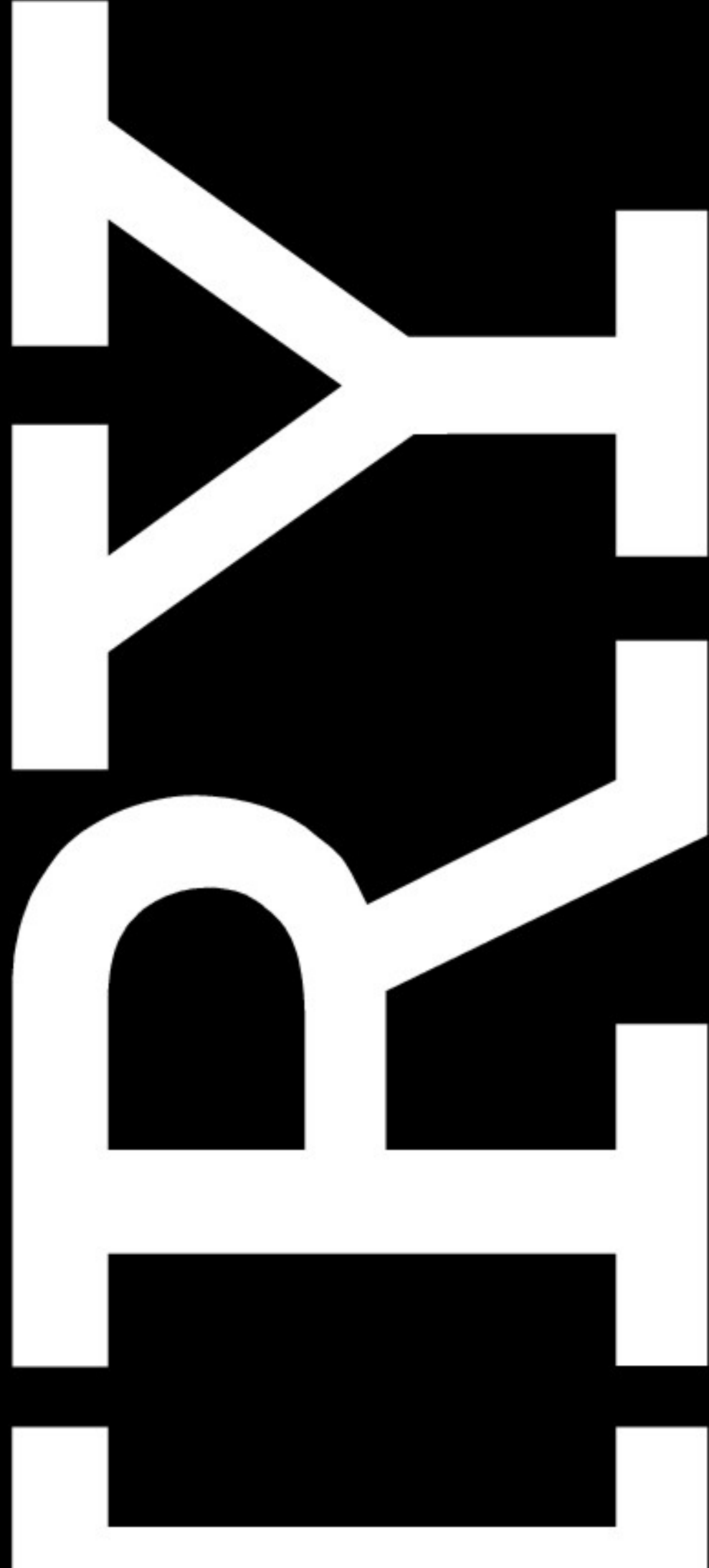
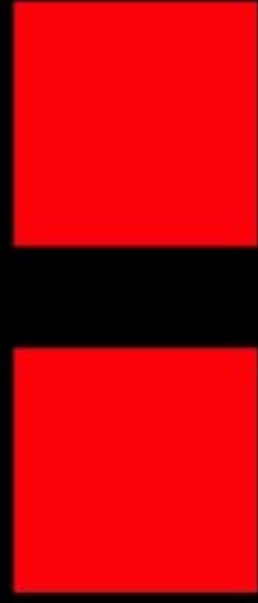


AČOVÉ



Obsah

Sportování v sedě	4
Co u nás doma ?	11
Symfonie na čtvrtém bitu	13
Skoro vážná záležitost	15
Zlepšovateľské hnutí	19
V jednoduchosti je krása	39
Je to v lidských silách ?	46
Pouky bez pouků a podobně	50
Hardware na pomoc hrám...?	54
Kdo je kdo a co je co ?	57
A na závěr...	67

Takže se znovu setkáváme, a můžeme pokračovat v našem povídání. Nejdříve - co se změnilo od napsání prvního dílu "POČÍTAČOVÝCH HER" (říjen 1987) do současnosti (únor 1988):

Matthew Smith dokončil svou hru ATTACK OF THE MUTANT ZOMBIE FLESH EATING CHICKENS FROM MARS, ale firma SOFTWARE PROJECTS, která měla hru prodávat, ji odmítla s poukazem na její špatnou kvalitu a oznámila Matthew Smithovi, že ji musí přepracovat. To Matthewa tak urazilo, že hru zcela zavrhl, nechal programování a užívá si peněz, které mu vydělal JET SET WILLY.

Poslední hra Petera Cookeho, MICRONAUT ONE, konečně dorazila do Československa. Z programátorského hlediska je naprosto fantastická. Naše vznášedlo se prohání podzemními chodbami, které jsou výborně graficky znázorněny. Nejobjektivnější je ale rychlost grafiky - žádný trhavý pohyb, žádné blikání obrazu. Opět tu najdeme ovládání pomocí šipky, jako v ACADEMY, nyní navíc i s použitím okének (windows), a několik různých variací hry. Zdá se mi ale, že z hráčského hlediska není MICRONAUT ONE tak zajímavý jako ACADEMY. Firma NEXUS, která prodávala MICRONAUTa ONE, se rozpadla, a tak není známo kdo bude prodávat novou hru Petera Cookeho, EARTHLIGHT...

očekával. Byl jsem ale velice zklamán: vektorová grafika je značně pomalá a "klasická" trojrozměrná, to jsou tři nepohyblivé sprajty, které se občas (náhodně) objevují, a které musí být odstřeleny kurzorem, který se v tu chvíli na obrazovce objeví (jako střílení banditů ve hře GUNFRIGHT). CATCH 23 mi nestál ani za to, abych si ho nahrával. (Vůbec pozoruji, že buď kvalita her klesá, nebo mám "fajnovější" vkus. Před několika lety jsem si nahrával prakticky každou hru, kterou jsem mohl získat, dnes už jen každou pátou až desátou.)

A samozřejmě vzniklo mnoho dalších špatných (a několik dobrých) her. My jsme ale zdaleka nevyčerpali celý "zlatý fond" Spectra a tak se rychle pustíme do kapitoly, jejíž absence v prvním dílu mi byla mnohými vyčítána:



Sportování v sedě

Řeč bude samozřejmě o sportovních hrách. Jejich nejznámějšími zástupci jsou nejrůznější olympiády: od "pradědečka", kterým byl DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) přes SPORTS HERO (MELBOURNE HOUSE), BRIAN JACK'S SUPERSTAR CHALLENGE (MARTECH), GEOFF CAPES - STRONGMAN (MARTECH), HYPERSPORTS (OCEAN), DALEY THOMPSON'S SUPERTEST (OCEAN), WINTER GAMES (U.S.GOLD), WINTER SPORTS (ELECTRIC DREAMS), WORLD GAMES (EPYX), CALIFORNIA GAMES (EPYX) až po mamutí SUPERTEST 128. Každá tato hra sestávala z několika disciplin, z nichž převážná většina byla založena na tom, že hráč musel co nejrychleji mačkat střídavě dvě tlačítka (nebo kmitat ovladačem doleva-doprava). Mně připadala nejlepší z nich HYPERSPORTS (JONATHAN SMITH pro OCEAN podle videohry firmy KONAMI). V každém případě ale jestliže máte tyto hry v oblibě, mějte připravenou rezervní klávesnicovou membránu (nebo nový ovladač).

Ted' si něco řekneme o tom, jak byl na Spectrum převeden náš nejoblíbenější národní sport (aby nedošlo k omylu - nemám na mysli pití piva, ale fotbal). První byl WORLD CUP FOOTBALL firmy ARTIC. Na tehdejší dobu ušel, ale dnes už vzbudí pouze pousmání. A ted' si připomeneme U.S.GOLD z roku 1986, tento starší

Ale MATCH DAY, to bylo něco úplně jiného. Jeho autorem byl Jon Ritman (kterého známe z prvního dílu jako autora BATMANa a HEAD OVER HEELS) a Chris Clarke. Byl zajímavým z několika důvodů: Byl to první program, který používal ochranný systém SPEEDLOCK (Pro nezalé - naprostá většina programů, vydávaných zahraničními firmami, je chráněna proti kopírování - je logické, že firma nemá zájem, aby si lidé kopírovali její hru mezi sebou, a ona přišla o zisk. Nějaká dobrá duše musí potom program upravit - rozkódovat - aby mohl být kopírován obvyklým způsobem. Toto rozkódování může v extrémních případech trvat i několik dní. SPEEDLOCK, který byl v době svého vzniku pro „rozkódováče“ skutečnou noční můrou, je neustále zdokonalován a může připravit i dnes, kdy existují takové ďábelské systémy jako ALKATRAZ nebo REDFLASH, nejednu nepříjemnou chvíli - viz ENDURO RACER. Ale to všechno jenom tak na okraj.) Match Day tehdy



představoval pro pražské "odborníky přes ochranu" oříšek, jehož louskání jsem byl naštěstí ušetřen, protože jsem tehdy strojový kód ještě neovládal.



Obr.3 "180"

Další, co mne na MATCH DAYi zaujalo, byla volba ovládání. Kromě možnosti předefinování kláves nabízel program i osm různých ovladačů, z nichž o třech jsem v životě neslyšel. Když jsem se ale prokousal přes všechny výběry a volby herních variant, nelitoval jsem. Konečně opravdový fotbal

variantu, ve které oba hráči ovládají jedno mužstvo, a druhé mužstvo je řízeno počítačem.

Další sport, který mnohokrát inspiroval programátory, je házení šipek ("Býčí oko"). V Anglii je to hra velice oblíbená a rozšířená - jakási obdoba našeho mariáše. Na Spectru se objevila pod mnoha názvy: DARTS, BULLSEYE, INDOOR SPORTS... Nahrál jsem si však pouze jednu z těchto verzí - nesla název "180" (podle maximálního počtu bodů, který lze získat jedním trojhodem). Naprogramoval ji tým Binary Design pro firmu MASTERTRONIC, a na to, že hra stojí pouze 2 libry (jak je u MASTERTRONIC obvyklé), je po čertech dobrá. Kromě pěkné grafiky a několika vtipných nápadů mne zaujala i hudba - ale o tom až za chvíli.

Velice rozšířené jsou hry typu "Martial Arts" - t.j. nejrozšířenější KUNG-FU, KARATE a podobné "mlátičky". Pokud se nemýlím, první hra tohoto typu se jmenovala prostě "KUNG FU" a vytvořil





Obr.5 RENEGADE

ji pro firmu BUG-BYTE jugoslávský programátor Dusko Dimitrijevic (který později naprogramoval i MOVIE a PHANTOM CLUB). KUNG FU nebylo nejhorší (i ve srovnání se současnými programy), ale bylo příliš pomalé a grafika vypadala poněkud naivně. Potom se ale objevil program WAY OF THE EXPLODING FIST (MELBOURNE HOUSE), který dodnes považuji za nejlepší hru tohoto typu vůbec (a nejsem sám).

Za druhou nejlepší hru tohoto typu považuji

několika hrách jsem se definitivně rozhodl, že nikdy nenavštívím New York). Na obrazovce se pohybuje najednou až osm nepřátel, kteří spolu velice inteligentně spolupracují (jedno individuum vás drží zezadu kolem krku, a jakýsi černochoch vás přitom mlátí baseballovou pálkou do hlavy). Nepřítel je mnoho typů, od chuligánů s palicemi přes vlasatce na motorkách a zabijáky s břitvami až po samotného šéfa, vybaveného pistolí, a všichni jsou velice dobře animováni. Jak se to autorům vešlo do paměti? Všichni nepřátelé mají totiž stejné nohy a tak jsou v paměti uloženy pouze jejich horní poloviny.

Třetí nejlepší bojová hra je podle mne "SAI COMBAT" (Mirrorsoft) - souboj pomocí dvou krátkých tyčí. Je rychlá, má výbornou grafiku a hlavně se velice příjemně hraje. Z dalších bych jmenoval alespoň BARBARIAN (PALACE), INTERNATIONAL KARATE (SYSTEM 3), YIE AR KUNG FU (IMAGINE), YIE AR KUNG FU 2 (IMAGINE), FIST 2 (MELBOURNE HOUSE), WAY OF TIGER (GREMLIN) s bezkonkurenčně nejlepší grafikou, NINJA MASTER, NINJA HAMSTER, INTERNATIONAL KARATE PLUS, LAST NINJA, UCHI-MATA a KUNG-FU MASTER (podle videohry).

Ještě se telegraficky zmíním o několika dalších sportech: WORLD SERIES BASEBALL byl poslední hrou, kterou rozpracovala "stará" firma IMAGINE. Byl dokončen a prodáván už "novou" IMAGINE (tj. OCEANem), nebyl špatný

TWO (ELECTRONIC ARTS) a úplně nejhorší ONE ON ONE (také ELECTRONIC ARTS). OCEAN má také v nejbližší době začít prodávat BASKET MASTER španělské firmy DINAMIC (ARMY MOVES, GAME OVER).

Volejbal můžeme vidět pod názvem BUMP SET SPIKE, autorem je firma AMERICANA.

Golf má také mnoho podob: ZX GOLF, NICK FALDO'S OPEN, ROYAL BIRKDALE. Ale nejlepší je bezkonkurenčně LEADERBOARD firmy U.S.GOLD.



Kuželky! Kdysi jsem také vytvořil program nazvaný BOWLING 2000 - bylo to něco hrozného, ale přivádí mne to k bezpochyby zajímavému tématu:

Co u nás doma ?

Těch několik málo jednotlivců, kteří se u nás zabývají tvorbou her, se samozřejmě může těžko vyrovnat týmům specialistů, pro které je vytváření her nikoliv zábavou, ale zaměstnáním (samozřejmě placeným). Jeden člověk může být těžko současně dobrým autorem nápadu, programátorem, grafikem a muzikantem a ještě si na to najít čas. Přesto se ale v Praze vyskytují dva autoři her, kteří by možná mohli zahraničním firmám konkurovat:

Prvním z nich je firma T.R.C., jejímž ředitelem (a současně jediným zaměstnancem) je Tomáš Rylek. Mimo jiné přispěl nejednou radou a



připomínkou ke vzniku této knihy. Jeho hry STAR FLY, STAR SWALLOW a PLANET OF SHADES jsou sice klasickými příklady naprosto neoriginálních stříleček, ale vyskytnou se v nich tu a tam některé vtipné nápady. Všechny jsou psány ve strojovém kódu a měly neuvěřitelně krátké výrobní lhůty. Tomáš je také autorem uživatelského programu PIKOMON, který je vynikající pomůckou pro prohlížení cizích programů a jejich upravování.

Oproti tomu Mirek Fídlér (aneb firma CYBEXLAB) je podle mne o něco méně zkušenější, ale má o něco originálnější nápady - jeho nejznámější hry jsou ITEMÍADA, STAR FOX a GALACTIC GUNNERS. V současné době se programování příliš nevěnuje, protože se připravuje na maturitu.

Jak T.R.C., tak CYBEXLAB se věnovaly i tvorbě textových her (SPACE SAVING MISSION, EXOTER). Je to dobrý nápad, protože české textovky jsou pravděpodobně jedinou oblastí her, ve které nám anglické firmy nemohou konkurovat. Vlastně nejen české, ale i slovenské textovky. V Bratislavě totiž existuje parta programátorů, kteří si říkají SIBYLA SOFT a jsou jakousi slovenskou obdobou anglické firmy DELTA 4 (viz 1. díl) - jejich hry nejsou nijak složité ani promyšlené, ale člověk se při nich často pořádně nasměje.

A jak už zřejmě tušíte, na závěr si přibřehn

koníčkem je počítačová hudba, kterou občas vytvářím pro některé své kolegy a kvůli které jsem si vlastně pořídil Spectrum 128. Ale to už se zase nenásilně dostáváme k další kapitole:

Symfonie na čtvrtém bitu

Možná si myslíte, že tato kapitola do této knížky nepatří, ale hudba se stala neodmyslitelnou součástí her a dokáže i z průměrných her udělat trháky jako GHOSTBUSTERS nebo GLIDER RIDER. Kapitolou samou pro sebe je STARGLIDER na Atari ST, kde samotný program má necelých 100 kilobytů a více než 400 kilobytů zabírá digitalizovaná hudba, která trvá necelých 20 sekund (ale stojí za to). Název kapitoly se vztahuje k obyčejnému 48K Spectru, u kterého se musí všechny zvuky vytvářet pouze tím, že se na 4. bit portu 254 posílá střídavě jednička a nula. Nic moc, že ano? Některým lidem to ale nedalo, a tak vznikl program WHAM!, pomocí kterého bylo možno hrát dva tóny najednou (bylo to provedeno velmi rychlým střídáním dvou tónů). WHAM byl použit např. ve hrách GYROSCOPE, ENIGMA FORCE nebo THUNDERBIRDS. Další typ hudební rutiny se nazývá "Smithův BEEP", protože jeho autorem je pravděpodobně Jonathan Smith, všestranně talentovaný programátor. Umí hrát pouze jeden tón, ale může měnit jeho odstín a prokládat melodii různými bubínky a jinými zvukovými efekty. Byl použit např. ve hrách PING PONG, TERRA CRESTA nebo INDIANA JONES 2. V současné

umí na obyčejném Spectru hrát najednou pět tónů, z nichž každý individuálně se může zeslabovat a měnit svůj odstín!!! Svou hudbou ozdobil mimo jiné hry FUTURE GAMES, AGENT X, CHRONOS a SENTINEL.

Na Spectru 48 se však jakákoliv hudba nedá brát příliš vážně a samotné označení "hudba" je možná příliš odvážné. (Na druhou stranu ale jestliže si zesílíte úvod hry PRODIGY, uslyšíte



Obr.8 WHAM! THE MUSIC BOX

zcela šílené zvuky, které se shodou okolností

THE TUBE), Rob Hubbard (hudba u DRAGON'S LAIR 2, HYDROFOOL nebo THUNDERCATS) a další s ním dosáhli překvapivě dobrých výsledků (nesrovnatelně lepších než co jsem kdy slyšel na MSX, SORDu nebo AMSTRADu).

Ted' už ale dost teorie, a pokračujeme kapitolou, na kterou mělo dojít už dávno:

Skoro vážná záležitost

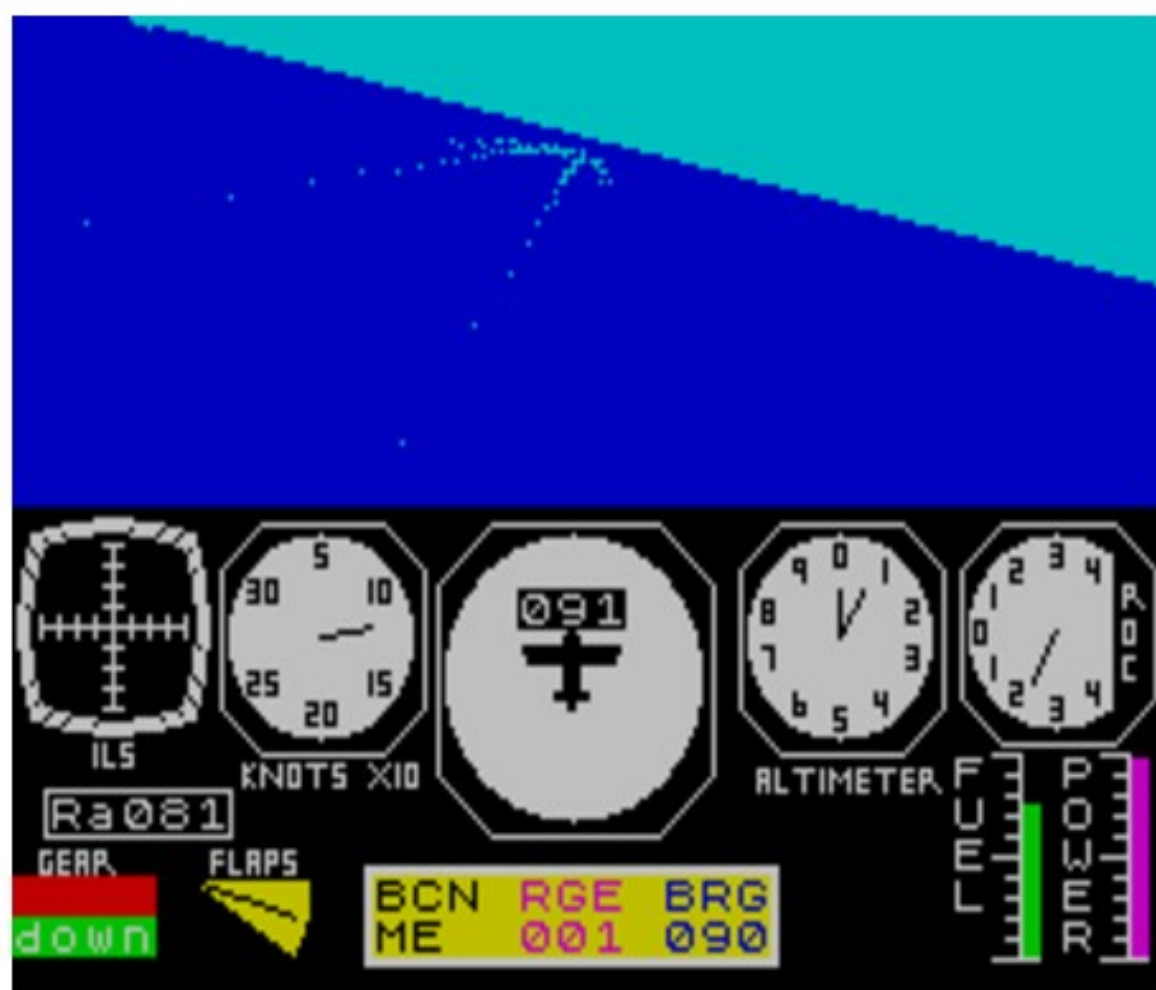
Řeč bude o simulacích. Krátké vysvětlení pro ty, kteří netuší o čem je řeč: simulace (nebo simulátory) se říká programům, které co možná nejpřesněji napodobují (simulují) nějaký reálný proces - nejčastěji je to řízení letadla, ponorky, jízda autem a podobně.

Možná by bylo dobré vysvětlit si, že simulátory se rozdělují na "opravdové simulátory" jako např. TOMAHAWK nebo FIGHTER PILOT a "podvodné simulátory" ("fraudulent simulators"), což jsou hry, které se pouze "tváří" jako simulátory, ale nemají se simulací příliš společného a jde jen o poněkud zakamufované střelečky (například SILENT SERVICE, INFILTRATOR nebo ACE).

První simulátory naprogramovala staříčká firma PSION. Byl to dnes už klasický "FLIGHT SIMULATOR" a "CHEQUERED FLAG". Byly to "skutečné simulátory" a ani ve srovnání s dnešní konkurencí nejsou špatné. Problém byl pouze v

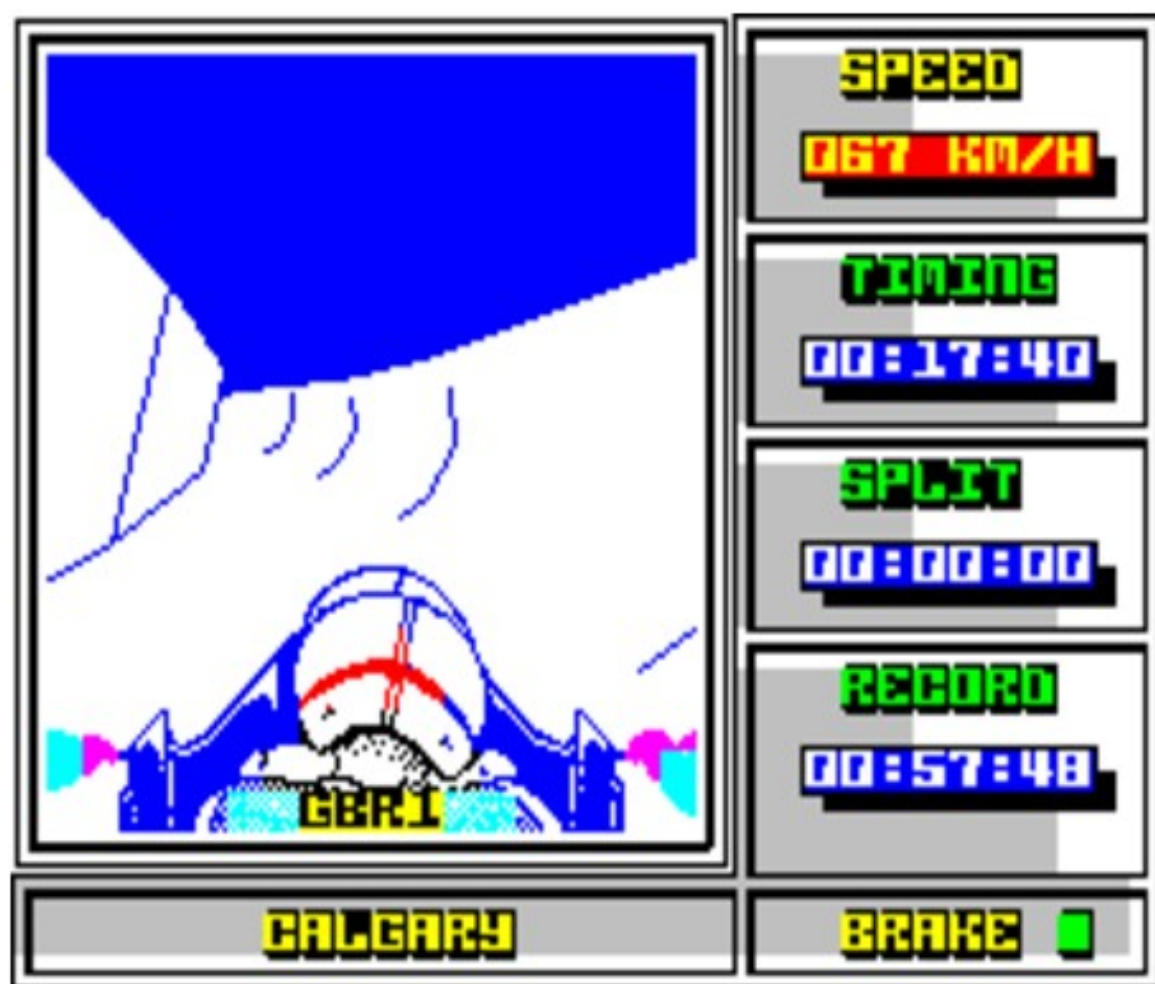
(simulace závodních bobů). K úspěchu jejich her přispělo zřejmě i to, že Dave Marshall, jeden ze zakládajících členů firmy, je programátorem skutečných letových simulátorů, na kterých se trénují opravdoví piloti.

Dalo by se říci, že pravým opakem DIGITAL INTEGRATION je firma MICROPROSE, specializující se právě na ony "podvodné"



Obr.9 FLIGHT SIMULATOR

simulace. Je to firma původem americká, která si získala jméno svými hrami pro Commodore 64. A



Obr.10 BOBSLEIGH

MICROPROSE uvedla na trh hru GUNSHIP, což je simulace vrtulníku AH-64 APACHE. Jde o stejný vrtulník jako ve hře TOMAHAWK (která je pro mě stále nejlepší simulací na Spectrum) a měl jsem tudíž možnost srovnávat. A GUNSHIP z tohoto srovnání nevychází špatně.

Poněkud neobvyklým simulátorem je SOUTHERN BELLE od firmy HEWSON. Je to simulátor parní lokomotivy. Co se dá simulovat na parní lokomotivě? Já jsem se také divil a byl jsem

i v této hře se (stejně jako při skutečné jízdě lokomotivou) vyskytnou okamžiky, kdy není co dělat a čas se vleče. SOUTHERN BELLE ale umožňuje urychlení času a řeší tak i tento problém. SOUTHERN BELLE je zcela jistě lahůdkou pro každého majitele Spectra, který se alespoň trochu zajímá o historické lokomotivy.

U simulátorů aut a motocyklů je ironií to, že "skutečné simulátory" CHEQUERED FLAG a TT RACER jsou sice realistické, ale nudné a každý raději sáhne po ne tak realistických, ale mnohem zábavnějších hrách jako TURBO ESPRIT a OUT RUN (automobily) nebo FULL THROTTLE a ENDURO RACER (motocykly).

A ještě malé upozornění: firma CODE MASTERS začala nedávno vydávat sérii programů s názvy jako BMX SIMULATOR, PROFESSIONAL SKI SIMULATOR, ATV SIMULATOR, FRUIT MACHINE SIMULATOR, JET BIKE SIMULATOR atd... I



když některé z těchto her jsou poměrně pěkné (např. ATV SIMULATOR), nemají se simulacemi naprosto nic společného a byly tak nazvány zřejmě proto, aby se lépe prodávaly. Na celé toto "simulátorové šílenství" vtipně reagoval časopis YOUR SINCLAIR, který v jednom ze svých čísel otiskl pochvalnou a věrohodně působící recenzi neexistující hry "LAWN MOWER SIMULATOR" ("Simulátor sekačky na trávu").

Zlepšovatelské hnutí

Někteří programátoři dosáhli obrovské popularity, i když žádná jejich hra nebyla originální. (Což opět potvrzuje mou teorii, že aby hra byla úspěšná, nemusí být nijak převratná) Zatímco někteří autoři v potu tváře i déle než rok vytvářejí úžasnou a zcela originální hru (DRILLER, DARK SCEPTRE), aby s ní později sklidili zasloužený úspěch, jiní vytvářejí hry, které jsou z programátorského hlediska méně náročné a jsou tudíž rychleji hotové. A někteří je umějí vymyslet tak elegantně, že nezřídka mají větší úspěch než ony "superhry". Jako prvního z těch, kteří to umějí, bych jmenoval Stephena Crowa:

Jeho první hra, poté co založil firmu BUBBLE BUS, se jmenovala WIZARD'S LAIR (Čarodějovo doupě) a byla velice, velice podobná ATIC ATACu. Byla průměrně úspěšnou hrou, ale už tenkrát obsahovala to, co později Crowa tak proslavilo: velice detailní a pestrobarevnou grafiku, velká množství podobných hudebních a zvukových efektů, které byly velmi dobře zpracovány a byly velmi

STARQUAKE by se dal asi nejlépe přirovnat ke hře UNDERWURLDE. Místo Sabremana je hlavním hrdinou malý kulatý robůtek BLOB (Bio-Logically Operated Being), který však nemůže (na rozdíl od Sabremana) skákat. Může pod sebe ale podkládat "platformy" (kterých má omezené množství) nebo používat létající talíře, které "parkují" v různých částech bludiště. Další možnosti pohybu nabízejí výtahy (vedoucí často přes několik obrazovek) a samozřejmě teleparty, na které už dnes narazíme takřka v každé hře. Každý teleport má svůj pětipísmenný kód (podobní jako ve WIZARD'S LAIR): IRAGE, EXIAL, ULTRA, SONIQ, TULSA, ALGOL, VEROX, QUAKE, DELTA, AMIGA, ASOIC, KYZIA, AMAHA, RAMIX a OKTUP.



obrazovky doprava. Zde uvidíte devět předmětů, tvořících jádro planety. Abyste hru vyhrál, musíte všechny tyto předměty najít a do této místnosti je donést. Některé z nich musíte získat výměnou za jiné předměty v "Cheopsových pyramidách". Potřebujete také číslované kartičky, které vám umožní procházení speciálními dveřmi a vstup do pyramid, klíče k otvírání jiných dveří, musíte doplňovat energii, střelivo, zásobu "podložek", a tak dále, a tak dále...

Takže by se dalo říci, že Stephen Crow prostě ukradl nápady z nejruznějších cizích her, a "namixoval" z nich vydařenou hru. Byla to jedna z mých nejoblíbenějších.

STARQUAKEm na sebe Stephen Crow upozornil, a tak všichni očekávali, co dalšího firma BUBBLE BUS přichystá. A dočkali se her BRAINSTORM a ICE TEMPLE. A divili se:



Tohle že dělal tentýž člověk, jako STARQUAKE?
No to snad ne!

A měli pravdu - Stephen Crow neměl s těmito hroznými hrami nic společného, i když obě byly postaveny na takřka stejném základě jako STARQUAKE. České uživatele mohlo možná varovat už jméno jejich autora - jmenoval se T. Prosser...

Stephen Crow zatím BUBBLE BUS opustil a přešel k firmě HEWSON, pro kterou vytvořil svou zatím poslední hru FIRELORD ("Pán ohně"). Při prvním pohledu na ní je jasné, že tentokrát se Stephen inspiroval především SABRE WULFem.

Proč slavil i FIRELORD takový úspěch: obsahoval opět detailní pestrobarevnou grafiku, velké bludiště, jemnou animaci a nadprůměrné zvukové efekty (včetně pokusu o digitalizovanou řeč: něco jako "GOTTCHYAAAARGHH" - má to zřejmě být "GOT YOU!") a samozřejmě různé poměrně neotřelé nápady (možnost obchodovat a



dokonce krást!) - to vše vyzdvihuje hru FIRELORD vysoko nad obvyklý průměr. (A zase jednou uvedu nekonečné životy: POKE 34509,0)

Dalším "zlepšovatelem" byl ROD BOWKETT. Jméno vám pravděpodobně mnoho neřekne, ale je autorem hry DYNAMITE DAN. A to už vám asi něco říká. DYNAMITE DAN je na první pohled zcela totožný s JET SET WILLYM - ale skutečně jen na první pohled. Prvním překvapením je grafika, která chvílemi vypadá, že je barevnější než by se na Spectrum slušelo. Všechny "potvory" jsou také velice dobře a jemně animovány (jenom Dan chodí poněkud prkenně). Další, co nás zarazí, je zvuk. Spolu se zvukovými efekty slyšíme i kvalitní hudbu, která hraje v průběhu hry, aniž by se tím hra samotná nějak zpomalovala. (Mimochodem, ROD BOWKETT je občanským povoláním hudebník.) Cíl hry? Dan přistane se svou vzducholodí na střeše domu zákeřného profesora Blitzena, který zřejmě znovu vyhrožuje, že zničí svět nebo něco v tom smyslu. Úkolem Dana je najít osm dynamitových patron, s jejich pomocí otevřít sejf, ukrást tajné plány a opět uletět vzducholodí. Tím je lidstvo zachráněno, všechno dobře dopadlo a Rod Bowkett může programovat další hru.

A jak už se říká - když to vyšlo jednou, proč to nezkusit znovu. Člověk sotva DYNAMITE DANA dohraje a už je tu DYNAMITE DAN 2. Už to tak chodí, že druhé (a další) díly většinou za mnoho nestojí (viz BOULDER DASH 2, BOULDER

uměleckým dílem. Tedy žádné "shluky barevných čtverců" jako například v JET SET WILLYM. Cílem hry je na každém ostrově najít gramofonovou desku, vložit ji do hrací skříně, sehnat kanystr s palivem a odletět na další ostrov. Přitom nacházíte nejrůznější předměty (na každém ostrově jiné), které vám doplňují energii, zajišťují



Obr.15 DYNAMITE DAN

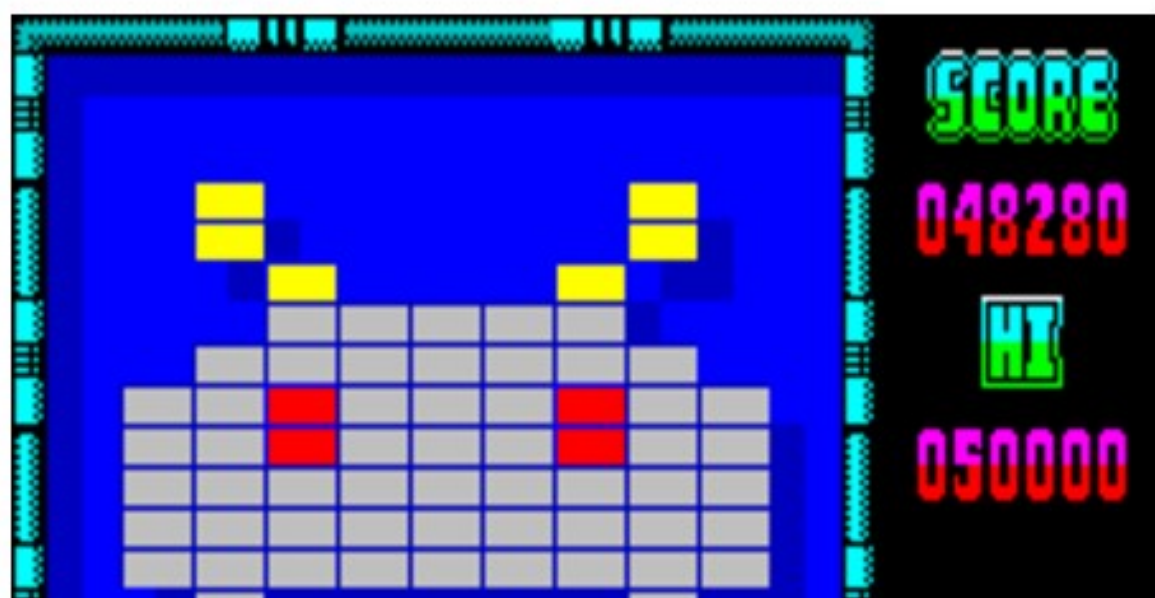
dočasnou nezranitelnost, a poskytují další neocenitelné služby. Nekonečnou energii si můžete zajistit pomocí POKE 29002,182, zatímco

Začalo to hrou ARKANOID (OCEAN podle videohry). Osobně jsem nevěřil, že by mne jakékoliv variace na starý THROUGH THE WALL dokázaly zaujmout, ale jak jsem se mýlil... Hra sestává ze 33 kol. V každém z nich jsou nejen cihly jinak sestaveny, ale navíc jsou cihel různé typy: některé potřebují několik zásahů míčkem, jiné jsou nezničitelné, z některých po zásahu vypadne "kapsle" s písmenem, která (jestliže ji chytíte svou pálkou) vám zajistí dočasnou výhodu: "P" znamená prémiový život, "D" způsobí rozdělení míčku, "S" jeho zpomalení, "B" znamená okamžitý postup do dalšího kola a tak dále... Další inovací jsou "ufoni", kteří se po obrazovce pohybují a do míčku vrážejí. Nekonečné životy (POKE 33702,0) jsou velice

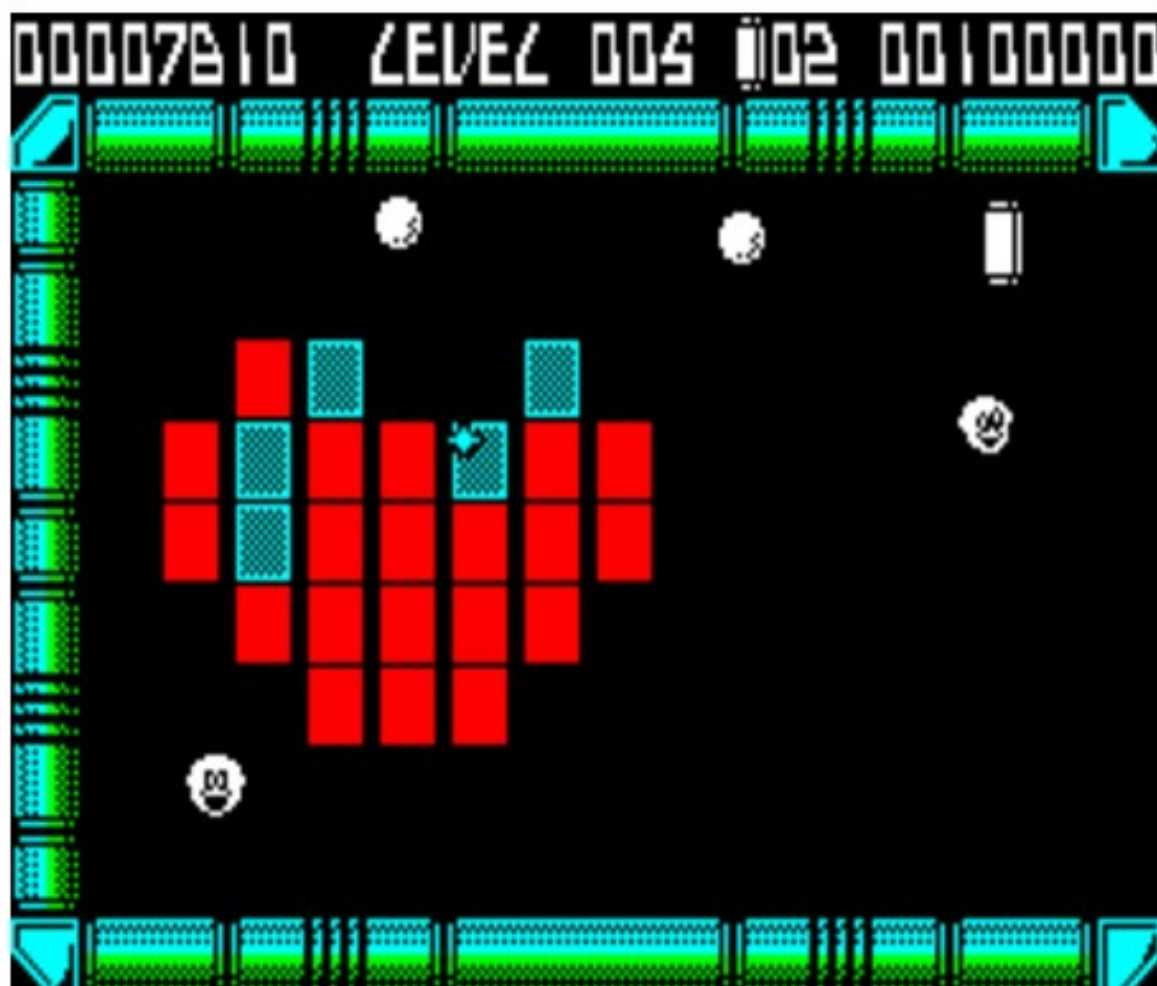


Další hrou tohoto typu byl KRAKOUT od firmy Gremlin, jehož skutečně značná podobnost s ARKANOIDEM způsobila to, že Ocean chtěl Gremlin žalovat, protože sám musel zaplatit značný obnos původnímu autoru videohry (viz kapitola "Kde brát inspiraci" v prvním díle). Aby KRAKOUT nevypadal úplně stejně jako ARKANOID, je celá hra otočena o 90 stupňů (viz obrázek). Jistým plusem je, že KRAKOUT má 100 obrazovek. Jinak se ale domnívám, že ARKANOID je lepší. Nekonečné životy: POKE 46565,183.

A potom tu byl BATTY (od firmy ELITE), který měl velice dobrou grafiku (pozadí nebylo jenom černá prázdnota) a umožňoval hrát dvěma hráčům současně (dvěma páčkami). Je smůla, že byl přehnaně obtížný. A existují i další hry tohoto typu, jako BALLBREAKER (který se nepříliš úspěšně pokusil o trojrozměrnou grafiku), IMPACT nebo ARKANOID 2.



Další velice kopírovanou ideou byla videohra GAUNTLET firmy ATARI. Čtyři hráči najednou bloudili v obrovských podzemních bludištích a společně ničili nejrůznější příšery, hledali jídlo a klíče, s jejichž pomocí se dostávali do hlubších a hlubších pater. Právo převést GAUNTLET na mikropočítače získala po velkých tahanicích firma U.S.GOLD. Samozřejmě není reálné vytvořit na Spectru hru, kterou by hráli čtyři hráči najednou, a tak se U.S.GOLD snažil vytvořit alespoň verzi pro dva hráče, z nichž každý by si vybral jednoho ze čtyř hrdinů, vyskytujících se v původní hře.



nasycení. Tím to však všechno neskončilo! Objevovaly se totiž další GAUNTLETovské hry: AVENGER, DUET, DRUID 2, ULTIMATE COMBAT MISSION, RANARAMA, INTO THE EAGLES' NEST, HOW TO BE A HERO, a samotný U.S. GOLD se přiživil svými hrami GAUNTLET-THE DEEPER DUNGEONS a GAUNTLET 2. Hry tohoto typu se stále produkují a lidé je kupodivu stále kupují.

Do kategorie her typu "JET SET WILLY" přispěla i firma Gremlin se svým krtkem Montym. Poprvé se objevil ve hře WANTED: MONTY MOLE ("Zatykač na krtka Montyho"). Monty musí sbírat blikající předměty rozházené v dolech, obývaných strašidly. Hra je velice obtížná mimo jiné i proto, že není příliš elegantně naprogramována a Monty občas bídně zahyne, i když se strašidla přímo nedotkne. Jestliže se vám podaří hru úspěšně dokončit, objeví se básnička, plná politických narážek - hra totiž vznikala v době, kdy v Anglii probíhala stávková hnutí horníků.



Monty měl překvapivý úspěch, a tak vzniklo pokračování nazvané MONTY IS INNOCENT ("Monty je nevinen"), ve které byl Monty nespravedlivě odsouzen a jeho přítel Sam Stoa (Sam Lasička, který jinak vystupuje ve své vlastní hře) ho musí osvobodit. Tato hra byla koncipována poněkud jinak, než WANTED: MONTY MOLE - nikoliv skákání, ale pohyb do čtyř směrů vězeňským bludištěm. Měla také jiného autora - Chrise Kerryho (Autorem WANTED: MONTY MOLE a ostatních "krtků" je Peter Harrap).

Další Montyho dobrodružství nesla název MONTY ON THE RUN ("Monty na útěku"). Monty unikl z vězení, ale je pronásledován a musí tudíž získat potřebné peníze a odplout lodí do Evropy. Hra je navíc komplikována tím, že na jejím začátku si musí Monty vybrat ze dvaceti předmětů pět správných, jinak není možné hru úspěšně dokončit. Poradím vám, že potřebné předměty jsou 2, 4, 12, 13 a 16. Ve hře samotné potom narazíme na některé pěkně animované



příšerky a sám Monty provádí při skoku odvážná salta. Kromě obvyklého skákání a sbírání předmětů použije Monty v průběhu hry i "tryskový batoh" (vypůjčený ze hry JETPAC) a Sinclairův šlapací automobil. Na této hře se také znovu ukazuje, co umí s jinak průměrným programem udělat hudba. Na Commodore 64 je totiž MONTY ON THE RUN zcela stejný, ale doprovází ho vynikající hudba (opět od Roba Hubbarda) a hra je okamžitě mnohem přitažlivější než verze na Spectru, která je doprovázena stereofonním trojhlasým tichem...

Ale ani když se Monty dostal do Evropy, jeho problémy neskončily - jinak by totiž nemohla vzniknout hra AUF WIEDERSEHEN MONTY ("Na shledanou, Monty" - ovšem německy). Monty tentokrát musí cestovat po celé Evropě (včetně Československa), sbírat peníze a dostat se na ostrov Montos v Řecku, kde snad konečně nalezne klid. Důležitá informace: Do některých států se může Monty dostat pouze letadlem. Nejdříve musí mít alespoň jednu letenku (lístek s nápisem "AIR") a potom musí přijít na některé z letišť (panáček sedící za stolem) a stisknout tlačítko SYMBOL SHIFT.

Jako by to všechno nestačilo, nedávno byla k jednomu z čísel časopisu YOUR SINCLAIR zdarma přiložena kazeta se hrou CHRISTMAS MONTY ("Vánoční Monty"), ve které musí Monty zajistit, aby YOUR SINCLAIR včas vyšel. Hra je směšně jednoduchá - dá se skutečně dohrát během

ODIN, potom znovu THOR, a nedávno se stala součástí firmy FIREBIRD - nebo alespoň k FIREBIRDU přešli její nejlepší programátoři.



Obr.21 AUF WIEDERSEHEN MONTY

První hry ODINu se jmenovaly "JACK AND THE BEANSTALK" (Jack a fazolový stonek) a "HOUSE JACK BUILT" (Jackův dům). Jejich autorem byl Chris Kerry (nyní u firmy GREMLIN) a vycházeli z pohádky známé i u nás - o fazoli, která tak vyrostla, že se po jejím stonku hrdina dostal až do nebe, kde sebral jakémusi obrovi jeho poklad.

bytů dlouhá obrazovka se totiž ani těmi nejdůmyslnějšími kompresovacími programy nedá zkrátit více než asi na 2000 bytů (podle její složitosti), takže i kdyby celá paměť byla vyplněna pouze obrázky (což samozřejmě není možné), měla by hra jen asi 20 obrazovek.



Obr.22 CHRISTMAS MONTY (MONTY 5)

Pozornost na sebe však ODIN připoutal až svou hrou s nepřeložitelným názvem "NODES OF YESOD", která by se dala v krátkosti definovat jako "Underwurlde na měsíci" - Sabremana

schématu - ale jak říká už název této kapitoly, nejde nám nyní o originalitu, ale o provedení - a to stojí za to. NODES OF YESOD má oproti UNDERWURLDE lepší grafiku, animaci i zvuk a tu a tam i nějakou tu novou myšlenku - především cvičného krtka, kterého může Charlie používat k prohrabání některých zdí.

Další hra ODINU nesla název "ROBIN OF THE WOOD" ("Robin z lesa"), a některým lidem značně zamotala hlavu, protože se objevila přibližně ve stejné době jako textová hra "ROBIN OF SHERWOOD" firmy Adventure International. Jde tedy o dva různé programy, které spolu nemají naprosto nic společného.

Tak jako se NODES OF YESOD inspiroval UNDERWURLDEm, ROBIN OF THE WOOD využil popularity jiného díla firmy ULTIMATE:

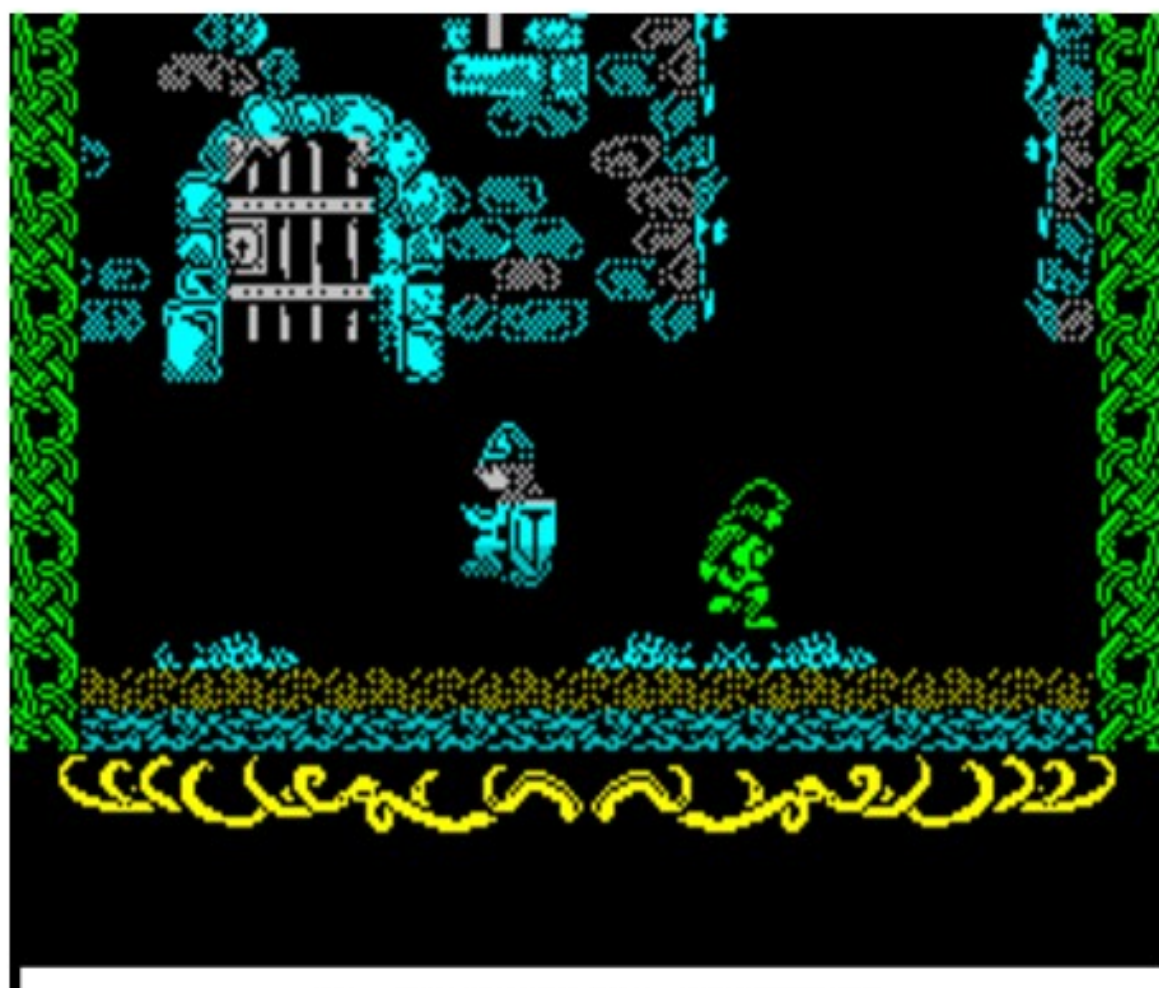


považována za nejlepší existující pro Spectrum (dva hlasy a bubínky). Cíl hry je tentokrát poněkud méně jasný a tak alespoň základní informace: Nejdříve je potřeba najít velkou červenou vrbu s pusou a očima. Potom je potřeba hledat po lese biskupa, jehož oloupením získáte dva měšce peněz. Celá hra de facto spočívá ve hledání dalších a dalších biskupů a nošení získaných peněz k ziskuchtivé vrbě, která vám za každé tři měšce daruje postupně meč, luk a tři magické šípy. Pět předmětů po třech měšcích, to znamená, že Robin musí sehnat 15 měšců, neboli najít osm mnichů. Když to dokáže, může se odebrat do zámku, v němž budou otevřeny jedny z mnoha dříve zavřených dveří. Do nich vejde a je to hotovo... Ale je to záležitost nejméně na hodinu.

Ted' přeskočíme ARC OF YESOD, což bylo samozřejmě pokračování NODES OF YESOD (a to pokračování nepříliš zdařilé) a zastavíme se až u hry, která se ODINu vyvedla nejlépe: HEARTLAND.

Jeho hrdinou je panáček s cylindrem, bojující v pohádkové říši proti silám zla. V základu se příliš neliší od nesčetných jiných her podobného typu - panáček může chodit do stran, skákat a střílet - ale provedení je opět vynikající: výborná animace postaviček, barevnost pozadí i hudba.

Hra "HYPABALL" byla pokusem o simulaci sportu budoucnosti. Avšak pokusem dosti nevydařeným: nejzajímavější na celém programu



Obr.24 ROBIN OF THE WOOD

Nejvíce mne ale na hře I.C.U.P.S. překvapila její jednoduchost - po zkušenostech s velikostí bludiště u NODES OF YESOD (256 místností) jsem byl připraven na nejhorší, ale vyhrál jsem I.C.U.P.S. necelých 30 minut po nahrání do Spectra bez jakýchkoliv Pouků...

Posledním programem ODINu, stojícím za zmínku, byl "SIDEWIZE": Dábelsky rychlá střílečka, řadící se k ostatním "destrukcím ve velkém" jako TERRA CRESTA, FIREFLY nebo

nesprávně rozkódoval. I to se stává, a bohužel čím dál častěji...



Obr.25 I.C.U.P.S.

A potom se pravděpodobně ODIN rozpadl. Lépe řečeno, potkal ho osud mnoha jiných firem, které byly spolknuty svými zkušenějšími soupeři: Hra CROSSWIZE (dílo týchž autorů jako SIDEWIZE) byla totiž vydána pod hlavičkou firmy FIREBIRD. Ale likvidace ODINu nebyla, pokud vím, nikdy oficiálně ohlášena, a tak stále existuje možnost, že se jeho zbylí programátoři

střílečka ve stylu TERRA CRESTA nebo XEVIOUS. Hlavní rozdíl spočíval v tom, že zatímco TERRA CRESTA i XEVIOUS byly víceméně dvoubarevné a využívaly pouze polovinu obrazovky, aby se pozadí pohybovalo jemně (což u XEVIOUS stejně nevyšlo), LIGHTFORCE barvami přímo hýří (především ve druhém a čtvrtém kole) a hrací plocha se rozkládá po celé obrazovce (s výjimkou jednoho řádku) - ale samozřejmě na úkor oné jemnosti pohybu.



Obr.26 SIDEWIZE

se na žádném znakovém čtverci nevyskytují více než dvě barvy.

LIGHTFORCE vznikla spojením různých elementů rozličných jiných her - není na ní nic originálního. Podobná byla i geneze dalších her GARGOYLE (aneb F.T.L.): SHOCKWAY RIDER, SCOOPY DOO, HYDROFOOL a především THUNDERCATS - pěkný příklad hry pro Spectrum 128: Kromě dobré hudby (Rob Hubbard) obsahuje i kvalitní zvukové efekty a mnohé digitalizované, dodatečně obarvené ilustrační obrázky. (THUNDERCATS funguje i na Spectru 48, i když tam nevypadá zdaleka tak pěkně)

Ve vyjmenovávání "zlepšovatelů" bychom mohli pokračovat ještě dlouho. Ale teď nás čeká neméně zajímavá kapitola, zabývající se hrami zcela odlišnými...

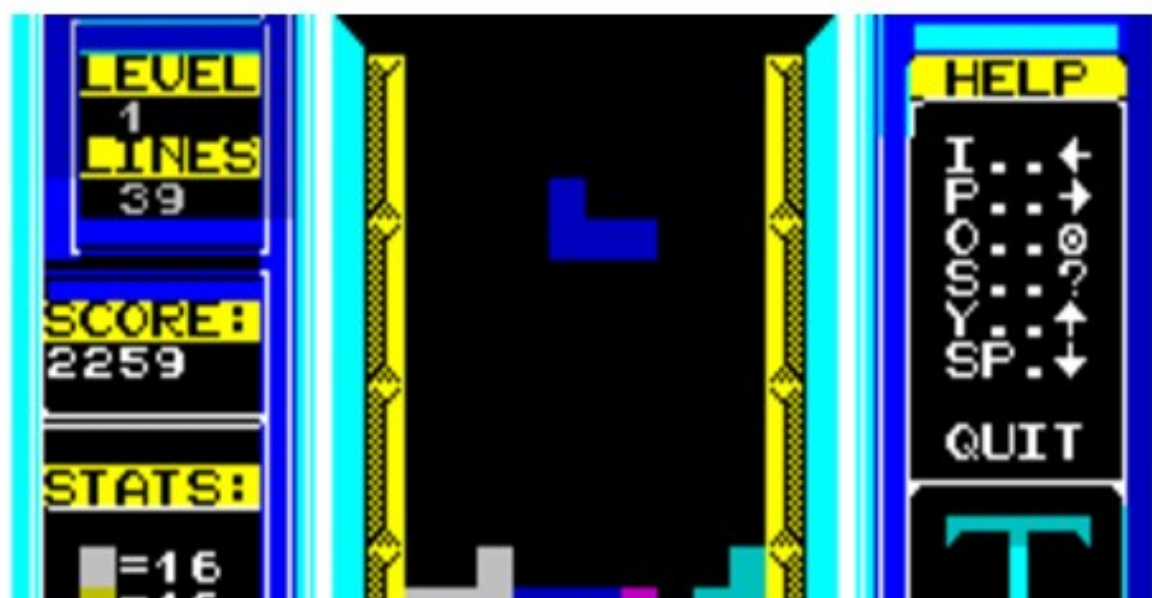


V jednoduchosti je krása

Existují totiž hry, které jsou nové, originální a přitom postavené na tak jednoduchém principu, že vás napadne, proč ještě nikdo nic takového nenaprogramoval (případně proč jste ještě něco takového nenaprogramoval vy).

Jako první bych uvedl hru TETRIS, která je mimo jiné zajímavá i historií svého vzniku. Původně byla vytvořena na počítači IBM PC firmou ACADEMY SOFT. A teď přijde to nejzajímavější: ACADEMY SOFT jsou Vadim Gerasimov a Alexandr Pažitnov, studenti Moskevské akademie věd. Po nějaké době se TETRIS dostal do rukou Maďarské společnosti NOVOTRADE, která už několik let úspěšně zařizuje prodej počítačových her.

Potom se události daly do rychlého pohybu... TETRIS byl přepracován prakticky na všechny rozšířenější počítače



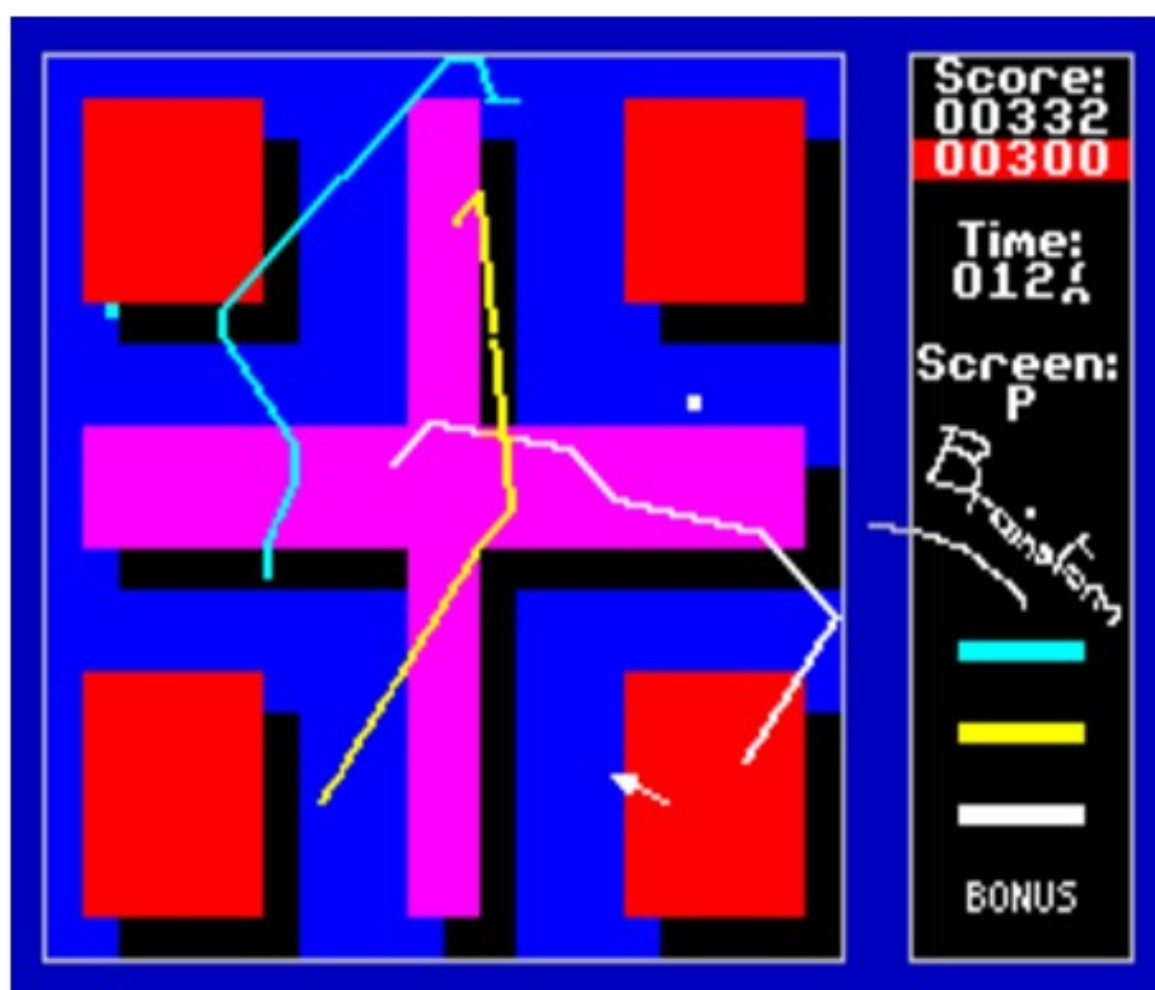
(vznikla dokonce i nová, "luxusnější" verze pro IBM PC). Verze pro Spectrum je dílem firmy MIRRORSOFT. V čem tedy ale vlastně spočívala originalita hry TETRIS?

Hrací plocha - to je obdélník 20 X 10 čtverců, postavený na výšku. Shora do něj padají nejrůznější obrazce, složené vždy ze čtyř čtverců (tedy např. 2 X 2 čtverce, čtyři čtverce v řadě, obrazec ve tvaru "L", atd. - viz obrázek).

V průběhu jeho pádu může hráč obrazec posunovat doleva a doprava, a otáčet jím o 90 stupňů. Obrazec padá, dokud nenarazí na spodek hrací plochy nebo na jiný obrazec. Na obrazovce tedy postupně vyrůstá pestrobarevný "kopec". Avšak pozor... Jakmile se hráči podaří, aby byl některý řádek hrací plochy zcela vyplněn, tento řádek zmizí a všechny nad ním "spadnou" o řádek dolů. Teoreticky je tedy možno hrát do nekonečna, ale obrazce padají stále rychleji a rychleji.

Hra končí, jakmile další obrazec nemá odkud padat - t.j. "kopec" sahá až do vrchního řádku hrací plochy. Hráč je potom ohodnocen podle toho, jak dlouho vydržel. To by byla v podstatě celá idea hry. Ale je tu ještě několik drobností, které hráči ulehčí život: Jestliže při hře stisknete tlačítko "S", získáte jakousi "náповědu" - v pravém dolním rohu obrazovky uvidíte, jaký obrazec bude padat jako příští. Jestliže jste padající obrazec správně natočil a posunul, nemusíte čekat až dopadne, ale můžete stisknout "dolů" - tím obrazec spadne okamžitě, a

MICRONAUT 1). Nese název BRAINSTORM a funguje takto:



Obr.29 BRAINSTORM

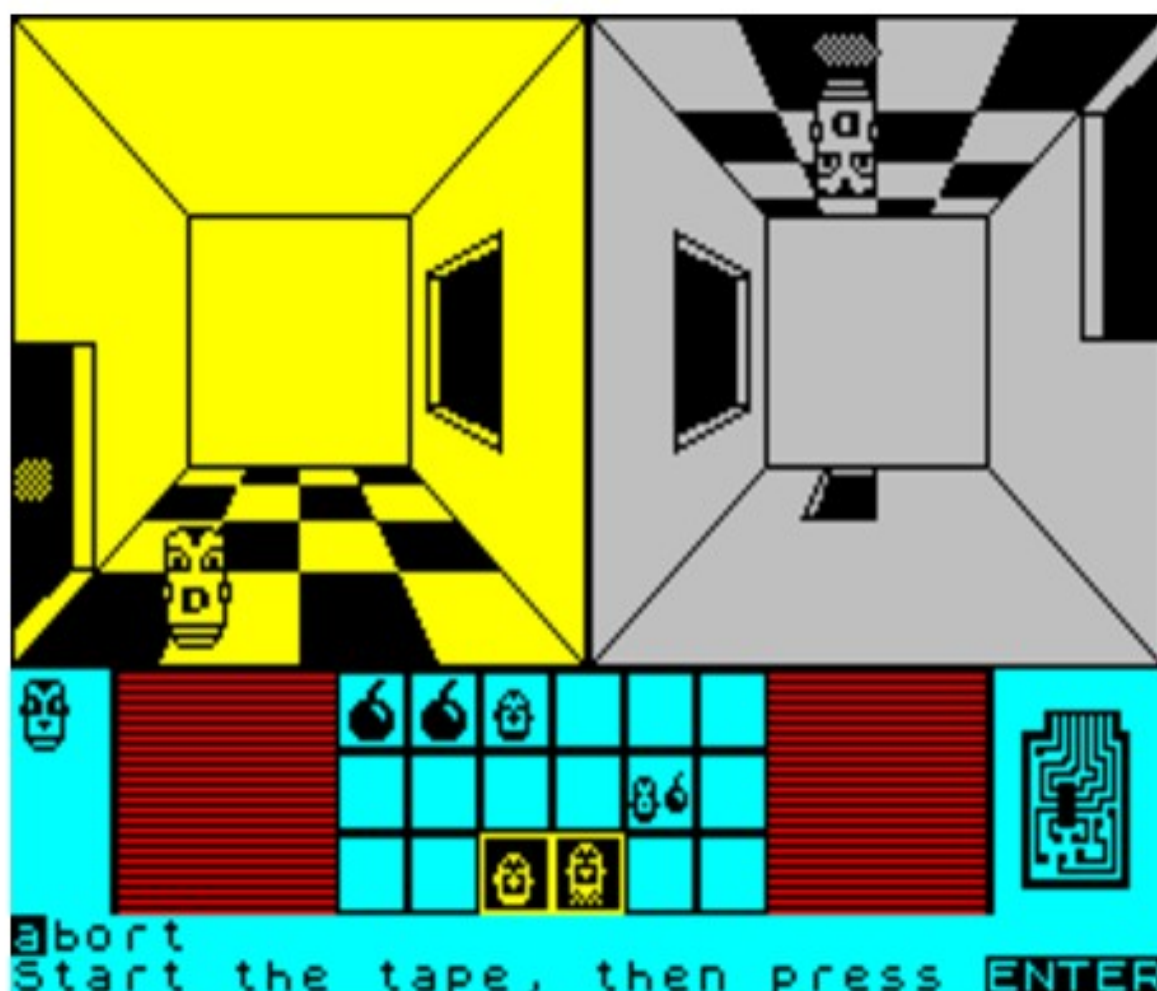
Po obrazovce létá jeden nebo více míčků (podle zvolené obtížnosti), podle zásady "úhel odrazu rovná se úhlu dopadu". Hráč může po obrazovce "natahovat" libovolnými směry tři čáry. Ale všechny tyto čáry mají stále stejnou délku - t.j. o kolik každou z čar na jednom konci prodloužíte, o tolik se na druhém konci zkrátí. Míček (nebo míčky) se od těchto čar odráží.

Jestliže má více, postupuje do dalšího kola. A to je všechno. I když má BRAINSTORM pouze 32 KB, je velice zábavný a elegantně (byť jednoduše) naprogramovaný.

Od Petera Cookeho pochází i hra ZOLYX. Je sice značně podobná staříčké videohře "QIX", ale pro uživatele Spectra je zcela originální. Hrací plocha je na začátku hry prázdná. Hráč se může pohybovat pouze po čáře, tvořící její obvod. Jestliže ale stiskne "FIRE", může vyjet i dovnitř hrací plochy. Přitom za sebou kreslí další čáru, a jestliže se mu tímto způsobem podaří nakreslit uzavřený obrazec, je tento vybarven a jeho obrys se stává další možnou trasou hráčova pohybu. Hráče přitom ohrožují dva typy nepřátel: první se pohybuje stejným způsobem jako hráč - po už nakreslených čarách. Druhý poletuje volně po celé hrací ploše a zabije hráče, jestliže se dotkne čáry, která ještě není součástí uzavřeného obrazce. Hráč postupuje do dalšího kola, jestliže vybarví určité procento hrací plochy. Hra je opět elegantně naprogramována a obsahuje i jakousi "prémii" v podobě nové variace na známou hru LIFE. A pak jsou tu DEACTIVATORS - hra od firmy ARIOLASOFT, ve které musí hráč řídit skupinu robotů, kteří mají za úkol zneškodnit časované bomby rozmístěné po budově.

Jak vidíte, hra má trojrozměrnou grafiku a jejím základem je vskutku originální myšlenka: Každá budova se skládá z mnoha místností, které jsou propojeny různými dveřmi, okny a

místnosti s převrácenou gravitací, teleporty, a mnohé další nepříjemnosti...



Obr.30 DEACTIVATORS

A když už mluvíme o firmě ARIOLASOFT, zajímavá je i její hra s provokativním názvem "THINK !" ("MYSLI !"). O její originalitě sice můžeme vést spory (všichni přece známe piškvorky, že ?), ale posuďte sami:

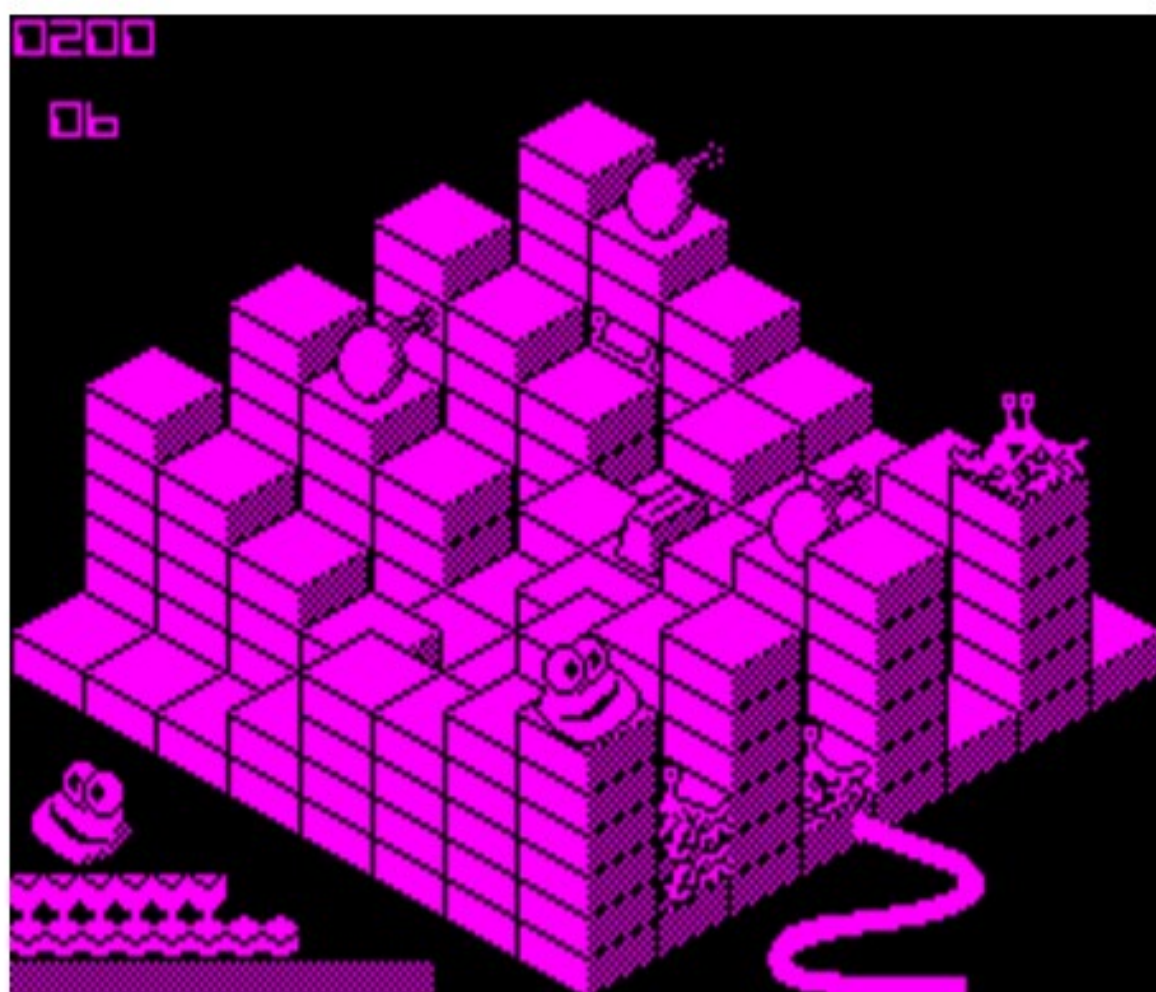
Hrací plocha má tvar šachovnice 6 X 6 polí. Dva hráči (nebo hráč a počítač) střídavě pokládají

Další z her, která by byla těžko realizovatelná bez pomoci počítače, se jmenuje DEFLEKTOR (něco jako "ODRAŽEČ"). Je sice prodávána firmou GREMLIN, ale to nás nesmí mýlit - jejím autorem je Costa Panayi, dříve vystupující pod značkou VORTEX, autor takových hitů jako ANDROID 2, TORNADO LOW LEVEL, nebo HIGHWAY ENCOUNTER. Na rozdíl od jeho předchozích her není DEFLEKTOR trojrozměrný, ale to mu nijak neubírá na zajímavosti. Skládá se z 60 různých kol. V každém z nich je laser vyzařující paprsek světla. A úkolem hráče je dostat pomocí různých otáčejících se zrcadel tento paprsek až k druhému laseru - propojit okruh. Těsně před druhým laserem je ale většinou neprostupná zeď, která zmizí až poté co paprskem zničíme všechna bílá kolečka rozložená po obrazovce. Celá hra je ještě komplikovaná tím, že některá zrcadla se otáčejí sama od sebe, po obrazovce jsou rozmístěny bomby, paprsek se nesmí "zkratovat"



atd. DEFLEKTOR je zábavná hra, která vám vydrží velice, velice dlouho.

Svou myšlenkou mě velice zaujala i hra KIREL (od firmy ADDICTIVE). Je to podle mě jediná hra, která využívá "klasickou" trojrozměrnou (2X1) grafiku a přitom přináší něco skutečně nového. Trojrozměrná grafika zde totiž není samoúčelná - bez jejího použití by se idea hry ani uskutečnit nedala.



Obr.32 KIREL

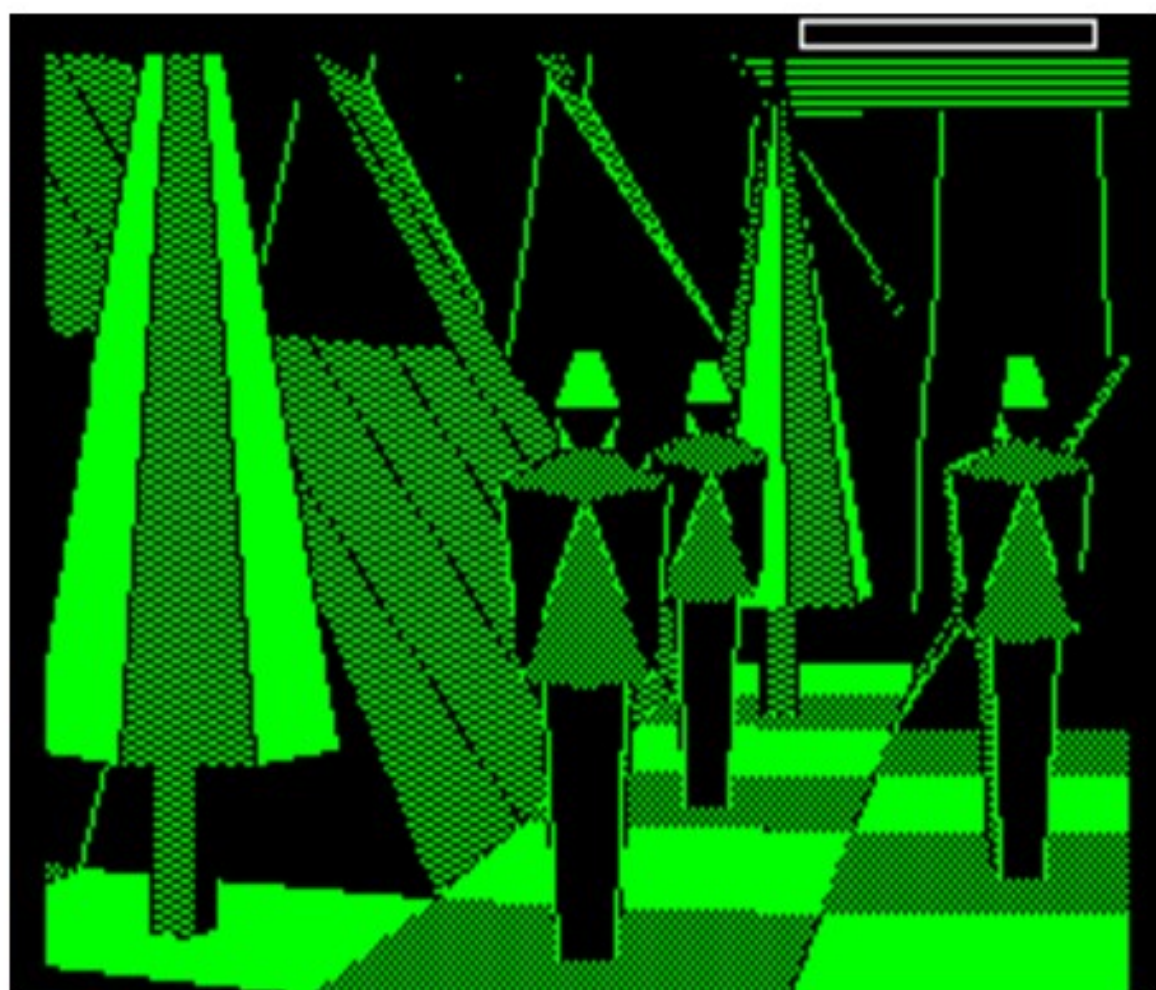
KIREL - to je ta usměvavá placka s velkýma

kostka. Zmáčknutím "FIRE" sebere Kirel kostku, na které právě stojí, a tím se samozřejmě propadne dolů. Druhým stisknutím naopak nesenou kostku postaví pod sebe. Může tedy vlastně celou obrazovku přestavět podle libosti - a to je nutné, protože bomby jsou většinou rozmístěny v těch nejnemožnějších částech obrazovky a Kirel si k nim musí vytvořit cestu. Po obrazovce jsou kromě bomb a chobotnic rozmístěny i další speciality, které Kirelovi zajistí prémiový čas, odolnost proti chobotnicím, zmizení jinak neodstranitelných kostek a podobně...

Kromě pěti hlavních tlačítek se hráči hodí i klávesa "1" - jejím stisknutím se celá hrací plocha otočí o 90 stupňů, což je vhodné, jestliže je Kirel "schován" za nějakou zdí, a mezerník, jehož stisknutím na okamžik zmizí všechny kostky, postavené výše než Kirel, což se velice hodí jestliže se Kirel pohybuje například uvnitř nějaké konstrukce. Upozorňuji ale, že o nějaké animaci se u Kirela nedá mluvit, a ani rychlost není nijak oslňující - Kirel je zábavný pouze díky své originalitě.

Takže jsme nejdříve prošli hry, které nebyly originální, ale stejně byly pěkné. Potom hry, které byly originální a nepříliš složité z programátorského hlediska. A teď se zastavíme u těch, které jsou tak originální a složité, že se ani nechce věřit, že je vytvořili obyčejní smrtelníci pro obyčejné Spectrum.

Ze všeho nejdříve bych chtěl upozornit, že mluvím o hře SENTINEL ("Hlídka") firmy FIREBIRD, nikoliv o stejnojmenné střílečce s ubohou grafikou, vytvořené asi před pěti lety. Tedy ten SENTINEL o kterém budu mluvit vznikl původně pro počítač BBC, avšak jeho okamžitá obliba dala podnět k jeho převedení na množství počítačů ostatních. A o co tedy v SENTINELU jde?



Obr.33 SENTINEL

Hráčův robot stojí na nejnižším místě hornaté

a naopak - t.j. energii, kterou spotřebujeme vytvářením svých kopií a speciálních "podložek", musíme doplňovat konzumací okolních stromů. Po zlikvidování SENTINELA hra zdaleka nekončí - postupujeme do jednoho z dalších kol, kterých je celkem deset tisíc!!

To byla tedy základní myšlenka Sentinelu. Ve skutečnosti je hra ještě složitější (ovládá se třinácti tlačítky). A co se týče provedení, verzi pro Spectrum "spáchal" Mike Follin a spáchal ji velice dobře. Hra sice nepracuje "v reálném čase", ale když uvážíme co všechno musí počítač stíhat, je rychlost udivující. A to je navíc hra doprovázena jednak čtyřhlasou hudbou, jednak vynikajícími zvukovými efekty. Jak by také ne, když zvuková stránka SENTINELu je dílem známého Tima Follina (Mikova bratra). Malým šokem je i úvod hry, kde můžeme vidět text projíždějící NAD OBRAZOVKOU V BORDERU !!

Avšak...! SENTINEL není ještě to nejúžasnější, co pro Spectrum vzniklo. Je tu totiž ještě DRILLER! Driller od firmy INCENTIVE získal od různých časopisů hodnocení jako "nejlepší hra roku", "nejlepší grafika" a "nejlepší nový nápad".

DRILLER se totiž pokusil o něco dosud neslýchaného - znázornit co nejrealističtěji svět složený z objektů libovolného tvaru a velikosti, ve kterém by se mohl hráč volně pohybovat a dívat se pod libovolným úhlem do

sektorů planety zavrtat "sondu", s jejíž pomocí může plyn pozvolna unikat a snižovat svůj tlak v podzemí. Problém je ale v tom, že po celé planetě je spousta pastí, minových polí, nepřátelských laserů a podobně (Že by v tom zase měli prsty ufoni?). Navíc narazíte na spoustu vypínačů a přepínačů s jejichž pomocí můžete ovládat různá zařízení (většinou v úplně jiné části planety, než je vypínač). A v jednom z hangárů najdete dokonce vznášedlo, z jehož pomocí můžete po planetě létat! Prostě - máte v pohybu takřka neomezenou volnost (hra se ovládá asi 20 tlačítky).



stejně jako existuje GAMES DESIGNER, 3D GAME MAKER a QUILL, bude někdy existovat i program, s jehož pomocí si bude moci kdokoli vyrobit hru jako DRILLER (ale mezi námi, moc pravděpodobné to není).

Zdá se, že se přece jen kvalita her již přiblížila k hranici, za kterou již není možno jít. Jednou k tomu zákonitě dojít musí. Jak to tedy dopadne...?

Pouky bez pouků a podobně

O problémech s pouky jsem se zmiňoval už v prvním díle. Jejich hledání a umisťování do programů není zdaleka jednoduchá záležitost. Pro tu pasivnější část uživatelů tedy nyní následuje seznam her, ve kterých si můžete nekonečné životy zařídit bez "lezení do programu", buď díky chybě autorů, nebo častěji protože reaguje na nějakou "utajenou" kombinaci tlačítek a podobně. Takže:

ARMY MOVES: Kód pro druhou část hry je "27351".

BOUNTY BOB STRIKES BACK: Kódy pro další obtížnosti jsou IHB, LTO, JDP, MLB, DVJ, OAQ, PHH, XNR.

BREAKTHRU: V průběhu hry stačí neustále držet tlačítko "skok" a nic vás nemůže zabít.

CYBERNOID: Nadefinujte si ovládací tlačítka Y,X,E,S - získáte nekonečné životy.

EXOLON: Nadefinujte si ovládací tlačítka
Z,O,R,B,A - získáte nekonečné životy.

F.I.R.E.: Nadefinujte si ovládací tlačítka
R,O,B,O,T,A - získáte nesmrtelnost.

FOURTH PROTOCOL: některá telefonní čísla:

SIR ANTHONY PLUMB 12377563

SECURITY PSA 79265856

BLENHEIM 04382731

MEDICAL SECURITY 71288989

PHONE BOX 02586141

TOOTING 179794433

Kód Blenheimu je vždy FIREBIRD, PHOENIX
nebo ROCKET.

Z kartotéky si můžete vyžádat m.j. záznamy MOD,
NATO, PAPER 1 - PAPER 5, CABINET,
FOREIGN, ABBS, BRACON, THORN, FOX,
STANISTAV, MARAS, FAULKNER,
DELIVERY, TRADE, NAMES,
OMPARDE, BLODWYN, PIZZA, NILSON.

FRANK BRUNO'S BOXING: Pomocí následující
tabulky se můžete utkat s kterýmkoliv boxerem:

č.	kód	jméno
2.	AQ4ION9B8	FRA
3.	IK8IOM7N3	FRA
4.	IO2INAFLG	FRA
5.	CI6INNDI4	FRA
6.	BL9IONBN4	FRA
7.	R7IN9MI4	STE
8.	ILBUOKN1	STE

HERBERT'S DUMMY RUN: Vyskočte na lano a stiskněte tlačítka C, H, E, A, T (najednou).

INTO THE EAGLES' NEST: Do tabulky rekordů můžete místo svého jména vložit:

DAS CHT: nesmrtelnost

DAS NME: zmizí nepřátelé

DAS MAP: zobrazí mapu

MAP OFF: vypne mapu

JET-STORY: Nadefinujte si ovládací tlačítka K,A,R,E,L - získáte nesmrtelnost, ale musíte dát pozor, aby vám nedošlo palivo.

JUMBLY: Názvy dalších skládaček jsou LETTERS, NURSERY, FLIGHT, PLANS, WINDOW, VERSE, VERTIGO, TUNNEL, TRAINS, STAIRS.

MONTY ON THE RUN: K úspěšnému ukončení hry je potřeba mít u sebe předměty č. 2, 4, 12, 13 a 16.

ONE MAN AND HIS DROID: Kódy dalších obtíží jsou EMPIRE, PREDATORY, RUMINATE, RYEGRASS, VACUUM, VAMPIRE, RAGOUT, GRAIN, RASVOGEL.

RAW RECRUIT: Při zápisu do tabulky rekordů vložte místo svého jména "MONEY FOR NOTHING" - pak se můžete přenést do kterékoliv fáze hry.

ROAD RUNNER: Po nahrání hry můžete stisknout:

BIR: nekonečné životy

kolo kód

0010 42346548

0026 88879285

0040 86062226

0061 15524414

0072 09857276

0093 74764690

SKY RANGER: Kódy pro další obtížnosti jsou MAGIC, PILOT, STOMP, PARIS a potom mě to přestalo bavit.

SOLOMON'S KEY: Nadefinujte si tlačítka E,B,O,R,P - získáte nekonečné životy.

SOPHISTRY: Pro návrat z kteréhokoliv menu stiskněte CAPS SHIFT a tlačítko střelby.

STAINLESS STEEL: V průběhu hry stiskněte najednou tlačítka A,L,I,K,ENTER - získáte nekonečné životy.

STARQUAKE: Kódy teleportů jsou IRAGE, EXIAL, ULTRA, SONIQ, TULSA, ALGOL, VEROX, QUAKE, DELTA, AMIGA, ASOIC, KYZIA, AMAHA, RAMIX, OKTUP.

THREE WEEKS IN PARADISE: Ve chvíli, kdy kolem Wallyho hlavy obíhají hvězdičky stiskněte SYMBOL SHIFT, D a P.

VIEW TO A KILL: Hesla pro jednotlivé části této dosti hrozná hra jsou QRS21, QQQQQQ a URMQE

Hardware na pomoc hrám... ?

Nejprve tu samozřejmě máme joystick (neboli "křížový ovladač"). Jednou z chyb pana Sinclaira bylo to, že Spectrum nevybavil "standardním" joystickovým konektorem (jako ATARI nebo COMMODORE). Zřejmě nepředpokládal, že by pro Spectrum vzniklo větší množství her (nikdo není neomylný). Když s postupem doby zjistilo, že by se joystick přece jen hodil, bylo jasné, že bude potřeba pro jeho připojení vymyslet interface (pro milovníky české terminologie: "rozhraní") - prostě lidové řečeno krabici, do které se zapojí obvyklý joystick, a ona sama se zastrčí do velké díry v zadní části Spectra, které se v odborných kruzích říká bůhvíproč sběrnice neboli port (pro milovníky české terminologie: "přístav").



pouze s tím interfejsem, pro který byla vytvořena. Největšího rozšíření se dočkaly systémy KEMPSTON a INTERFACE 2 (neboli SINCLAIR JOYSTICK). Avšak! Jestliže chcete mít zaručeno skutečně přesné ovládání svého panáčka, kosmického korábu nebo závodního auta, žádný joystick vám nepomůže - nejúčinnější je ovládání přímo z klávesnice. Pohyb joysticku nemůže být nikdy tak rychlý jako stisknutí klávesy. Avšak je na vás, jestli chcete každého půl roku shánět novou klávesnicovou membránu nebo nový joystick...

Pak tu samozřejmě máme Microdrive - výsledek snahy sira Sinclaire o vytvoření rychlého, spolehlivého a přitom poměrně levného paměťového média. Bohužel, Microdrive příliš spolehlivý nebyl a navíc mnoho obyčejných programů s ním prostě nefungovalo. A pokud se her týče, nevznikla nikdy žádná, která by byla určena pouze pro Microdrive...

O zajímavý krok ke zlepšení kvality her se pokusila (tuším už v roce 1985) firma MIKRO-GEN. Její hra SHADOW OF THE UNICORN ("Stín jednorožce") byla totiž dlouhá 64 kilobytů! Spolu s kazetou se totiž prodával i speciální interface (pochopitelně draž, než stála obyčejná hra), který jednak nahradil ROMku Spectra ROMkou vlastní a navíc umožňoval připojení joysticku. Hra tedy byla vlastně o 16 kB delší než obvykle. Tento nápad se ale naštěstí nepoužil. Řídkým naštěstím, protože kdyby užitím

Ale tady došlo k malé chybičce. Proto jestliže si budete pořizovat Spectrum 128, doporučuji vyzkoušet PRINT PEEK 14847. Jestliže se vytiskne 255, je to v pořádku: bude vám fungovat 99 % všech her z obyčejného Spectra. Jestliže bude výsledek jiný, bude to s kompatibilitou značně horší (pro zasvěcené: problém spočívá v tom, že mnoho her ukládá při IM 2 do registru I číslo 57 a předpokládá že na adresách #39FF a #3A00 je číslo 255 - chytrému napověz...).

Další vývoj Spectra probíhal bohužel už bez účasti sira Sinclaira. Firma Sinclair se stala součástí mocného impéria Amstrad a vzniklo Spectrum +2: vlastně Spectrum 128 s lepší klávesnicí a zabudovaným magnetofonem. Ale upřímně řečeno, byl jsem rád že mám obyčejné Spectrum 128, protože onen zabudovaný magnetofon nemá počítadlo otáček ani možnost změny hlasitosti nebo kolmosti hlav a nová klávesnice sice vypadá lépe, ale na jejích tlačítkách chybí názvy příkazů - pan Alan Sugar zřejmě předpokládá, že všichni budou programovat v módu 128, což je podle mne předpoklad zcela mylný. A hloupost největší: +2 má standardní joystickový konektor, JEHOŽ KONTAKTY JSOU NESTANDARDNĚ ZAPOJENY!!! To znamená, že do Spectra +2 můžete zapojit obvyklý joystick, ale nebude fungovat! Fungovat vám bude pouze joystick SJS 1, který "shodou okolností" vyrábí firma Amstrad, a který, upřímně řečeno, není zrovna vynikající.

značné množství chyb (někdy velice kuriózních). Magnetofon sice jde připojit, ale zdírka pro něj určená také není zcela standardní. A co je nejhorší, na Spectru +3 nejen že nefungují některé programy pro Spectrum 48, ale dokonce ani programy ze Spectra 128! Pěkný zmatek, že? (nebo spíš "zmetek" ?)

A poučení? Jestliže chcete přejít na "výkonnější stroj" a je vám líto té spousty her, které jste si nastrádali, doporučuji Spectrum 128, případně +2. Spectrum je pořád ještě nejprodávanějším mikropočítačem a her pro něj vzniká stále víc a víc. Spectrum +3 se dokonce snaží tvářit jako "vážený" počítač (existuje pro něj už i CP/M), ale osobně tomuto trendu nepřikládám přílišnou naději na úspěch. Spectrum je už prostě spojeno s představou "lidového" jednoduchého počítače - a co je na tom špatného ?

Kdo je kdo a co je co ?

A teď následuje abecední rejstřík autorů, firem a pojmů týkajících se počítačových her (především na Spectru):

ACTIVISION: Firma původně americká. Nejdříve převáděla na Spectrum hry z jiných počítačů (RIVER RAID, PITFALL 2), v současné době vydává málo her, ale poměrně kvalitních (ENDURO RACER, ALIENS).

ADDICTIVE: Firma ADDICTIVE GAMES žije

ARCADE: Videohra. V širším smyslu kterákoliv hra, ve které nejde o myšlení ale rychlé reakce.

ARTIC: Jedna z nejstarších firem. Vytvořila jedny z prvních textových her (PLANET OF DEATH, ESPIONAGE ISLAND atd...). Pokud je mi známo, dnes už neexistuje.

AUTOMATA: Viz Mel Croucher.

BEAT'EM UP: Hra ve které proti sobě bojují postavičky, nejčastěji holýma rukama: např. EXPLODING FIST, RENEGADE.

BEYOND: Dnes již neexistující firma, proslavená hrami PSYTRON, LORDS OF MIDNIGHT a SHADOWFIRE.

BLABY: Dávno zrušená firma, jejíž hry (GOTCHA, COSMIC PIRATE, BARMY BURGERS) byly zajímavé pouze překvapivě dobrými zvukovými efekty.

BRAYBROOK, ANDREW: Pravděpodobně nejlepší autor her pro COMMODORE 64 (URIDIUM, PARADROID, ALLEYKAT). Viz. také GRAFTGOLD.

BUDGET: Souhrnné označení her prodávaných levněji než čtyři libry. I mezi nimi se ale občas objeví některá velice pěkná. Také starší hry (HOBBIT, GHOSTBUSTERS) bývají znovu vydávány jako BUDGET.

CAPCOM: Firma vyrábějící videohry.

CASCADE: Firma proslavená především hrou ACE (Air Combat Emulator). Příčina jejího úspěchu mi není příliš jasná, osobně jsem z ní byl dosti zhnusen. Ani její další hry IMPLOSION a SKY RUNNER nejsou o mnoho lepší.

CCS (CASES COMPUTER SIMULATIONS): Původně autoři BASICových variací na "DIKTÁTORA", nyní produkují poměrně slušné strategické hry.

CECCO, RAFFAELE: Autor her EQUINOX, COP OUT a SOLOMON'S KEY. Největší slávu mu ale získaly hry EXOLON a CYBERNOID.

CODE MASTERS: Výrobci levných her - pomalu ale jistě dohánějí MASTERTRONIC.

COOKE, PETER: Jeden z nejslavnějších. Programátor pro kterého zřejmě není nic nemožné: ACADEMY, MICRONAUT I, EARTHLIGHT.

CREATIVE REALITY: Skupina vynikajících programátorů, autorů her SLAINE, NEMESIS THE WARLOCK a FURY.

CROUCHER, MEL: Zakladatel firmy AUTOMATA, proslulý tím, že většina jeho her (PIMANIA, DEUS EX MACHINA, ID) se pokoušela využít nějakou do té doby neznámou koncepci (hra synchronizovaná se zvukovou kazetou apod.), většinou bez úspěchu.

TRANSFORMERS, BOUNCES, WHERE TIME
STOOD STILL.

DESTINY: Firma vydávající nepříliš zdařilé hry jako
DIAMOND, TELADON nebo YETI.

DIGITAL INTEGRATION: Autoři nejlepších
simulací pro Spectrum: FIGHTER PILOT,
TOMAHAWK, TT RACER, BOBSLEIGH.

DINAMIC: Španělská firma (BASKET MASTER,
GAME OVER) pracující převážně pro OCEAN.

DK'TRONICS: Viz DON PRIESTLEY.

DOMARK: Firma známá původně velmi nízkou
kvalitou svých her (FRIDAY THE 13TH, VIEW
TO A KILL). Zdá se, že už se poučili, protože
některé z jejich novějších her jsou překvapivě
dobré (SPLITTING IMAGES, TRIVIAL
PURSUIT). Název vznikl spojením jmen jejich
ředitelů: DOMinic Wheatley a MARK Strachan.

DRUMMOND, BERNIE: Vyrábí grafiku k novějším
hrám Jona Ritmana.

DURELL: Kdysi vyráběla vynikající hry (SCUBA
DIVE, SABOTEUR), v současné době nic moc.

DUROE, MARCOS: Autor grafiky pro hry
GREMLIN GRAPHICS.

ELECTRIC DREAMS: Tvůrčí skupina pracující
především pro ACTIVISION.

CALIFORNIA GAMES atd. Na Spectru bohužel nevypadají její hry příliš pěkně.

FASTER THAN LIGHT: Viz GARGOYLE.

FILMATION: Název grafického systému, který používali ULTIMATE ve svých hrách KNIGHT LORE a ALIEN 8.

FIREBIRD: Stará, dobře zavedená firma. Jenom málo jejich programů je vyloženě špatných.

FOLLIN, MIKE: Jeden z hlavních programátorů týmu SOFTWARE CREATIONS. Vytvořil např. SENTINEL a BUBBLE BOBBLE. Bratr TIMA FOLLINA.

FOLLIN, TIM: Autor nejdokonalejší hudby pro 48K Spectrum: pět tónů najednou!

FREESCAPE: Grafický systém použitý firmou INCENTIVE ve hrách DRILLER a DARK SIDE.

FULL-PRICE: Hry s plnou cenou (8-10 liber). Viz také BUDGET.

GARGOYLE GAMES: Tvůrci vynikajících logických her TIR NA NOG, DUN DARACH a MARSPOUT. Později se přejmenovali na FASTER THAN LIGHT a vyrobili několik poměrně slušných akčních her (např. LIGHTFORCE, SHOCKWAY RIDER, SCOOBY DOO).

HARRAP, PETER: Tvůrce krtka Montyho. Viz také GREMLIN.

HEWSON, ANDREW: Zakladatel firmy HEWSON CONSULTANTS. Sám už neprogramuje, ale jeho firma je zárukou vysokého standartu - co program, to hit (URIDIUM, CYBERNOID, EXOLON).

HUBBARD, ROB: Bezesporu autor nejlepší hudby pro osmibitové počítače (hudba ke hrám HYDROFOOL, THUNDERCATS a dalším) - pracuje na volné noze.

IMAGINE: Kdysi slavná firma (STONKERS, ARCADIA, WORLD SERIES BASEBALL), zrušena v roce 1984. Od té doby používá značku IMAGINE firma OCEAN.

INCENTIVE: Většina her této firmy (např. SPLAT, MOON CRESTA) nebyla příliš zajímavá. Jejimi jedinými hity (ale zato pořádnými) byly hry DRILLER a DARK SIDE.

JONES, DAVID: Tvůrce seriálu her s "magickým rytířem" v hlavní roli: FINDERS KEEPERS, SPELLBOUND, KNIGHT TYME, STORMBRINGER.

JONES, DAVID AUBREY: Autor her DEATH STAR INTERCEPTOR a MERCENARY. Nejvíce však proslul jako autor ochranných systémů SPEEDLOCK a REDFLASH.

JSW: Hry typu "IFT-SET WILLY" - ti mnoho

LASERMATION: Systém grafických rutin použitý firmou GARGOYLE (FTL) ve hře LIGHTFORCE.

LEVEL 9: Autoři nejlepších textových her pro Spectrum (SNOWBALL, EMERALD ISLE, WORM IN PARADISE, KNIGHT ORC).

LLAMASOFT: viz Jeff Minter.

LUCASFILM: Pravděpodobně jediná filmová společnost vyrábějící počítačové hry (RESCUE ON FRACTALUS, EIDOLON, BALLBLAZER).

MARTIAL ARTS: Viz BEAT'EM UP.

MASTERTRONIC: Firma přezdívaná "KINGS OF BUDGET SOFTWARE" - chrlí neustále obrovské množství levných "lidových" her.

MELBOURNE HOUSE: Kdysi slavná firma (PENETRATOR, HOBBIT), nyní součást MASTERTRONIC.

MIKROGEN: Autoři mnoha vynikajících her typu "sebrat a někde použít" jako PYJAMARAMA, EVERYONE'S A WALLY nebo THREE WEEKS IN PARADISE. V současné době buď už neexistují, nebo o sobě nedávají vědět.

MICROPROSE: Původně americká firma, vyrábějící především simulace (SILENT SERVICE, F-15 STRIKE EAGLE, GUNSHIP).

MITCHELL, PHILIP: Proslulé jsou především jeho hry HOBBIT a SHERLOCK. Je m.j. i autorem hry PENETRATOR. Zakládající člen firmy MELBOURNE HOUSE.

NAMCO: Firma vyrábějící videohry.

OCEAN: Bezkonkurenčně největší gigant mezi firmami - "továrna na hry". Její hry jsou doprovázeny obrovskými reklamními kampaněmi a vznikají většinou "na běžícím pásu" - často na úkor kvality. Mezi její lepší výtvořy patří GREAT ESCAPE, BATMAN nebo NIGHTMARE RALLY. Viz také IMAGINE.

O. D. E. (OXFORD DIGITAL ENTERPRISES):
Autoři her SAILING a TRIVIAL PURSUIT.

PALACE: Většina her této firmy je velice slušná: CAULDRON, CAULDRON 2, BARBARIAN, STIFFLIP, ANTIRIAD.

PANAYI, COSTA (vl.jm. KOSTAS PANYOTI):
Zakladatel firmy VORTEX, autor her TORNADO LOW LEVEL, CYCLONE, ANDROID 2, HIGHWAY ENCOUNTER nebo DEFLEKTOR.

POWER HOUSE: Firma vyrábějící pravděpodobně nejhorší hry pro Spectrum. Mějte se před ní na pozoru.

PRIESTLEY, DON: Známý svými dnes již klasickými hrami MAZIACS a DICTATOR, později hrami se skutečně obrovskou

QUICKSILVA: Kdysi slavná firma (AQUAPLANE, ANT ATTACK, XADOM). Dnes se drží poněkud v ústraní.

REALTIME SOFTWARE: Autoři vynikajících trojrozměrných her (3D TANK DUEL, STARGLIDER, 3D STARSTRIKE, CARRIER COMMAND).

ROBINSON, DOMINIC: Autor vynikající hry ZYNAPS. Převedl na Spectrum hit z COMMODORE 64 - URIDIUM.

SEGA: Firma vyrábějící videohry.

SHOOT'EM UP: Původně označení pro hry, kde se raketa pohybuje v dolní části obrazovky doleva a doprava a střílí nahoru. V širším významu: jakákoliv střílečka.

SILVERBIRD: "Levná" pobočka firmy FIREBIRD. Viz BUDGET.

SMITH, JONATHAN: Podle mého soudu nejlepší programátor, který kdy vytvářel hry pro Spectrum. Jeho programy jsou plné naprosto nečekaných a přitom elegantních řešení zdánlivě neřešitelných problémů. Vytvořil např. MIKIE, HYPERSPORTS, GREEN BERET, TERRA CRESTA a HYSTERIA.

SMITH, MATTHEW: Pokud je mi známo, vytvořil pouze tři hry: STYX, MANIC MINER a JET SET WILLY. z nichž druhá a třetí mu zajišťily

SWINBOURNE, COLIN: Autor her DAY IN THE LIFE OF THING, DEVIANTS a JOE BLADE.

SYSTEM 3: I když jde o starou firmu, vydala překvapivě málo programů. Nejznámější jsou INTERNATIONAL KARATE, TWISTER a LAST NINJA 2. (Je zajímavé, že LAST NINJA 1 na Spectru neexistuje).

TAITO: Firma vyrábějící videohry.

TOMS, KEVIN: Autor programů FOOTBALL MANAGER a FOOTBALL MANAGER 2. Viz ADDICTIVE GAMES.

TOPOLOGIKA: Firma vyrábějící textové hry pro Spectra +3.

TURNER, STEVE: Člen týmu GRAFTGOLD, autor her DRAGONTORC, QUAZATRON, RANARAMA a MAGNETRON.

ULTIMATE PLAY THE GAME: Nejslavnější firma v historii Spectra. Nevytvořila mnoho her, ale každá z nich se stala legendou. (SABRE WULF, KNIGHT LORE, ALIEN 8). Dnes už se jmenuje RARE DESIGNS a programuje videohry pro japonské firmy (bohužel).

URQUHART, CHRISTIAN: Jeden z prvních členů firmy OCEAN. Autor her KONG, HUNCHBACK, XECUTOR nebo GUNRUNNER. Nevím čím to je, ale k většině jeho her mám vyslovený odpor.

ACTION FORCE. S hratelností už je to poněkud horší.

VORTEX: Viz COSTA PANAYI.

WHEATLEY, DOMINIC: Viz DOMARK.

WHITEOVÁ, SANDY: Autorka her ANT ATTACK, I OF THE MASK a ZOMBIE ZOMBIE.

WHITTAKER, DAVID: Druhý nejlepší počítačový hudebník (po ROBU HUBBARDovi) je autorem hudby např. u her GLIDER RIDER, PLATOON nebo TRANTOR - THE LAST STORMTROOPER.

WIREFRAME: Trojrozměrná grafika z čar: např. ve hrách STARION, 3D STARSTRIKE.

A na závěr...

Tímto zdaleka ne vyčerpávajícím seznamem tedy tato knížka končí. Pokusil jsem se trochu vám přiblížit svět počítačových her. V době kdy tato knížka vyjde, mnohé údaje v ní uvedené už nebudou aktuální, ale ti, kteří si budou Spectra pořizovat budou stále obdivovat KNIGHT LORE, TOMAHAWK a další "mistrovská díla". A to, že si nebudou pamatovat, kdo vyrobil kterou hru, nebude vůbec na závadu. Pro každého nemohou být počítačové hry jeho hlavním koníčkem. Ale i pro ty, kteří se zabývají "vážným"

autor: František FUKA

titul: Počítačové hry 2

obálka: ak.mal. Karel ČAPEK

Vydalo (c) ZENITCENTRUM HZ ÚV SSM, pobočka
Beroun, Hostímská 1, 26601 Beroun.

Elektronická verzia: 14.11.2005

OCR, sadzba a grafika: Peter Turányi alias Softhouse