnců v druhé palné linii, protože je celkem samozřejmé, že i oni sem tam něco schytají. Jakmile totiž zasypou přibližujícího se nepřitele projektyly, tento pochopitelně nechá lehké tanky na pokoji a přenesou svoji palbu na hlavní obranu řadu. To už mu ale vzhledem k její koncentrované palbě zbývají pouze tak jedna - dvě sekundy života (podle odolnosti). Jistě si během hry všimnete, jak soupeř reaguje, jakmile mu - třeba i hloupým vojákem, napadnete jakoukoli budovu. Většinou po vás zůvívě vystartuje, čehož ale lze s úspěchem využívat, protože ho tímto způsobem můžete doslova uštípat. Stačí vždycky nějakou rychlou jednotkou vystřelit, a pak se ihned stáhnout za nedalekou útočnou linií. Ta už případně objevivši se obrátí zpacifikuje.

Je možné, že jsem při tomhle šíleném psaní možná na něco pozapomněl, ale jsme lidi, ne! Takže pokud budete mít jakýkoli dotaz, stačí se mi ozvat. Rád je zodpovím!!!

AMIGA & PEVNÉ DISKY SCSI

HARDWARE



Jako počítače kategorie PC, chloubou výpočetní techniky, tak i Amiga bezpečně zvládá provoz s pevnými disky už od samého počátku slávy Amigy A500. Zde byla možnost využít provozních vlastností například řadiče AlfaPower s řadičem IDE, který mimo jiné nabízel možnost rozšířit původní CHIP RAM 512KB o dalších až 8MB FAST RAM a když jste k tomu přidali 2.5MB na interní sběrnici, dosáhli jste kouzelné číslo 11MB. Že jste takovou Amigu neviděli? Musím se přiznat, že já také ne, ale tento způsob provozu jsem měl v původní konfiguraci a chovalo se to opravdu slušně. Ale život jde dál a u Amigy A1200 máte větší pole pro investování.

Amiga A1200 umí provozovat pevné disky jak na řadiči IDE, který je součástí ji samotné, tak na řadiči SCSI, který získáte při nákupu turbokarty Blizzard s SCSI řadičem. Samozřejmě, že řadič stojí nějakou tu korunku, ale investice to rozhodně není k zahazení i přes skální

odpůrce, kteří se budou hájit vysokou cenou SCSI zařízení. Na obhajobu uvádím: "Cena SCSI disku CONNER CFP2105S 2.1GB - 4000,-Kč, cena SCSI disku QUANTUM Empire 1080S 1GB - 2000,-Kč. Záleží pouze na vás jakou míru prostředků svému miláčkově věnujete.

Jsou i dražší a lepší pevné disky. A kolik že jich tam najednou můžete provozovat? Celkem 7, osmé zařízení je řadič samotný, jak nám praví odborná literatura. Od provozu na IDE řadiči se nastavování disku poněkud liší a to v adresaci jednotlivých zařízení, které si volíte umístěním jumperů (zkratovacích propojky), které vyčtete v dokumentaci od zakoupeného pevného disku. Tam kde si nejste jisti svým počínáním, nemusíte zoufat. Výrobci pevných disků jsou převážně společnosti, které si potrpí na prestiž a celá dokumentace je prezentována na WEBu. Nebojte se oslovit kamaráda při potížích, který má přístup na Internet a požádejte jej o

stažení dokumentace k vám zakoupenému disku. Vždy je to zajímavý zdroj informací a ušetří vám spoustu trable, protože rozmanitost zkratovacích propojek nezná mezí. Viz obrazová příloha a textová příloha.

Řadič IDE, který je implementovat do Amigy A1200 dokáže oslovit v základní konfiguraci pouze 2 technická zařízení. Tedy například pevný disk a CD-ROM mechaniku. Na dnešním trhu jsou dostupné výrobky pro rozšíření této vlastnosti až na 4 technická zařízení se slušnou komunikační rychlostí, ale oproti SCSI provedení je nutno počítat, že se pravděpodobně toto rozšíření může projevit v dalších vašich HW úletech, kdy se dokáží nová zařízení navzájem

nepřiznivé ovlivňovat. Doposud jsem nenašel informaci, že by tomuto jevu měl sklon řadič v provedení SCSI. Každé SCSI zařízení, připojené k počítači, musí mít svoji adresu, která se liší od ostatních. Toto se nastavuje vždy. SCSI řadič sám má nastaveno číslo 7. SCSI pevné disky bývají obvykle nastaveny jako zařízení 0-6. Pokud připojujete jeden pevný disk, toliko vás toto číslo nezajímá. Pokud máte již zařízení více, třeba 4, pak musí mít každé svou specifickou adresu a toho dosáhnete nastavením jumperů. Tyto úpravy jsou popsány v jejich dokumentaci. Kromě toho byste při připojování více SCSI zařízení neměli zapomenout na to, že na posledním (nebo za posledním) musíte aktivovat takzvaný BUS TERMINATING REZISTOR (zkráceně TERMINÁTOR), aby nedocházelo k nevhodným jevům na interním vedení SCSI. Jedná se o podobnou vlastnost jako při provozu počítačové sítě u PC, kde jsou rovněž koaxiální

kabely TERMINOVANÉ rezistorovou jednotkou. Zhotovit takový přípravek zvládne každý zručný uživatel Amigy a dokumentace se nachází na Aminetu. (viz příloha).

Zjednodušený recept instalace pevného disku do Amigy s HDToolboxem:

- 1) Change Drive Type - vyber disk a načti parametry z jeho ROM
- 2) Partition Drive - zvol si rozdělení disku na části, které ti vyhovují
- 3) Save Changes to Drive - ulož toto nastavení na pevný disk
- 4) Exit - ukonči HDToolbox
- 5) Reboot - restartuj Amigu
- 6) Format - proved formatování nově zobrazené ikony

zařízení pomocí Workbenche

Pokud vše probíhalo korektně, tak jediné co vás bude při této práci zdržovat je samotný proces formátování pevného disku, protože jeho délka se úměrně řídí kapacitou disku.

Tipy a Triky:

U IDE lze změnit hodnotu MAXTRANSFER - 0xf000 U SCSI lze změnit hodnotu MASK - 0xfffffc Pro SCSI disk do Startup-Sequence vepsat:

```
"C:unitcontrol Device
1230scsi.device Unit 0 Period
10 Offset 8"
```

Čerpáno z informací:

Amiga & pevné disky - Amiga Info, Marek Janouš
www.seagate.com
www.conner.com
www.quantum.com
 a vlastní zkušenosti s instalacemi pevných disků

ZDNSoft

NA MOTORCE

POVÍDKA

... předmluva ...

Kdysi dávno mělo pár lidí možnost číst v HELPU jistou povídku SOUSTRUH ČASU, kde se její autor pokusil rádobou poutavým způsobem přiblížit čtenářům zbastlení jakéhosť podomácku vyrobeného jednostopého posunovadla. Už v té době jsem měl hotovu vlastní povídku na podobné téma, kde sice nešlo o montáž a vůbec o jakékoli konstrukční nesmyslnosti, ale motorka zde také figurovala. Tuto povídku jsem samozřejmě nabídl (tehdy ještě kolegovi) Šancovi k otištění, ale pan „šéfredaktor“ se raději rozhodl pro svoje veledílo. A jelikož se mi HELP zase jednou po čase dostal do ruky, napadlo mě, že by možná nebylo špatné otisknout tuto moji povídku. Jen tak - pro srovnání...

...“ No tak si pohněte, ne! Víte přece, že nám za hodinu končí vycházka!!! „ Chrčel Foť a mávaje na své tři zbylé spolugumovníky, kteří si to za ním vykračovali nahoru po poli, zamířil opět k cíli jejich cesty - nedalekému remízku, kde měli vybudován přístřešek a ohniště, u něhož si často opékali chleba, nebo v lepším případě nějakou tu lacinou uzeninu.

„ Jo jo.“ zabručel Sam a kroutíce hlavou se zadíval na toho troška vepředu, „ Guma je guma!!! Jak může proboha někdo upadnout tak hluboko do spárů blbosti???“ Nevřík pouze němě přikývl, zatímco Čarlos e smíchem konstatoval, že ten vypatlanec měl být nejspíš původně osel a v poslední chvíli si to pámbu rozmyslel. Mezitím už ale Foťovník dorazil k jejich doupěti a začal se shánět po troše chrastí, by rozdělal oheň, když vtom si všimnul kusu zeleného plechu, čouhajícího ze vchodu do jejich bungalovu. I přiskočil blíže

a hle! Z onoho kusu plechu se vyklubal zadní blatník pionýra.

„ Klucií, podte sééém, něco sem našéééé!!!! „ Zaječel, jakmile se vzpamatoval a ihned se sápal na nebohého fechtla. Před nedávnem totiž dokončil Emkovej řidičák a navíc byl již zasloužilým členem jejich vesnického motogangu, takže měl z tohoto nálezu pomalu druhý vánoce.

Zbylé tři gumáky ovšem Foťovo kvílení ani zdaleka nevyvedlo z míry. Pouze Nevřík znuděně prohlásil, že ten blboun určitě zase narazil na nějaký ten přírodní útvar, nebo co a teď je z toho celej vypružený. Když ale užířeli pravý důvod Kudláčkova jekotu, zasvítili jim oči radostí. Ihned se všichni shlukli okolo motorky a se zájmem přihlíželi Foťovu počínání. Ten nejprve pinckem zatřepal a když uslyšel několikereť toť šplouchnutí pod sedačkou, jenom radostě vypískl :

„ Je tam benzín !“

„ Nepovídej, fakt???“ Opáčil Hotájo ironicky, „ Kdybys nám to nefekl, tak zabloudíme!“

Hajnej nasadil kyselej kukuč a raději se pokusil pincka nakopnout. Ať se ale snažil sebevíc, fechtl ne a ne chytit.

Čarlos to chvíli spolu s ostatními sledoval a pak jenom zabručel: „ No třeba v tom není benzín! „ Ale blbost! „ Vyštěkl Hajnej a opět motorkou zamlel, až to v ní zažbluňkalo. „ Toho je tam spousta! „ Fyťtýn jenom obrátil oči v sloup, „ Já nemyslím benzín v nádrži, ale v motoru ty trubko!!! „ Foť na dotýčného překvapeně vykukl oči a pak hmátl po malé páčce na boku motorky. „ No jo, „ dodal okamžitě, „ vono to má zavřenej přívod! „ „ Že by ? „ Utrousil Sam. Hajnej tedy otevřel přívod paliva a znovu energicky dupnul na startovací pedál. V tu chvíli to v motoru přímo pekelně zaklechtalo a vzápětí okolím zaznělo šíleně mečvé zavrčení. „ Funguje to! „ Vypískl Lovec s takřka dětinskou radostí. „ Opravdu?? „ Zubil se Sam a nasadil překvapený obličej, „ No

néééé!“ Foť si jej však naprosto nevěšmal. Jako v ranzu tam ihned vrazil kvalt a nedočkavě pustil spojku. Motor několikrát zachrchlal a zhasnul. „ Ukaž šašku, je vidět, že tomu vůbec nerozumíš! „ zavrčel Hotájo a než stačil překvapený Polesní cokoliv namítnout, odstrčil jej a ihned se vecpal na prostornou sedačku pionýra. Sice před tím nikdy na motorce neseseděl, ale to mu pranic nevadilo, takže se začal ihned po Nevříkovi dožadovat vysvětlení řazení, spojky, a ostatních potřebných věcí.

„ V životěs na tom neseseděl a už chceš dělat chytrýho! „ Žbrblal Foť, ale Hotájo jej usadil prohlášením, že před pár rokama už u dědečka na vesnici s pinckem jezdil, takže k tomu má tudíž všechny předpoklady. Za chvíli už tedy vytlačili fechtla ven z remízku zpět na pole a Sam se ho zde pokusil opět nakopnout. Kupodivu úspěšně.

„ Vidíš amatéře! Tady se pozná správný přístup! „ Zahučel ještě směrem k Foťovi a pak už se pomaličku rozjel mírně do kopce podél remízku. Kousek nad ním to pak otočil a zamířil zase zpět. K překvapení všech však začal zčistajasna přidávat, takže když dorazil k místu startu, valil už pincek dobrých čtyřicet za hodinu. Jako kometa proletěl kolem vyjevených pakárníků, aby vzápětí zmizel za nedalekým výběžkem lesa. Tito ještě chvíliček čekali a když se odtamtud jaksi pořád nevracel, vyrazili za ním v předtuše nějakého neštěstí. To se ale bohudík prozatím nekonalo, protože Sam pouze dostal smyk, vyletěl ze sedačky a švihl sebou do měkké oranice. Motorka ujela ještě tak tři čtyři metry a dopadla podobně. Naštěstí se ani jednomu nic nestalo..

„ Tý vole, to byla jízda! „ Zubil se Hotájo, když jeho kolegové doběhli a celej nadšený chtěl znovu nasednout. To už ale bohužel pro něj motorku

obsadil Fyťtýn. Ten na ní sice také seděl poprvé, ale jak sám prohlásil, když to umí Foť, tak to nemůže být nic tak světoborného. I nakopnul fechtla a vyrazil dolů svahem. Mezitím se Hotájo opatrně naklonil k Nevříkovi a pošeptal mu : „ Jsem upřímně zvědavý, jak Čarlos zastaví. Tomu pinckovi skoro nefungují brzdy!“

Nevřa se tomu jenom uchechtnul a potichu dodal : „ Potom necháme řídít Hajnýho!“ Načež oba dál sledovali blížícího se Fyťtýna. Ten to ale naštěstí napoprvé moc s rychlostí nepřeháněl, díky čemuž brzdy vlastně ani moc nepotřeboval. Když totiž přijížděl zpět, jen pincka otočil proti svahu a pustil plyn, takže motorka vlastně zastavila sama. Jakmile Čarlos z pincka slezl, ihned se jej zmocnil k nemalé radosti Sama i Nevříka blb Polesnej. Zřejmě ho nijak nenadchly předchozí jízdní výkony jeho dvou spolugumovníků, takže se nejspíš rozhodl, že musí všem ukázat, jak jezdí správně. „ vidlis „, protože ihned po startu vyrazil jako učiněná raketa.

„ Tý vole, ten se na tom určitě nejmíň zabije !“ Prorokoval Hotájo a věru nebyl daleko od pravdy. Hajnej si to totiž hasil vzhůru do kopce jako nějaký kamikadze. Tam fechtla širokým obloukem otočil a na plný plyn si to zase zamířil zpět. Přihlížející brzy po zvuku motoru poznali, že už tam má dvojku a posléze i trojku. Pincek letěl dolů svahem a vrčel přitom tak nebezpečně, jako by chtěl každou chvíli explodovat, nebo co, což ale Polesnej naprosto ignoroval a dál valil jako o život až do chvíle, kdy se pokusil kousek před klukama smykem zastavit. V tu chvíli totiž při sešlápnutí nožní brzdy s hrůzou zjistil, že tato v podstatě vůbec nefunguje. Vyděšený gumák tedy v panice popadl brzdou ruční a vši silou ji stiskl. Bohužel pro něj však tato fungovala na rozdíl od své nožní, kolegyně



„naprosto perfektně, takže se vzápětí stalo to, co se prostě stát muselo. Motorce se v té rychlosti doslova zaseklo přední kolo, jež ještě navíc sklouzlo do jakéhosi výmolu, takže byl celý stroj i s „pilotem“ doslova katapultován do vzduchu, kde zvládl dobré čtyři otáčky kolem dokola, než skončil v nedalekém křoví. Naštěstí byl Hajný tímto odrazem odmrštěn z motorky pryč a po několika ukázkových saltech následně také zahučel

do keře asi dva metry od ní motocyklu. Zbylí tři pozorovatelé strnuli zděšením.

„Tý vole!“, Hlesnul Sam, „Foť to odplácnul!!!“ A pak všichni úprkem vyrazili k místu nehody. Jaké bylo ale jejich překvapení, když zde objevili jak motorku, tak i Foťu v naprostém pořádku. Hustý porost křoví totiž pád obou značně zbrzdil, takže to motorka odnesla pouze pokřiveným nárazníkem a Hajnej pár boulema a

škrábancema. Oba byli tedy vypoštění z místa přistání, přičemž jednomu bylo vynadáno a druhý vzápětí odvážel Nevřu nahoru do kopce...

„Inu, co vám budu povídat. Každý z nich se ten den svezl ještě několikrát, ale potom už padl na krajinu soumrak, což nakonec milé gumáky donutilo jejich motoristickou show ukončit a zamířit zpět na pakárnu. Všichni čtyři se velmi těšili na následující den, kdy si

chtěli pochopitelně jít zajezdit znovu. Bohužel krutý osud jim druhý den ráno připravil nemilé překvapení. Motorka totiž do rána zmizela. Nejspíš si ji odvezl její původní majitel. Nějaký ten benzín v ní ještě určitě zbyl...

KaF



15.6.99

Software na CD:

CS0	Aminet 7	150
CS0	Aminet 8	150
CS0	Aminet 10	150
CS027	Aminet 12	150
CS02	Aminet 13	150
CS02	Aminet 15	150
CS02	Aminet 19	150
CS032	Aminet 21	310
CS034	Aminet 22	310
CS033	Aminet 23	310
CS031	Aminet 24	420
CS025	Aminet 25	420
CS035	Aminet 26	420
CS028	Aminet 27	420
CS022	Aminet 28	420
CS021	Aminet 29	420
CS030	Aminet 30 - NOVINKA!	420
CS036	Aminet 31 - NOVINKA!!!	420
CS019	Aminet Set 3 (4CD)	690
CS020	Aminet Set 4 (4CD)	1150
CS017	Aminet Set 5 (4CD)	1150
CS023	Aminet Set 6 (4CD)	1150
CS029	Aminet Set 7 (4CD) - NOVINKA!	1150
CS018	Aminet Set 8 (4CD) - NOVINKA!!!	1150
CS040	Animatic	150



HLAVNÍ DODAVATEL ORIGINÁLNÍCH HER A PROGRAMŮ PRO AMIGU. Prodejna, zásilková služba, servis, velkoobchod.

Kontaktní adresa :

JAVOSOFT
SVORNOSTI 2
HAVÍŘOV 1 736 01

Email : javosoft@poda.cz Tel. 069/6810418, Fax: 069/6810564
Web : www.javosoft.cz

15.6.99

Hry Amiga a CD32:

CG005	Bundle Akira + Gulp (2CD) + ZDARMA 3CD (CD32)	490
	- Zool, Now Games (100 her), Chaos Engine	
CG014	Amiga CD-Sensation V2 - Golden Games	120
CG016	Amiga ClassiX Vol. 1 (400 her, Amiga CD) - NOVINKA!	880
	- Testament, Alien Breed 2, Apidya, Apocalypse, Armourgeddon, Canon Fodder 1&2, Dark Seed, First Samurai, Gods, Ishar 3, Lion King, Lotus III, Syndicate, Turrican 3 a mnoho dalších...	
CG018	Akira (Amiga CD / CD32)	250
CG025	Arcade Classics MKII (Amiga CD)	560
CG042	Assasins 4 CD	630
CG060	Brain Damage Pinball (Amiga CD)	890
DG130	Capital Punishment (Amiga)	960
CG085	Cedric (CD32)	890
CG100	Chaos Engine (CD32)	120
CG110	Civilisation (Amiga CD)	890
CG180	Eat the Whistle (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	830
CG192	Final Odyssey (Amiga CD)	990
CG194	Flying High (Amiga CD)	890
CG196	Foundation (Amiga CD)	1490
CG199	Gamers Delight 2 (Amiga CD)	510
CG202	Gamer Software - disky z časopisu CD32 Gamer (CD32)	99
CG204	Games Room (Amiga CD) - NOVINKA!	490
CG206	Genetic Species (Amiga CD)	1190
CG209	Grandslam Gold Collection - 3 hry (CD32)	290
CG215	Gulp (Amiga CD)	190
CG300	Microcosm (CD32)	350
CG305	Moonbases (Amiga CD) - NOVINKA!!!	1150
CG311	Myst (Amiga CD)	1890
CG313	Napalm (Amiga CD) - NOVINKA!	1890
CG325	Nemac IV (Amiga CD)	890
CG327	Nick Faldo's Golf (CD32)	120
CG340	OnEscapee (Amiga CD)	1190
CG345	Pinball Illusion (CD32)	290
CG360	Quake (Amiga CD)	1890
CG400	Samba World Cup (Amiga CD) fotbal - NOVINKA!	990
CG412	Sensible Soccer Int. (CD32)	150
CG420	Shadow of the 3rd Moon (Amiga CD)	990
CG425	Simon the Sorcerer (Amiga CD) - NOVINKA!	680
CG430	Sixth Sense Investigations (Amiga CD) - NOVINKA!	1090
CG426	Spherical Worlds (Amiga CD)	990
CG435	Strangers AGA (Amiga CD)	790
CG445	Street Racer (Amiga CD)	710
CG450	Superfrog (Amiga CD) - ReRelease!	690
CG455	The Prophet (Amiga CD) - NOVINKA!!!	1150
CG460	Theme Park (AGA + ECS) (Amiga CD)	710
CG466	Trapped2 (Amiga CD)	690
CG475	Ultimate Gloom (Amiga CD)	710
CG480	Ultimate Super Skidmarks (Amiga CD) - NOVINKA!	930
CG485	Uropa 2 (Amiga CD)	790
CG493	Virtual Computer Pets (Amiga CD) - NOVINKA!	490
CG495	Virtual Karting 2 (Amiga CD) - NOVINKA!	830
CG496	Vital Light (CD32)	250
CG520	Vulcanology (Amiga CD) - NOVINKA!	830
CG490	Wendetta (Amiga CD / CD32)	590
CG530	Wet - The Sexy Empire GERMAN (Amiga CD) - NOVINKA!	1390
CG545	Zombie Massacre (CD)	790
CG550	Zool (Amiga CD / CD32) - NOVINKA!!!	150

AMIGA DOS v0.8 - Náповěda

Název vystihuje vše - náповěda pro AmigaDOS. Možná si ještě vzpomínáte na jedno ze starších čísel Fénixu, ve kterém se objevila recenze s podobným názvem (dokonce na věc podobného zaměření). Autoři obou dílek se rozhodli pomoci nám všem, kteří se nevyhneme občasnému použití některého z příkazů DOSu, týká se to především majitelé pevných disku (dnes snad většina). Hlavní změnou, která nás samozřejmě těší, je uvolnění tohoto dílka zdarma, respektive jako Mailware, tzn. že by jste měli autorovi poslat mail, nebo korespondák. Teď jsem se dostal tam, kam jsem potřeboval - k autorovi. Je jím Vám všem snad dobře známý

Tom Przybyla alias RED ROSE, jeden z neaktivnějších členů (nejen) naší redakce.

Autora jsme si představili, teď je na řadě jeho dílko. Jak už se zmínil BRAUN v novinkách čísla 12 je tato náповěda kompletně zpracovaná v AmigaGuide formátu, který je snadno „zobrazitelný“ na většině Amig (minimálně všude tam, kde je MultiView). Autor čerpal mimo vlastních zkušeností také z Uživatelské příručky Amigy a příručky AmigaDOSu. Lze tedy říct, že vše podstatné z těchto příruček naleznete i zde v elektronické formě. Celý guide je rozdělen na několik tematicky oddělených částí:

1.část je zaměřena na operace se soubory, obsahuje stručný popis všech příkazů pro tyto operace (copy, delete ...)

2.část obsahuje popis systémových příkazů (assign, LoadWB, mount, ...) 3.část se zabývá popisem Shellu (CLI) a příkazů s ním souvisejících i když (ostatně jako předchozí) jsou použitelné i v dávkových souborech - Scriptech jejichž popisem se zabývá 4.část.

Najdete zde i významový slovník a kapitolu zabývající se podrobným popisem ASSIGNů. Narozdíl od již výše zmiňovaného AmigaDOS manuálu od Oldřicha Frídicha zde nejsou uvedeny konkrétní příklady použití jednotlivých příkazů (kromě Assign) což

někomu vadit může, někomu ne.

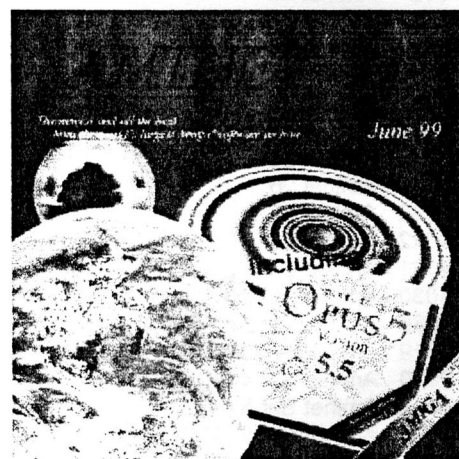
Pokud si myslíte, že by se Vám AmigaGuideDOS v0.8 - NÁPOVĚDA hodila můžete ji získat na adrese autora (Red Rose - Tom Przybyla, Nerudova 2/393, Havířov 736 01, redrose@post.cz), na adrese redakce (viz.tiráž), nebo na WWW stránkách Fénixu Webu - www.mujiweb.cz/www/casopis_fenix

Autor : Tom Przybyla
ROK : duben 1999
Velikost : 28.75 kB
Manuál k AmigaDOSu

JkmS

AMINET 31

Adresář	Velikos	Contents	Na novém Aminetu 31
biz	106 MB	76	najdete opět přes 1
comm	28 MB	128	GB spakovaného
demo	178 MB	103	software. Bonus
demo dev	41 MB	108	OPUS 5.5. U firmy
Development software disk1	1 MB	19	Javosoft lze toto CD
Disk & HD tools docs	48 MB	104	koupit za 420,- v
Documents game	90 MB	210	Německu jej koupíte
Games gfx	25 MB	88	za 25,-DM
Graphics software hard	5 MB	20	Součástně s tímto CD
Hardware related misc	46 MB	65	vyšel i nový Aminet
Miscellaneous mods	190 MB	205	Set 8, který u nás stojí
Music modules mus	23 MB	38	1150,-
Music software pix	131 MB	222	
Pictures text	9 MB	60	
Text software util	90 MB	189	
Utilities All:	1018 MB	1639	



AMIGA BURZA

Prodám

PRODÁM - Amiga1200 HDD 850MB, 200W PC zdroj, Blizzard 1240/40MHz+16MB, 4xCD-ROM drive, monitor Commodore 1085 stereo, včetně kabeláže, navíc myš a joystick+literatura a množství SW. Vše 100% stav za 15.000,-Kč (při rychlém jednání i s dopravou) Křížek Aleš Bezručova 2898, Mělník 27601 tel.0603/857617

PRODÁM - Amiga 1200 Desktop Dynamite s kabelem 2,5" - 2 x 3,5" IDE. Pouze 3000 Kč. V. Moravčík, tel.0334/782847 (7-15 h) mail:moravv1.ete@mail.cez.cz

PRODÁM - Nabízím k prodeji : Amiga 1200 + HD 200Mb - 3.900 Kč Monitor Multiscan Amiga 1438 - 3.900 Kč Blizzard 1230V50 - 16MB Fast - 3.500 Kč Jako kompletní sestavu - Amiga + HD /+vývod na CD/ + Blizzard +multiscan 1438 + box disket + joy&mouse navrhuji myslím rozumnou cenu - 8.900 Kč Navíc mám ještě jednu holou Amigu 1200 s HD 100MB a vývod na CD + příslušenství za 3.400 Vše je bez poruchy a plně funkční. Vše mohu poslat na dobírku po telefonické či písemné domluvě Michal Trčka , Ztracena 8, Moravská Třebová, 57101 Telefon do prace- od 7.30hod do 15.30hod -0462/351 348 - k shluhadlu chtějte prosím Michala Předem děkuji Michal Trčka - Yankee

PRODÁM - Amiga 1200, myš, joy - 3500 Kč, Blizzard 1230/50MHz + 16 MB FAST RAM - 5000 Kč, Harddisk 2.1 GB plný softu - 4000 Kč, Harddisk 1.6 GB plný softu - 2500 Kč, Harddisk 260 MB - 850 Kč, Monitor C1084S - 3000 Kč. Tel: 0648/412163. Radek Jahn, Zápřeh

PRODÁM - Amiga 4000 + 64 MB FAST RAM + Blizzard MKII-60MHz + Cybervision 3D/4MB + Zorro sloty + SCSI řadič + 1.6 GB HDD IDE WD + 1 GB HDD SCSI + Scandoubler + SVGA monitor, a to vše za 25.000 Kč. Kontakt na DAC - Oldřich Vasyka. Tel: 0439/886165

PRODÁM - starší časopisy Amiga Review čísla 40, 42, 43, 44 ceny dohodou volejte 0606 / 864 920 braun

Koupím

KOUPÍM - PCMCIA RAM kartu pro rozšíření paměti A600, alespoň 4MB. viki@post.cz

KOUPÍM - BLIZZARD 1260/50, možná i s SCSI - Kitem, tel:069/6718775.

KOUPÍM - Sháním Blizzard 060. dac@hrk.pvtnet.cz tel. 0439 / 886 165