

Spectrum

moderný časopis aktívneho spectristu

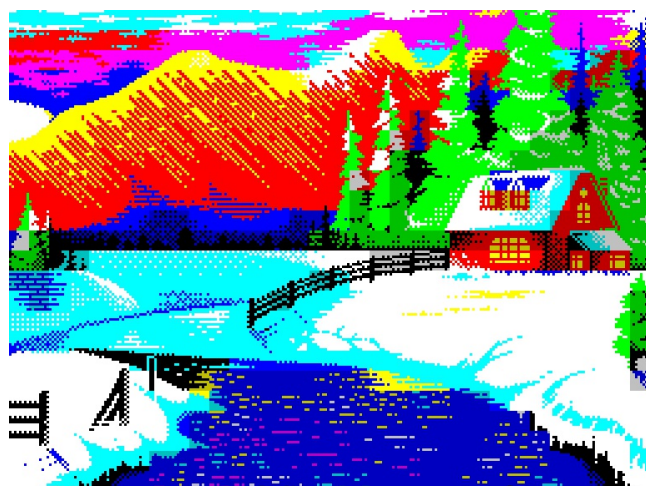
0/2014
Február - Máj

Today





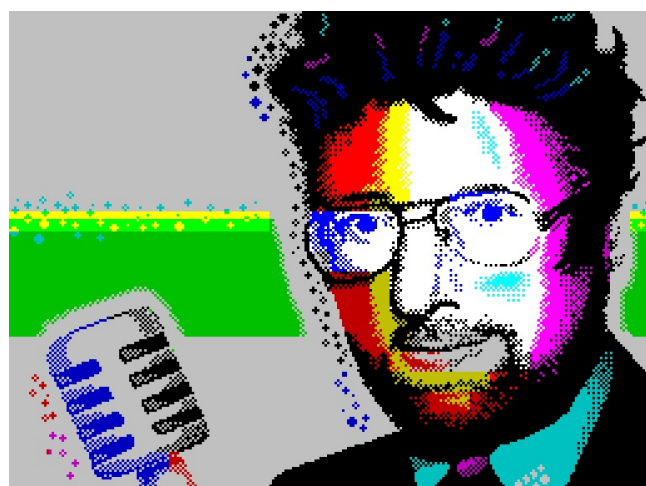
Master (C) Hydrogen 2013, druhé miesto na 3BM Openair



Hot Cold (C) Prof 2013, štvrté miesto na Load Error



ah Little People (C) Samanasuke 2013, prvé miesto na DiHalt



Sir Clive Presley (C) CVM 2013, prvé miesto na Forever 14

Obsah

Úvodník 03

Novinky

Čo sa deje 04

Interview

Tygrys/speccy.pl 05

Preview

Abbaye des Morts, Bomb Munchies 06

Recenzie

Escape from Cnossus, Sector 07

Gem Chaser, Krunel 08

ZX Striker 09

Apulija 13, Nightmare on Halloween 10

The Speccies, Effugit 11

Jánošík, Knights & Demons Deluxe 12

Horace to the Rescue, Gem Chaser 2 13

Ossuary 14

Donkey Kong Reloaded, Moderate Retribution 15

Speccies 2, Tank Battle 16

Los Amores de Brunilda 17

Funky Fungus, Raiders of the Lost Vah-Ka 18

Heart Stealer 2, Land of Mire Mare 19

Tech

Cross-Packing 20

Multikolor v hrách 21

Moderné herné editory, SoftPlay 22

Cross-compiling 23

Cross-compiling, zxspectrum-utils 24

Demoscéna

Produkcia 25

Súťaž 26

Prijemné dobré ráno prajem!

Sú to už dva mesiace od JHConu 2013. Práve tam som verejne ohlásil vznik tohto časopisu a keďže som ho nestihol dokončiť do mojej sobotňajšej prednášky, oznámil som týždenné meškanie. Každý poriadny časopis o ZX Spectre však často meškal, nedovolil som si teda túto tradíciu porušiť a ponúkam vám toto číslo s dvojmesačným oneskorením. Vybral som si to teda hneď na začiatku, ďalšie čísla budú načas.

O čom teda Spectrum Today je? Je o tom, čo sa deje práve teraz. Hry, demá, programovanie, všetko to, čo sa na Spectre stále objavuje. Vzhľadom na moju technickú nekompetentnosť tvoria hry podstatnú časť tohto čísla, ale postupne sa technická sekcia zväčší. Určite sa tu neobjaví tisíce recenzie Robocopa, nemám v pláne žiadne články popisujúce 80. roky minulého storočia. Za posledných pár rokov som prečítal veľa rôznych časopisov, ktoré sa Spectru venovali. Počnúc ZX Computingom až po ZX Format, dospel som k názoru, že nemá cenu spomínať na staré dobré časy. Ak totiž odložíme nostalgiu bokom, možno zistíme, že staré dobré časy sú práve teraz. Programovanie na Spectre nikdy nebolo tak jednoduché, kvalitné informácie tak dostupné a informačné kanály tak všadeprítomné ako dnes. Komunita je stále silná (aj keď menej početná), chuť tvoriť nové je cítiť na každom počítačovom stretnutí. Preto si myslím, že nemá cenu nasadať na loďku, ktorá sa kľže po populárnej retro-vlne, ale má cenu brať staré dobré Spectrum ako koníček, ktorý je stále živý.

Časopis bude vychádzať každé štyri mesiace. Rozsah bude podľa počtu článkov, verím však, že sa stabilných 20 strán obsahu nazbiera. Pribudne anglická verzia (ako samostatné vydanie) a snád' sa podarí získať záujem prispievateľov aj zo sveta. Layout sa bude rôzne meniť, strávil som veľa času štúdiom typografie a grafického dizajnu, tu je ešte veľký kus práce na dokončenie.

Časopis je zdarma a volne k šíreniu. Plánujem občasnú tlač zopár kusov na rozdanie na akciách, ktorých sa zúčastním. Len tak, pre dobrý pocit. Články sa takisto smú preberať a publikovať aj bez viazanosti na tento časopis, podmienka je striktná nekomerčnosť. Tak isto články publikované tu nie sú podmienené exkluzivitou, ide o informácie. Radšej kvalitný článok prebrať (s povolením, samozrejme), než balast vymýšľať.

Tolko na úvod. Prajem príjemné listovanie, dúfam, že aspoň niečo z obsahu stojí za prečítanie. Budem tiež rád za akýkoľvek názor, chvála poteší a kritika posunie ďalej. Prajem teda dostatok času a nápadov do ďalšej tvorby a teším sa na všetky tie skvelé nové veci, ktoré nás na Spectre čakajú!

ellvis/zeroteam
ellvis@zeroteam.sk

ZX Spectrum Today, nulté číslo. Časopis o aktuálnom dianí na ZX Spectre a kompatibilných počítačoch. Vychádza tri krát do roka a je zdarma. S príspevom komunity edituje ellvis/zeroteam. Neprešlo jazykovou úpravou.

Sadzba Scribus
Grafická úprava Gimp
Obálku nafotil UB880D

Použité cliparty sú z archívu OpenClipart.org
Použité piktogramy sú z archívu picol.org

Obsah je šírený pod licenciou Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International. Úplné znenie licencie sa nachádza na http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.en_US.

World of Spectrum

30. novembra oslávilo **World Of Spectrum** 18 rokov existencie. V súčasnosti je to najväčší archív hier a materiálov okolo ZX Spectra. Aj keď je približne od polovice roka 2013 bez pravidelných aktualizácií, **Martijn** (správca archívu) sa vyjadril, že projekt neopustil. Začiatkom januára skutočne k aktualizácií došlo, ďalšie určite prídu tiež. Komunita na fórach je stále rovnako aktívna a je to jednoznačne prvé miesto, kam sa treba pozerať po novinkách okolo hier a utilít. Dodatočne všetko najlepšie! (vlákno mapujúce herné vydania, utility a zopár diem za rok 2013 sa nachádza na <http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=45201>)

zx-spectrum.cz

Naopak, **zx-spectrum.cz** je aktualizované často a to 3. novembra oslávilo už 12 rokov existencie. Štatistiky hovoria napríklad o 819 tituloch od 213 vydavateľov, 284 návodoch a 675 manuáloch. **Pavero** je tiež neúnavný tvorca máp, má ich už v archíve 1980 (1056 vlastných). Držíme mu teda palce, nech ho chuť do rozširovania stránky neopúšťa a aj jemu dodatočne všetko najlepšie!

AYGOR

Na poľskom portáli **specpy.pl** bola oficiálne spustená sekcia **The AY Great Official Resource (AYGOR)**. Jedná sa o balík súborov .AY s hudbami zo Spectra. Aktuálna verzia je z januára 2014, veľkosť je 3,82MB a obsahuje 1157 hudobných súborov. Okrem bežných AY a BEEP hudieb obsahuje aj hudby pre **Turbo Sound**. Väčšina súborov v archíve je roztriedená podľa autora. Momentálne je to jediný živý projekt venujúci sa distribúcií hudby vo formáte AY. Tento formát má výhodu v tom, že je relatívne často podporovaný bežným softvérom na prehrávanie hudby na počítači (v Linuxe napríklad Audacious, Deadbeef, xmms2 a ďalšie).

Harlequin

Ingo Truppel z Nemecka vychytal problémy pôvodnej dosky **Harlequina** od José Leandro Novellón Martíneza a nechal vyrobiť sériu dosiek revízie F. Len pre pripomenutie, Harlequin je klon Spectra 48kB s presným časovaním. ULA je nahradená logikou podľa knihy **Chrisa Smitha The ZX Spectrum ULA: How to design a microcomputer**. Doska je navrhnutá tak, aby pasovala do pôvodnej krabice od gumáka, takže plne rieši náhradu zastarávajúceho hw. Doska už neobsahuje TV modulátor, ale kompozitný a RGB

výstup. Aj keď je Ingova séria už rozobraná, podklady sú k dispozícii a je tak možné riešiť ďalšie série.

VNN

Smutná správa prišla z Ruska. 12. septembra zomrel spektrista, člen AAA-Group, **VNN**. Je to človek, ktorý má na svedomí väčšinu borderových multikolorov, ktoré AAA vydali. VNN sa dožil 57 rokov. Ako spomienka vyšlo malé demo s názvom **In Memoriam V.N.N.** (introspec & 4th Dimension & goblinish).

Didaktik Kompakt

z00m sa podrobne pozrel na pôvodnú prerábku **Didaktiku Kompakt** na 128k od **MDV** a výsledok zavesil na **playground.darkbyte.sk**. Chystaná je aj anglická verzia na zavesenie na **hw.specpy.cz**. Tam sa tiež nachádza jeho nedávna úprava MB02+, ktorá spočíva v nahradení EPROM za 28c256.

Playground

Po dočasnom presmerovaní pokecu zo **zxm.specpy.cz** na **oldcomp.cz** prehodil **Noby** link na **playground.darkbyte.sk**, čo je fórum určené pre českú a slovenskú spektristickú verejnosť. Fórum je určené každému aktívnemu spectristovi z cz&sk scény (ostatné časti sveta nevynímajúc, pokiaľ sa použije anglický jazyk) ako zdroj informácií a skúseností. Snáď počiatočná nízka aktivita nikoho neodradí.

Snake Escape

Prvá hra, ktorá by mala využívať multikolorový engine **NIRVANA** je vo vývoji. Jedná sa o remake hry **Lime Rick**, logickú záležitosť, v ktorej ovládame hada zbierajúceho jablká. Programovania sa chopil sám **Einar Saukas** (autor **Knights&Demons DX**, multikolorových enginov, utilít FZX a IZX kopec ďalších vecí), takže sa máme na čo tešiť! Ďalšie detaily o vývoji a nejaké obrázky sú na <http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=44932>

DemoZoo

Po niekoľkých rokoch príprav bola konečne spustená prevádzka **demozoo.org**, ktorá mapuje všetko diane v demoscéne, vrátane ZX Spectra. Jednou z hlavných osôb v pozadí je **Gasman**, ktorý na demozoo začal pracovať po vytvorení demotopie. Posledné tri roky prebiehalo rozsiahle plnenie databáz a testovanie

celého systému. Dnes je z demozoo obrovský projekt obsahujúci informácie o viac než 42000 produkciách a viac než 33000 osobách.

FOReVER 2014

Ďalší ročník **FOReVERu** sa bude konať tradične tretí vikend v marci (14. - 16.), v priestoroch **Agrosúče** v **Hornej Súči** pri Trenčíne. Z Trenčína jazdia autobusy z nástupišťa č.8 (výstup je na prvej zastávke v Hornej Súči a pešo odbočkou vľavo z hlavnej cesty prísť k partyplacu). Nejaké informácie k párty sa dajú nájsť na oficiálnej stránke **forever-party.net**.

Pravidlá súťaží sa nemenia, **1k intro** a **demo** pre programátorov, **AY hudba** pre hudobníkov a **grafika** pre grafikov. ZX Spectrum sekciu organizuje stále **mike/zeroteam**, v prípade akýchkoľvek nejasností ohľadne súťaží na ZX Spectre je dobré ho kontaktovať na **mike(na)zeroteam(bodka)sk**.

Je možné si zarezervovať posteľ (len na obe noci, spanie na jednu noc si musí každý riešiť individuálne) a to na **ellis(na)zeroteam(bodka)sk**.

Gemba Boys vydali začiatkom roka príjemné invitation intro, dá sa nájsť na <http://demozoo.org/productions/98116/>

Multimatograf 10

25. až 27. apríla sa v ruskom meste **Vologda** uskutoční desiaty ročník akcie **Multimatograf**. Jej súčasťou je aj demopárty, ktorá sa orientuje aj na 8bitové počítače.

Na ZX Spectre môžeme súťažiť v kategóriách **BEEP** hudba, **AY** hudba, **256b** intro, **demo** a **grafika**. Všetky kategórie okrem hudby pre BEEP sú spoločné pre všetky 8bitové platformy. Súťažný počítač bude **ZX Evolution**, takže nie je dobré sa spoliehať na časovanie originálneho Spectra (ZX Evolution alebo tiež Pentevo je moderný klon Pentagonu 128k).

Hlavná stránka akcie sa nachádza na <http://multimatograf.ru/> a stránka s pravidlami a súťažami je na <http://demoscene.multimatograf.ru/>. Do angličtiny je však preložená len malá časť obsahu. Počas akcie bude prebiehať aj online internetové hlasovanie.

Príspevky je možné posilať na **demoscene (at) multimatograf.ru**. Ku každému súťažnému príspevku treba pridať nasledovný vyplnený formulár:

Nick/Realname:

Group:

Full name of work:

Compo:

Requirements:

Duration (minutes):

Contacts:

K akcií vyšlo aj invitation intro, dá sa stiahnuť napríklad na pouete na <https://www.pouet.net/prod.php?which=62453>

Tygrys/speccy.pl

Tygrys je hlavný správca portálu speccy.pl, programátor a celkovo aktívny človek na spectristickej scéne. Využil som možnosť a prehodil s ním zopár slov.

■ Kedy vznikla myšlienka založiť speccy.pl a kto za ňou stojí?

Tygrys: Nápad na speccy.pl pochádza z roku 2005. Zisťoval som záujem ľudí o niečo také a keďže bol malý, nič nevzniklo. Nápad sa znova objavil v októbri 2011 po rozhovore s Duddiem, ktorý sa postavil za to, aby niečo vzniklo. Prvé stretnutie prebehlo 5. Novembra 2011 a prišlo naň niekoľko ľudí. Tak sa to celé začalo.

■ Existovalo nejaké centrálné miesto pre spektristov v poľsku pred speccy.pl?

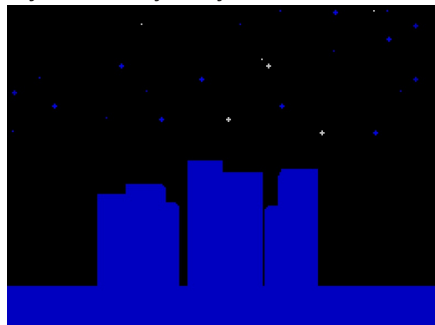
Tygrys: Nič také neexistovalo. Bolo veľa stránok venovaných Spectru, ale žiadna sa nesnažila spojiť spektristov na jedno miesto.

■ Demo 'Unit 42' sa končí slovami 'Waking up the polish scene' - darí sa to plniť?

Tygrys: Snažíme sa prebudiť starých spektristov. Niekoľko z nich prisľúbilo, že niečo nové napíšu, čas ukáže čo z toho bude. Do svojich projektov sa snažím zatiahnuť ľudí, ktorí fungovali v 90. rokoch.

■ No vlastne, na začiatku 90. rokov bola väčšina produkcie demoscény pre Spectrum z poľska. Ako je to dnes? Po roku 2000 boli obdobia, kedy sme nevideli z poľska vôbec nič...

Tygrys: Veľa ľudí na začiatku 90. rokov prešlo na Amigu alebo Atari ST a prestali sa o Spectrum zaujímať. Samozrejme, boli výnimky ako Claw alebo AgentX. Neskôr sa niekoľko rokov nedialo vôbec nič, pretože ľudia sa venovali bežným životom. Neexistovala tiež žiadna väčšia koncentrácia spektristov v skupinách. Speccy.pl sa to snaží zmeniť, aj keď nie je isté, či po toľkých rokoch nečinnosti prídu nejaké väčšie výsledky.

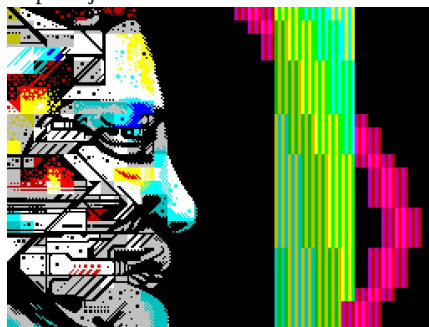


demo Unit 42 z roku 2013

■ Speccy.pl sa venuje okrem demoscény aj archivácii poľských programov pre Spectrum. Ako to funguje, je nejaký maintainer alebo posielat' súbory môže ktokoľvek?

Tygrys: Archív súborov obsahuje poľské programy ale tiež programy a hry preložené do poľštiny. V poľsku bol tiež rozšírený diskový systém FDD3000, preto bude archív obsahovať aj programy pre tento systém. Nahrávať programy môže ktokoľvek použitím formulára, odkaz naň sa nachádza na úvodnej stránke.

Ceníme si prácu ľudí, ktorí prispievajú do archívu, preto je pri každom súbore zobrazené meno osoby, alebo zdroj pôvodu. Je to jeden zo spôsobov, akým vyjadrujeme vďaku ľuďom za ich pomoc. Čítame súbory README v nahraných archívoch a rešpektujeme vôľu autorov!



demo Reliable Fraud z roku 2011

■ Čo ďalšie sa dá na speccy.pl nájsť?

Tygrys: Archív je len jedna časť portálu, na ktorom sa okrem novínok okolo spektra v poľsku (nechceme duplikovať stránky, ktoré informujú o dianí okolo Spectra na celom svete) nachádzajú aj technické články o Spectre, programovaní ako aj rozhovory so zaujímavými ľuďmi.

Skrytá časť portálu je AY Land - internetové rádio, ktoré vzniklo v roku 2005 hrajúce, niekedy aj s niekoľkokomesačnými pauzami, hudbu na AY a BEEPer. Potrebuje ale aktualizovať a vytvoriť vlastné stránky. Na portáli tiež funguje fórum.

■ Otázka na AY Land, ako vyzerá playlist, je možné posielat' nové hudby na pridanie do playlistu?

Tygrys: Obsah rádia je postavený na playliste pred piatimi rokmi. Obsahuje 619 súborov na AY a BEEP. Aktualizácia bude spočívať v pridaní ďalších súborov pre AY aj BEEP z rôznych súťaží - prvé 3 miesta, prípadne viac ak sa ukáže, že aj ostatné stoja za to. Tiež albumy AY-RIDERS a MISTER BEEP sa dostanú do playlistu. Poslucháči budú môcť posielat' svoje želania spôsobmi, ktoré už fungujú v sekcii Archív. Plánujem vytvoriť dynamické playlisty so želaniami poslucháčov ako aj (niekoľko) hodinové vysielania s tvorbou konkrétnych autorov/tém prípadne želaniami poslucháčov. Kedy to všetko bude hotové? Sám neviem, záleží to od podpory (aj morálnej), ktorú dostanem.

■ Sú nejaké projekty alebo stránky, ktoré spolupracuju so speccy.pl?

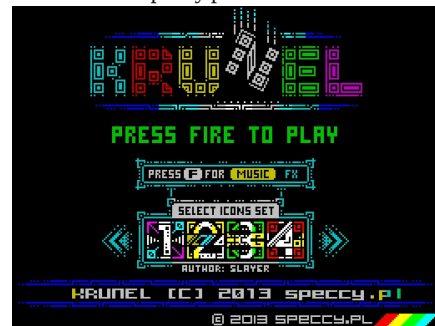
Tygrys: Novinky zo speccy.pl sú uverejňované na t2e.pl (Try2Emu) a tiež na <http://www.facebook.pl/speccypl>. Aktívna spolupráca práve teraz neprebíha žiadna.

■ Má speccy.pl záujem o organizovanie nejakej počítačovej párty alebo stretnutia?

Tygrys: Niekoľko krát do roka sú organizované malé lokálne stretnutia ľudí okolo speccy.pl, aj keď zatiaľ len vo Varšave. Dúfam, že o nejaký čas sa objavia aj v iných mestách. Na väčšie párty je ešte príliš skoro.

■ Sú nejaké plány do budúcnosti, ktorých by sa speccy.pl chcelo účastniť?

Tygrys: Žiadne veľké plány nie sú. Sústreďujeme sa na rozvoj každej z častí portálu. Čoskoro sa objavia informácie o projekte začatého Abrimaalom - AYGOR, medzičasom vznikajú hry a demá tvorené ľuďmi okolo speccy.pl



hra Krunel z roku 2013

■ Aký máš názor na dnešnú scénu? Čo nové hry a demá, čo komunikácia medzi jednotlivými scénami (cz&sk, pl, de, en, ru atď)?

Tygrys: Momentálne sa ukazujú rozdiely medzi scénou v rusku a zbytkom sveta. Dúfam, že niekoľko fanatikov, ktorí zabudli čo je to koníček a ktorí robia najväčšie rozbroje nepokazia celú zábavu a nezačnú stavať múry medzi východom a západom. Nech ZX Spectrum spája a nerozdeľuje! Ohladne diem - myslím, že sú veľmi dobré. Objavuje sa v nich dizajn, hudby sú súčasťou diem a nie niečo rušivé. Hier sa objavuje veľa, hlavne vďaka herným editorom. To vôbec nie je zlé pre amatérsku tvorbu, aj keď občas prichádza chuť sa spýtať 'nájdí 3 rozdiely medzi hrami'.

SPECCY.PL

Abbaye Des Morts

(C) Darkhorace&Jerri

Poďme sa na chvíľu pozrieť do Francúzska 13. storočia. Ocítame sa v úlohe mnícha Jeana Raymonda, ktorý sa po vyhnaní ukrýl v starom kostole. Netušil však, že pod jeho základmi je ukryté niečo desivé.

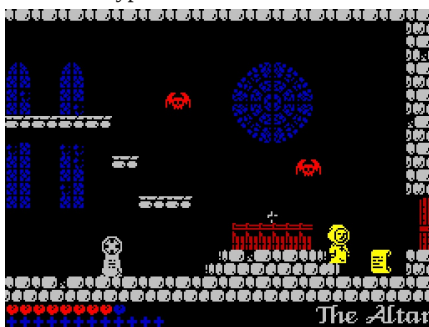
Ak sme už prešli všetky tie desiatky plošinoviek, ktoré sa na Spectre v poslednej dobe objavili a chceme viac, môžeme si počkať na túto. Od novembra máme k dispozícii malú ukážku a tá plní účel, určite zaujala. Poďme ale po poriadku.



Celé sa to začína útekem

Pôvodne bola l'Abbaye des Morts hra pre PC. Jej zvláštnosť spočívala v tom, že graficky vyzerá ako zo ZX Spectra. Teda

až na atribútové kolízie. Darkhorace a Jerri sa teda rozhodli prerobiť ju na Spectrum a v novembri vypustili krátku ukážku.



Príbeh sa odкрýva počas hry

Graficky je hra skvelá. Jednoduchá a účelná grafika, všetko je farebné a sprity nepriateľov majú rôznu veľkosť. Hra sa navyše dobre hrá, postavka svižne reaguje na ovládanie. Autori ale idú ďalej a hrajú sa s detailami. Hneď po spustení hry sa objavíme v lese, kde sa na nás vyrúti horda zbrojnošov a tak nám nezostáva nič iné, len pred nimi utiecť. Keď sa konečne zatvoríme v starom kostole, vidíme, ako sa naši prenasledovatelia snažia dostať dovnútra, dvere občas poskočia. Zvukovo hra podporuje len BEEP.

V krátkej ukážke máme možnosť preskúmať kostol a nájdeme útržok príbehu o dvanástich bratoch. Hra začína dostávať tú príjemnú atmosféru a človek sa teší na to, čo príde. Nechýbajú rôzne páky na otváranie dverí, niektoré predmety sa dajú zobrať. Čo robí napríklad taký zvon?

K dispozícii máme deväť životov a máme za úlohu nájsť dvanásť krížov. Pred oltárom sa nachádza hrob, ktorý slúži na uloženie postupu v hre, takže po zabití sa objavíme práve pri posledne navštívenom hrobe.

Hra prináša príjemné rozvírenie vď plošinových hier a zostáva nám dufat', že plná verzia sa objaví už čoskoro! ■



Toto nevyzerá dobre

Bomb Munchies

(C) Matthew Carrier

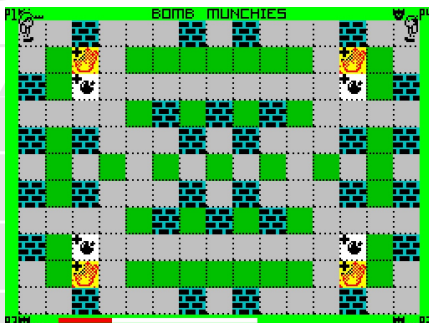
Hádzanie bômb na hlavy iným ľuďom sa stáva v dnešnej pretechnizovanej dobe všeobecným koníčkom. Spectrum nezostáva pozadu a tak tu máme ďalšiu variáciu na túto tému. Čo nám teda ponúka?

V prvom rade je to hra až štyroch hráčov naraz. Keďže je Spectrum pre toľko ľudí malé, máme k dispozícii kvalitný arzenál joystickov. Zvláštnosť je Kempston joystick zapojený na porte 55, toto umožňuje mať dva kempston joysticky naraz. Treba k tomu ale špeciálny interfejs. Jednotliví hráči sa dajú vypnúť, takže nie je nutné hrať vždy v štyroch ľuďoch.

Po zvolení počtu hráčov a ovládania sa teda vrhneme do hry. Princíp hry je klasický, na obrazovke máme bludisko, pozostávajúce z múrov, ktoré sa dajú zničiť bombou a plných políčok, ktoré sa zničiť nedajú. Niekde v tomto bludisku sa nachádzajú ďalší hráči (alebo aspoň jeden ďalší hráč) a našou úlohou je ich bombou zabiť. Cestu si ale musíme uvoľniť. Akýkoľvek výbuch (aj vlastnej bomby) nás však môže zabiť.

Po odstrelení múrov občas zostanú nejaké bonusy. A tu je veru z čoho vyberať! Od klasických vylepšení ako kladenie viacerých bômb, väčšom dosahu ich výbuchu či nápoja, ktorý nám na chvíľu pomení smery pohybu (piť v práci by sa

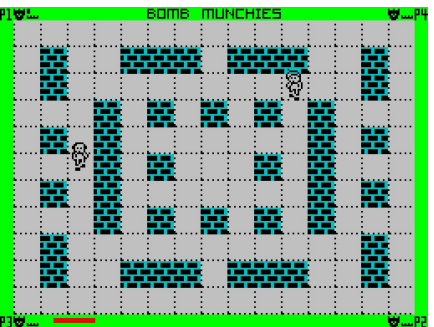
nemalo!) môžeme natrafiť aj na také špeciality ako preskakovanie múrov (čiže je ťažšie nás zatlačiť do kúta, odkiaľ by sme nevedeli ujsť), preskakovanie bômb (často sa mi stáva, že sám seba odstrelím nepozorným položením bomby sám sebe do cesty) či dokonca ohnivý štít. Ten nás síce úplne neochráni pred priamym zásahom bomby, ale dá nám čas utiecť z dosahu ohňa. Niekedy namiesto bonusu zostane predom položená bomba, ktorá po chvíľke vybuchne.



Začiatok kola

Grafika hry je príjemne prehľadná a farebná, pohyb je svižný. Každý hráč začína hru vo svojom rohu a tam má aj svoj ukazovateľ štítu. Zbieraním cukrovínek narastá jeho hodnota a to nám uľahčuje manévrovanie pomedzi výbuchmi. Úplne dolu je ukazovateľ času. Keď sa minie čas zobrazený jeho bielou časťou, všetky steny

sa zmenia na múriky, ktoré sa dajú zničiť. Po chvíli sa navyše okraje hracej plochy zmenia na nezničitelné plochy a ak sa v tých miestach nachádza niektorý z hráčov, znamená to jeho smrť. Každá obrazovka je vždy generovaná náhodne, pri nahaňaní súperov je to zaujímavejšie než klasické rozloženie nezničitelných plôch. Podporovaný je zvuk pre BEEP aj AY, zahráme si aj na 48k Spectre.



Súboj kto z koho

Hra aktuálne ponúka dva herné módy. Prvý je klasický jednoherný súboj kto z koho a po zneškodnení protivníkov hra končí. Druhý mód je hra na tri víťazné kolá. Každý víherca dostane na konci kola hviezdičku a ak ich má niekto tri, hra končí. Bomb Munchies je určite zaujímavá verzia známej hry a rozhodne prináša kopec nového. Uvidíme s čím ďalším príde plná verzia! ■

Escape from Cnossus

(C) No Time To Play 2013

Dlhá a náročná je cesta z paláca

Tento rok bol naklonený priaznivcom RPG hier. Escape from Cnossus je jednou z nich a tak sa môžeme tešiť na poschodia plné príšer, pokladov a súbojov. Poschodí paláca je celkovo 20 a tak máme čo robiť.

Príbeh je vcelku jednoduchý. Dlho nás držali zatvoreného, hovorili nám Minotaur a nosili nám obeť. Všetko sa však skončilo a tak je načas odísť preč. To ale nebude až také jednoduché.



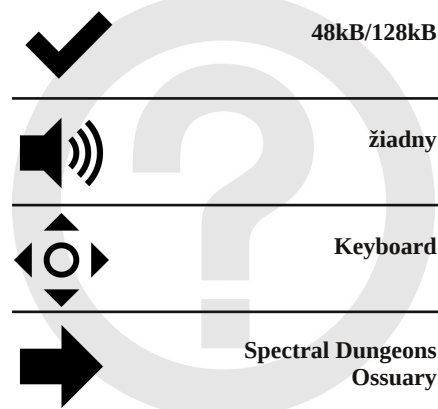
Escape from Cnossus je hra na prežitie a tak nie je dôležité bojovať s každým, koho stretáme. Súboje sú ale prospešné kvôli predmetom, ktoré nepriatelia môžu mať pri sebe, či už jedlo alebo zbrane. Počas nášho putovania narazíme na staré truhlice a džbány, sviečky a fakle. Tie majú špeciálny význam, osvetľujú totiž priestor a vidíme toho teda

viac. Príšery sú na svetlo náchylné a boja sa ho, takže ľahšie preklzneme ďalej bez boja. Náš cieľ je schodisko, ktoré nás dovedie do ďalšieho levelu.

Podme teda hrať. Level vidíme z vrchu. Grafika je riešená pomocou UDG, ale je prehľadná. Náš hrdina je @ (zavináč) a nepriatelia sú písmená (napríklad b - diviak, s - had a podobne). Pod hracou plochou máme štatistiku (zdravie a hracie body), jeden riadok na vypisovanie hlásení hry, sem sa vypisujú udalosti pri súbojoch, predmety, ktoré sme zobrali a podobne. Nakoniec je na obrazovke menu, pomocou ktorého hru ovládame. Pohybujeme sa kurzorovými klávesami a akcie volíme pomocou menu. Súboje prebiehajú automaticky, stačí stlačiť smer, ktorý smeruje k nepriateľovi. Hra automaticky použije najsilnejšiu zbraň, ktorú máme po ruke. Zo súboja sa dá kedykoľvek odísť, nepriatelia nás zväčša prenasledovať nebudú. Ak natrafíme na čokoľvek ležiace na zemi (druhlica, džbán), je treba najprv to otvoriť. Ak je daný predmet prázdny, rozsype sa na prach. Ak niečo obsahuje, objaví sa ten predmet na zemi a môžeme ho zobrať. Jeden z dôležitých predmetov je vak, ktorý nám umožní niesť viac predmetov. Pokiaľ ho nemáme, unesieme len jeden kus každého predmetu. Zdravie sa dopĺňa jedlom, sušené ovocie pridá 3 body a mäso 8 bodov zdravia.

Keďže hra zobrazuje len to, čo práve vidí naša postavička, najst' schody nám chvíľu potrvá. Level sa mapuje automaticky, takže to, čo sme prešli zostáva viditeľné, ale nepriatelia a predmety na zemi sa objavujú až vtedy, keď k nim prídeme. Nie je preto ľahké prejsť level len tak, že pozberáme predmety a vyhneme sa súbojom. Sviečky a fakle sú tiež obmedzené, sviečka vydrží 14 krokov a fakla len 9.

Na začiatku hry ako aj pri vstupe do ďalšieho levelu si máme možnosť zvoliť doplnenie nejakej charakteristiky postavy ako je sila, odolnosť alebo rýchlosť. Prípadne môžeme nechať hru, nech vyberie niečo náhodne sama. Ja volím silu a už aj utekám z Cnossu! ■

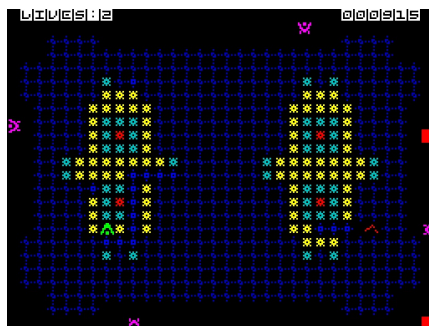
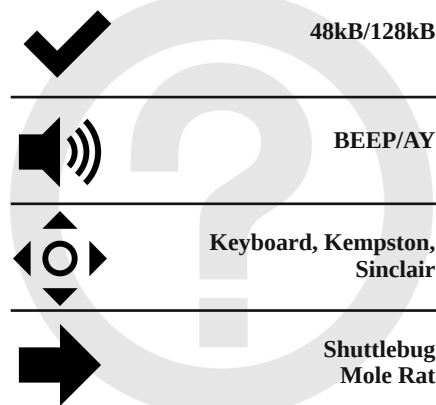


Sector

(C) Denis Grachev 2013

Stará dobrá akcia

Nie vždy je jednoduché pozbierať predmety, ktoré sa len tak pavalujú po zemi. Obzvlášť ťažké je to vtedy, keď po nás pri tom niekto strieľa. Ale my sa nevzdáme!



Schovať sa nie je kam

Sector je moderná verzia hry Transversion (Grid, Grid Runner a podobne). Každý sektor je vlastne jedna obrazovka, na ktorej sa pohybuje po akejsi sieti. Našou úlohou je vyzbierať všetko, čo sa vyzbierať dá a uhýbať pri tom strelám, ktoré po nás strieľajú štyri delá, ktoré sa pohybujú po okraji siete. My sami

strieľať nemôžeme.

Okrem toho, že nás strely môžu zabiť, sú pre nás aj užitočné. Zničia totiž všetko, čo zasiahnu a to je pre nás výhoda. Nie všetky políčka totiž vieme zobrať a tie, ktoré nevieme musíme nechať odsteliť. Keďže delá sa presúvajú po okrajoch hracieho poľa, máme čo robiť aby sme sa vyhli strelám a taktizovali.

Zvláštnosťou hry je efekt spomalenia času. Ak sa dostaneme do prílišnej blízkosti strely, hra sa na chvíľku spomalí. Pridáva to na hrateľnosti, keďže máme lepšiu možnosť sa strele vyhnúť. Človek si na to rýchlo zvykne a potom to už akosi automaticky očakáva aj v iných hrách.

Grafika je jednoduchá ale dobrá, všetko je plynulé a hrateľnosť je výborná. Aj keď je hra dosť ťažká, určite je to dobrý spôsob ako sa odreagovať od všedných dní. ■

Gem Chaser

(C) Bob's Stuff 2013

Farebná naháňačka s časom

Popisom "hra o tom, ako štvorček zbiera farebné guľičky" by sme možno mohli začať aj skončiť. Ale nedá mi to, Gem Chaser je zaujímavá hra, ktorá si hlbší popis určite zaslúži. O čo teda ide?

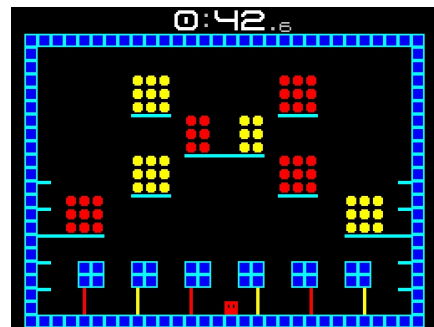
V priestore 70 levelov máme v každej obrazovke vyzbierať všetky guľičky. Problém je v tom, že na každý level máme len obmedzený čas. A aby to bolo ešte kúsok zaujímavejšie, guľičky majú rôzne

farby. Na začiatku len dve, ale časom pribudnú ďalšie dve. Princíp hry spočíva v tom, že ak chceme zobrať guľičky určitej farby, sami túto farbu musíme mať. To sa deje prechodom cez farebné dvere, zvislú čiaru patričnej farby. Za každú zobrať guľičku nesprávnej farby stratíme 5 sekúnd času a toho máme hlavne neskôr skutočne nedostatok.

V hre ovládame štvorček. Stačia nám na to len 3 klávesy - vľavo, vpravo a výskok. Pointa hry je v nájdení najoptimálnejšej postupnosti ako vyzbierať všetky guľičky, pretože čas je skutočne tesný a v neskorších leveloch sa bude stávať vzácnosťou prejdienie levelu na prvý raz. Výhodou je to, že nie sme obmedzený životmi, takže neúspešných pokusov máme koľko chceme. Po skončení levelu (úspešnom aj neúspešnom) sa dá vždy vrátiť naspäť, až do úvodného menu.

Práve nekonečné množstvo opakovaní robí hru zaujímavou. Obtiažnosť stúpa pozvoľna, takže človek má chuť skúšať stále ďalší a ďalší level. Ovládanie hry reaguje výborne, takže aj zložitejšie manévry vychádzajú a tak sa dá veľmi dobre kombinovať zbieranie a

prefarbovanie. Jednoduchá grafika (farebná a veľmi originálna) je k dobrej veci, pretože aj neskoršie zložitejšie levely sú prehľadné a dá sa v nich rýchlo zorientovať. V neskorších leveloch sa situácia sťažuje tým, že ovládame naraz viac než jednu postavu a musíme meniť farbu veľmi často.



Chvilka koncentrácie na začiatku

Ozvučenie je tiež jednoduché ale účelné, zvuky sú pre BEEP.

Aj keď to na začiatku vyzerá len ako hra na chvíľkové zabavenie, človeka dokáže vtiahnuť natoľko, že pri nej strávi naozaj veľa času. Takže, pozor na správnu farbu! ■

	48kB/128kB
	BEEP
	Keyboard (redefine), Kempston, Sinclair, Cursor
	Gem Chaser2 LumASCII

Krunel

(C) speccy.pl 2013

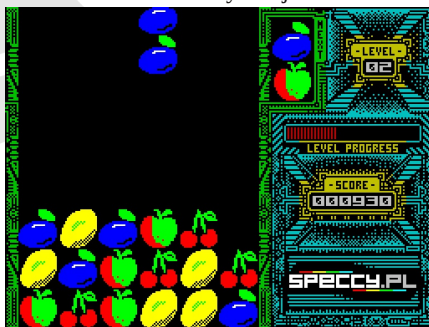
Nie len hviezdy padajú z oblohy

Recenziu na túto hru som plánoval krátku a rýchlo napísanú. Keď som ani po hodine a pol hrania nemal ani písmeno, ocenil som tlačítko reset.

Krunel je ďalšia z variácií na Tetris. Niečo nám padá z hora, my s tým niečo spravíme (alebo aj nie) a ak už dolu máme správne zloženú kopu, niečo nám z nej zmizne. V podstate sa jedná o variáciu hry 'Columns', v preklade zrejme 'Stĺpčeky'. Zhora nám padá vždy dvojica kameňov, ktoré sa líšia tvarom. My môžeme meniť ich poradie (kamene sú na sebe) a stĺpec, v ktorom budú padať, nevieme ich otočiť (aby padali vedľa seba). Dolu ich ukladáme tak, aby vytvorili aspoň trojice rovnakých kameňov pri sebe (vedľa seba, nad sebou alebo šikmo). Ak máme aspoň tri rovnaké kamene v správnej kombinácii, zmiznú a všetko, čo ležalo na nich sa posunie dolu. V ďalšom leveli sa všetko opakuje, len pád kameňov je rýchlejší. A to je vlastne celá hra.

Prevedenie hry je vyslovene moderné. Hneď na úvod po nahratí máme na výber, či chceme hudbu pre AY alebo čip

SAA (pôvodne zo Sam Coupé), ktorý sa začal pripájať k Spectru ako zvuková karta. Menu hry je jednoduché, môžeme si zvoliť či chceme počas hry počúvať hudbu alebo zvuky (toto sa dá prepínať aj počas hry). Ďalej si môžeme zvoliť set kameňov, spolu máme k dispozícii až šestnásť rôznych typov, s niektorými sa hrá lepšie, s inými horšie. Počas hry vidíme na pravej strane panel s informáciami o aktuálnej hre. Hore je to dvojica kameňov, ktoré budú nasledovať po umiestnení aktuálnych. Vedľa nich je číslo levelu, v ktorom sa nachádzame. Pod tým je ukazovateľ



Hra s ovocím

odobraných kameňov. Nie je číselný, je to vlastne 'teplomér', ktorý nám ukazuje kedy prejdeme do ďalšieho levelu. Pod ním sú dosiahnuté body. Po skončení hry sa nám zobrazí tabuľka štatistik, koľko ktorých kombinácií sme vytvorili počas hry. Rovnaká tabuľka sa ukáže, ak si počas hry dáme pauzu.

Krunel je rýchla hra na pár minút, ktorá funguje. Jednoduché pravidlá, skvelé prevedenie a výborná hrateľnosť z nej robia hru, ku ktorej sa určite človek rád vráti. ■

	48kB/128kB
	AY/SAA
	Keyboard, Kempston, Sinclair
	Columns Tetris

ZX Striker

(C) Valdir 2013

Aj šport môže byť zábava

Fotbal ma vždy bavil najviac niekde v bufete, pri pive. Štrnganie pohárov, dymová clona a ruch debát spôsoboval, že to naháňanie sa za loptou vyzeralo menej fyzicky namáhavé než v skutočnosti bolo. Tak som si aj teraz otvoril pivo a nahral najnovšiu futbalovú hru do Spectra.

Season	2	Round	3	/15	Match	3/8
	Pt	Ga	Skill	Champ		
1	Abdul	9	9	Superb	1	
2	Karl	6	3	V Good	0	
3	Toni	6	3	Poor	0	
4	Ian	6	1	Poor	0	
5	Kevin	4	5	Superb	0	
6	Pierre	3	1	V Good	0	
7	Bobby	3	0	Good	0	
8	Elvis	3	-1	Player	0	
9	Leonel	3	-2	Refull	0	
10	Hassan	3	-2	Refull	0	
11	Gary	3	-3	Good	0	
12	Hike	2	0	Superb	0	
13	Teddy	1	0	V Good	0	
14	Joe	0	-2	Good	0	
15	Valdir	0	-3	Good	0	
16	Luis	0	-9	Poor	0	

Hike VS Luis
Press any key
Vediem stred tabuľky

ZX Striker nie je simulátor futbalu ako takého, je to vlastne len kopanie penáľt. Človeku teda odpadá to menej zaujímavé behanie po ihrisku, ale nepríde o to najzaujímavejšie a to o kopanie na bránu a samotné góly. Od začiatku je hra koncipovaná pre viac hráčov, až 16. Za všetkých môžu hrať skutoční hráči, ak je nedostatok ľudí (najmenej jeden), hrá za nich počítač. Ako to teda celé prebieha?

Po nahratí hry sa program spýta na počet hráčov a ich mená. Potom ukáže rozlosovanú tabuľku párov a začne sa prvé kolo prvej sezóny. Kôľ je dokopy 15 v každej sezóne a výsledné poradie na konci sezóny určuje štartovaciu pozíciu v sezóne nasledujúcej. Teda, vlastne neurčuje. Každú novú sezónu začíname vždy v strede tabuľky bez ohľadu na to, či sme predošlú sezónu vyhrali alebo nie. Úvodné poradie je náhodné. Keďže v hre je vždy 16 hráčov, musíme počkať kým príde rad na nás. To sa deje stláčaním klávesy po každom odohranom zápase, ktorý riadi počítač (ukazuje ale len výsledky a aktuálne poradie v tabuľke, samotné kopanie penáľt nevidíme). Môžeme si teda zatiaľ prezrieť

čo všetko sa na obrazovke nachádza. V ľavom hornom rohu to je číslo sezóny, ktorá sa aktuálne hrá. V strede je to koľké kolo v sezóne práve prebieha, tých je dokopy 15. No a v pravo je ktorý zápas kola sa hrá, tých je 8. V strede obrazovky je tabuľka s aktuálnym poradím, v nej vidíme poradie, meno, počet bodov, počet mínusových bodov (tie pribúdajú s gólmi, ktoré dostaneme a ubúdajú s gólmi, ktoré dáme), úroveň hráča (nás sa týka úroveň Player, v mojom prípade je to diplomaticky schovaná úroveň "neschopný") a posledný stĺpec uvádza počet sezón, ktoré hráč vyhral. Pod tabuľkou sa zobrazuje najprv údaj kto s kým práve hrá a po odohraní výsledok zápasu. Každé hlásenie je potrebné odklepnúť nejakou klávesou.

Toľko suchý popis, poďme sa konečne pozrieť na samotný priebeh hry. Keď na nás príde rad, obrazovka sa prepne na pohľad na bránu z vrchu. V ľavom hornom rohu vidíme v tabuľke koľký pokus sa strieľa (každý hráč má 5 striel na bránu) a kto má koľko bodov v aktuálnej hre. V pravom hornom rohu vidíme 2 šípky, tá



Strielanie na bránu

smerujúca hore určuje zdvih lopty. Loptu poslané po zemi sú zvyčajne ľahko chytiteľné, lopty letiace príliš vysoko nemusia bránu vôbec trafiť (preto je väčší zdvih vhodnejšie použiť pri strielaní z blízka). Zdvih sa ovláda držaním klávesy SPACE. Dvojšípka do strán znamená falš, ako moc chceme aby lopta po odkopnutí zmenila smer, to sú tie efektne oblúčiky do strán, kedy je ťažšie odhadnúť kam lopta poletí (ospravedlňujem sa za nedostatok vhodnej odbornej terminológie, futbal som



Z tohto gól nebol

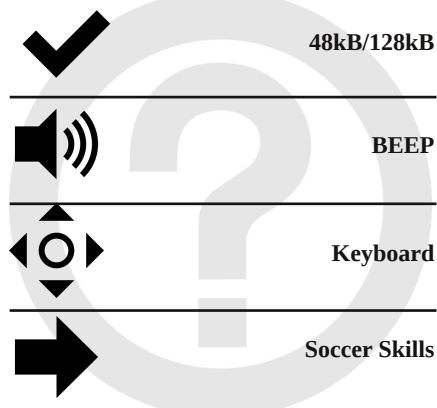
hrával väčšinou sediac na lavičke). Falš sa nastavuje klávesami O a P. Niekde na hracej ploche sme my a strieľame. To prebieha tak, že okolo nás v polkruhu tam a



Z tohto gól bol

späť obieha lopta. Po nastavení parametrov kopu klávesami O a P klávesou SPACE vykopneme. Dlhšie držanie zdvíha loptu. Odrátavajúce sa čísla znamenajú čas, ktorý máme na kop, po vypršaní počítač vykopne za nás s aktuálne nastavenými parametrami a polohou lopty. Keď vykopneme, lopta letí na bránu a hneď sa dozvieme či sme gól dali alebo nie. Potom sa situácia obracia, strieľa protihráč a my sme v bráne. Brankára však neovládame, ten chytá automaticky sám. Poloha hráčov na ihrisku sa generuje náhodne, rýchlosť obehu lopty je priamo úmerná podľa toho, s kým hráme. Čím je protihráč lepší (stĺpec Skill v tabuľke), tým okolo nás obieha lopta rýchlejšie.

ZX Striker vôbec nie je ambiciózny projekt obrovských rozmerov, ktorý posadí každého na zadok. Je to malá, jednoduchá hra so skvelým nápadom, ktorá napriek tomu (a možno práve preto) dlho a dlho zostáva v zornom poli a človek sa k nej každú chvíľu rád vracia, aj keď je samotná hra prevedená jednoducho (prítom však prehľadne). Všetko je dobre čitateľné, grafika a animácie sú príjemné. Hra je dostatočne rýchla a veľmi plynulá. Zvukovo je na tom hra skromne, sem tam sa ozve nejaké pípnutie podľa toho, čo sa práve deje, prípadne čo práve robíme. Jediné, čo môže trochu zdržovať je nutnosť odklávesovať každý zápas pri čakaní na našu hru, ale myslím, že sa na to dá zvyknúť a hre to na hrateľnosti neubera. Hlavne pri hre viacerých hráčov je hra skutočne zábavná, ale aj sám som pri prvom spustení hru vypínal až počas tretej sezóny, takže má čo ponúknuť aj pri hre jedného hráča. Máme tu teda ďalší, skvele vyvedený dôkaz toho, že futbal môže byť zábava aj pre nešportovcov! ■

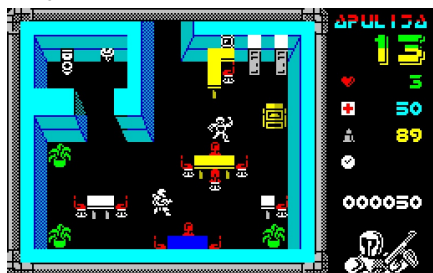


Apulija 13

(C) Alessandro Grussu 2013

Nie úplne bezpečné pátranie medzi nepriateľmi

Ocitáme sa v úlohe Jonlana, ostrieleného veterána na strane rebelov, ktorý má za úlohu nenápadne pristáť na nepriateľskej planéte, získať plány tajnej zbrane a zničiť základňu. Veci sa ale začnú komplikovať tým, že Jonlan na planéte havaruje. V misii síce pokračuje, ale bude potrebovať našu pomoc. Základňa je totiž poškodená a dejú sa na nej čudné veci. Navyše nie sme vítaná návšteva.



Tu niekde sa nachádza karta

Keďže sme na planéte havarovali, k dvom bodom pôvodnej misie (nájsť plány a zničiť základňu) sa pridáva tretí bod - nájsť nanoreaktor, keďže ten pôvodný v našej rakete je zničený. Na šťastie, všetko potrebné sa na základni naozaj nachádza.

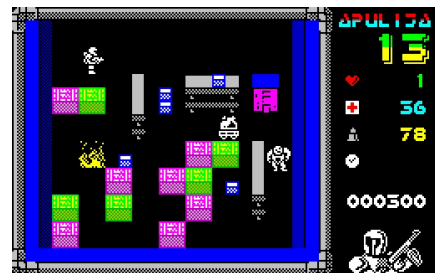
Po zvolení ovládacích kláves a spustení hry môžeme začať. Hra je typu akčná adventúra, takže si užijeme aj strieľanie aj hľadanie a používanie predmetov. Pohľad na hraciu plochu je zhora. K dispozícii máme 3 životy, každý má 50 jednotiek energie (tá ubúda pri kontakte s obyvateľmi základne a rádioaktívneho paliva), 99 striel a po správnom umiestnení časovanej bomby aj

tesný časový limit na opustenie základne a odletenie (inak síce odletíme tiež, ale viacerými smermi naraz a nie v jednom kuse). Môžeme nieť naraz 3 predmety a cestou budeme potrebovať správne použiť prístupové karty (každá sekcia základne má svoje a nedajú sa zameniť). Vchod do základne je ale otvorený a nič nám nebráni vstúpiť.

Keďže nemáme nekonečné množstvo streliva a na zabitie všadeprítomných osôb je potrebných 10 a viac nábojov (a po opätovnom návrate do miestnosti sa objaví znova), je lepšie taktizovať a strieľať len v nevyhnutných prípadoch. Nepriatelia majú zvyčajne vlastnú dráhu pohybu, ale občas narážime aj na inteligentnejších protivníkov a tí sa hrnú priamo na nás. V tomto prípade sa dá použiť vybavenie miestnosti ako prekážka a máme tak čas na taktizovanie ďalších presunov. Ak máme pri sebe správnu prístupovú kartu, dvere nás automaticky pustia ďalej. Problém nastane v miestnosti s reaktorom, ak nemáme pri sebe ochranný oblek, radiácia nás zabije. Veľká výhoda základne je tá, že jednotlivé sekcie sú farebne rozlíšené (svetlá modrá, biela, žltá a modrá) a tak máme jednoduchšiu orientáciu. Dôležitá je informácia, že nie všetky predmety v hre sú viditeľné. Niekedy je potrebné hľadať, to znamená prísť ku konkrétnemu vybaveniu v miestnosti a stlačiť klávesu pre zdvihnutie predmetu. Ak sa tam predmet nachádza, zvukovo sa to dozvieme a v inventári sa nám objaví.

Grafika hry je pekne detailná a hlavne farebná. Občas sa niečo animuje (ventilátor, oheň, postavy). Malá nevýhoda

sú niektoré tesné prechody, ak nás niekto naháňa, nie vždy sa podarí trafiť správne do priechodu na prvý raz. Inak je obtiažnosť vyvážená a hra sa hrá veľmi dobre.



Strážené skladisko

K hre je aj obsiahly manuál s celým príbehom a popisom jednotlivých predmetov, ktoré sa v hre nachádzajú. Myslím, že v tomto prípade sa určite oplatí rebelov podporiť a Jonlanovi pomôcť jeho misiu úspešne vyriešiť! ■

✓	48kB/128kB
🔊	BEEP/AY
⬅️⬆️⬇️⬅️	Keyboard (redefine), Kempston, Sinclair
➡️	Cronopios y Famas Funky Fungus Escape from Asylum

Nightmare on Halloween

(C) Radastan 2013

Trampoty pána Batesa

Pán Bates niekam zapatrošil 5 strán z posvätej knihy čarodějnic. Tie ho kvôli tomu počas Halloweenskej noci premenili na kostlivca a bude tak blúdiť svetom až pokiaľ tie stránky znova nenájde.

Táto hra nám dokazuje, že kostlivci dokážu byť aktívne bytosti. Nerobí im problém behať ani skákať. Ale ako to už chodí, nie je všetko ideálne a akýkoľvek kontakt s inou bytosťou (napríklad duch

alebo čert) je pre nich problém, pretože sa im kosti rozsypú. Na to treba myslieť pri hľadaní stránok knihy. Pri pátraní občas nájdeme nejaký ten kľúč. Je treba ho zobrať, pretože otvára zamknuté dvere a my sa môžeme dostať niekam ďalej. Kľúče sú vlastne v hre dva a ak by sa to zobralo skratkou, stačí nám len jeden, pretože jedny dvere sa dajú obísť. Občas nájdeme krígel piva, ten nám pridá život.

Cesta nás tak zavedie na cintorín, do podzemia aj do zámku, všetko to pripomína Halloween. Je to aj z toho dôvodu, že hra vyšla práve v tento sviatok. Podobne ako Misco Jones, je to skôr zábavka na pár minút, než vážna, rozsiahla hra. Hatelnosť je dobrá, netreba nikam skákať príliš presne ani čakať na dokonalé načasovanie úhybných manévrov pred nepriateľmi.

Hra je veľmi statická. Okrem hlavnej postavičky a nepriateľov sa nič neanimuje ani nepohybuje. Statickú vodu v Misco

Jonesovi nahradil statický oheň a obe hry sú si veľmi podobné. Vlastne sa ani nie je čomu čudovať, obe sú od robnakého autora. Znova tu platí, že hra vie zabaviť na pár minút, ale dlhšie nevydrží. Prejsť sa dá na pár pokusov. ■

✓	48kB/128kB
🔊	BEEP
⬅️⬆️⬇️⬅️	Keyboard, Kempston, Sinclair
➡️	Axel K. And The Lost Bills Raiders of the Lost Vah-Ka

The Speccies

(C) Sokurah 2013

Gúľanie a kotúľanie

Malé príšerky sa rozkotúľali po okolí a nevedia sa dostať domov. Keďže sme šli náhodou okolo a nemáme práve čo robiť, skúsime im pomôcť. Použijeme na to logické myslenie a jeden hranatý kurzor.

Speccies sú malé tvory, ktoré z nejakého dôvodu neoblubujú chôdzu. Samé toho navyše okrem presunu moc nezmôžu, takže je to celé na nás. Každá má vlastnú farbu, ktorá korešponduje s niektorým z domčekov a našou úlohou je postupne všetky popresúvať tak, aby sa dokotúlali práve to svojich domovov. Pokiaľ kurzorom niektorú z príšeriek rozkotúľame, zastaví sa až vtedy, keď do niečoho narazí. Ich počet sa mení od jednej až po štyri.

Na vyriešenie každého levelu máme len obmedzený čas. Ten sa odpočítava vľavo dole. Pod ním je počet životov a vedľa počet písmen Jokerov, ktorých sme počas hry zobrali. Číslo levelu sa zobrazuje vpravo hore. Naraz môžeme presúvať len jednu príšerku. V ceste nám môžu stáť rôzne okraje hracej plochy, rastliny a rôzne iné prekážky. Niekedy narazíme na budík (pridá čas) alebo srdce (pridá život). Ďalšie prekážky sú rôzne šípky, ktoré menia smer

kotúľania, prípadne políčka, ktoré kotúľajúcu príšerku odrazia naspäť odkiaľ prišla. Keď kurzorom zvolíme niektorú z príšeriek, okraj obrazovky sa zafarbí jej farbou. Keď ju umiestnime do domčeku, musíme ju uvoľniť z kurzora, aby sa skutočne dostala domov (čiže prekotúľanie príšerky cez domček sa nepočíta). Keď hru zapauzujeme, objaví sa menu, v ktorom môžeme level reštartovať, prípadne ukončiť hru.

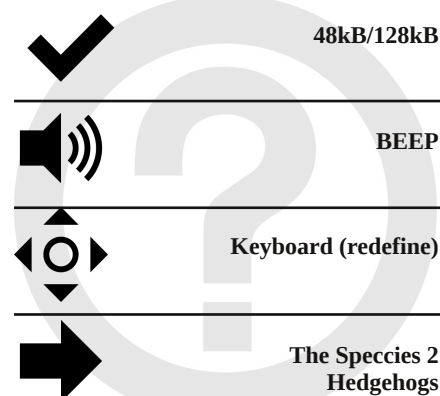


Už len jeden domov

Graficky je hra prevedená skvele. Grafika je veľká, detailná a farebná. Animácie sú plynulé a nikde nič neblíkajú ani netrhá. Hra dokonca podporuje aj rozšírenie farieb v ULA+, takže v emulátoroch, ktoré

to podporujú je možnosť hry prepnúť do viacfarebného režimu. Hudba v úvodnom menu a zvuky počas hry sú pre BEEP.

Pri štarte novej hry je sprístupnený každý trinásty level. Na úspešné dokončenie celej hry ale musíme prejsť všetky. Keď prehráme alebo zrušíme hru, prejdene levely máme označené zelenou farbou a nemusíme ich už znova hrať. Jedná sa o výbornú logickú hru v atraktívnom kabáte, ktorá si priaznivcov určite nájde. ■



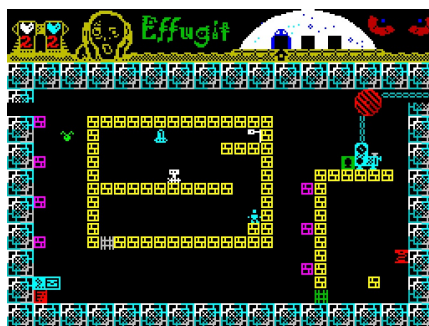
Effugit

(C) JBGV 2013

Stará dobrá pošta

Zvlastná hra by mala mať zvláštny názov a v tomto prípade to skutočne sedí. Aj keď je grafika len taký priemer z prvej polovice 80. rokov a zvukovo to tiež nie je žiadny zázrak, ovládanie prekvapí, postavička reaguje na klávesy dostatočne rýchlo a

hranie je príjemné. O čo teda ide?

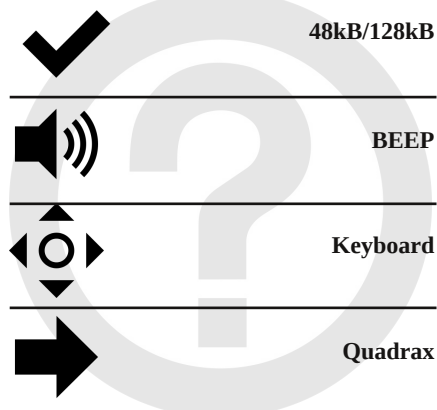


Ovládame malú postavičku, ktorá musí v každej úrovni doskakať k nejakému približovadlu a ním následne úroveň opustiť. Cestou však nájde zamknuté dvere, cez ktoré musí prejsť. Kľúč sa síce dá nájsť, ale nedá sa použiť, keďže jeho farba nesedí s farbou dverí. A v tom je práve vtíp tejto hry. Ovládať totiž môžeme postavičky dve. Každá sa nachádza vo vlastnom svete, každá rieši svoje problémy pri ceste k

približovadlu ale spája ich poštová schránka. Predmety v hre, ktoré sa dajú zobrať, sa dajú poslať poštou druhému panáčikovi, ktorý ich môže použiť u seba a poslať zasa niečo potrebné naspäť. V prvej úrovni si teda panáčikovia pošlú navzájom kľúče aby mohli otvoriť dvere. Dôležité je to, že každý ukončuje svoju úroveň zvlášť a tak si musíme pred ukončením dať pozor, či nepotrebujeme poslať nejaký predmet do iného sveta.

Slovom približovadlo mám na mysli nejaký dopravný prostriedok. Od akéhosi parného autíčka, cez helikoptéru až po lietajúci tanier. Oba svety sa od seba líšia farbou, kým prvý svet má čierne pozadie, druhý má pozadie biele. Okrem prenášania kľúčov je niekedy potrebné niečo prepnúť alebo zapnúť, aby sa v inom svete uvoľnila cesta ďalej.

Okrem skákania a preskakovania nás teda čaká aj premýšľanie. Po chvíli hrania človek prestane riešiť grafiku, pretože hra je dostatočne zaujímavá a zábavná. ■



Jánošík

(C) Rafal Miazga 2013

Nie len zbíjaním je zbojník živý

Každá kultúra má svojho Robina Hooda. Ten náš sa volá Jánošík a prichádza do našich Spectier! Jánošík bol povestný tým, že bohatým bral a chudobným dával. Okrem toho bol mladý, urastený, silný a baby naňho leteli, jednoducho všetky predpoklady stať sa hrdinom. A keďže mu práve uniesli a zatvorili na zámku jeho milú, je čas ísť ju vyslobodiť!

Ocitáme sa teda v úlohe Jánošíka, ktorý ide na zámok. Cesta je dlhá, musíme prejsť cez hory, cez dedinu a nakoniec cez celý zámok. V ceste nám stojí všeličo, od medveďov, cez vlkov a psov, až po ozbrojených drábov. Do toho sa musíme triafať na plošiny a uhýbať. Ako to teda vyzerá? Pozor si musí dávať v podstate na všetko, čo sa hýbe. Nepriatelia, ktorí sú veľkí ako Jánošík sám sa dajú zabiť valaškou a všetkému ostatnému sa treba vyhnúť. V hre sa postupuje z ľava do prava a obrazovky sa prekresľujú. Ak sa vrátíme späť do už prejdenej obrazovky, nepriatelia sa znova objavajú. Ale vracat' sa nie je potrebné, cesta vedie vždy len jedna.

Začíname teda v lese uprostred hôr. Tu nás čakajú najmä medvede, vlci a drábovia. Z vody vyskakujú ryby a tiež tu poletujú vtáci, obom druhom sa treba dôsledne vyhnúť. Vodu bude treba preskočiť na viacerých miestach a občas bude treba správne skočiť na pohybujúcu sa

plošinu. To môže byť niekedy ťažšie preto, lebo z nej vieme spadnúť aj ak nie sme úplne na okraji. Keď sa vezieme na plošine, musíme stále kráčať požadovaným smerom, inak z pod nás plošina ujde a spadneme. Na skákanie nepotrebujeme používať skok + smer, Jánošík skáče do tej strany, do ktorej je otočený po stlačení smeru hore. Je to vlastne hlavný strategický element pri hre, nedokážeme ovplyvňovať dĺžku skoku, tá je pevne daná. Zvyčajne ale vieme po vstupe do obrazovky zostať stáť a všimnúť si, ako sa hýbu nepriatelia a podľa toho zvoliť správny postup.

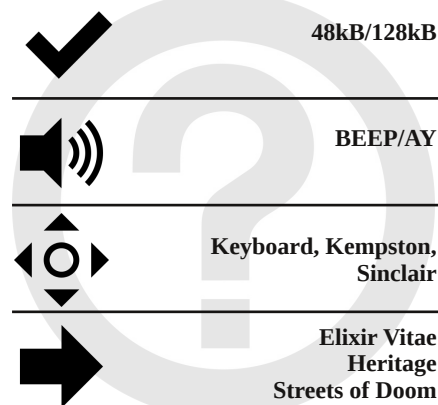


Hory nie su vždy prívetivé

Druhý level nás zavedie na salaš a do dediny. Medveďov značne ubudlo, ale drábov moc nie, namiesto vlkov nás tu čakajú psy. Pribudli však barani a kozy. Skoky po plošinkách cez vodu sú o niečo jednoduchšie.

Tretí level nás zavedie do zámku. Znova nás tu čakajú psy, kozy, nejaký ten baran, pribudli netopiere. No a samozrejme, že všade je veľa drábov, dokonca tu vieme natrafiť aj na medvede. Zámok dá naozaj zabráť a človek si oddýchne, keď príde na koniec.

Hra zaujme peknou grafikou. Všetko animované sa hýbe veľmi plynulo a nič neblíkajú. Na presné skoky sa dá zvyknúť, aj keď hra je tým dosť ťažká. Zvuky sú pre BEEP, ale na AY hrá počas hry príjemná hudba. Pohyb postáv a spôsob hry je mierne odlišný od väčšiny nových hier tohto typu, takže sa určite oplatí ju aspoň vyskúšať. A len tak pre zaujímavosť, je to vlastne konverzia hry z malého Atari, pričom existuje aj verzia pre Amigu. ■

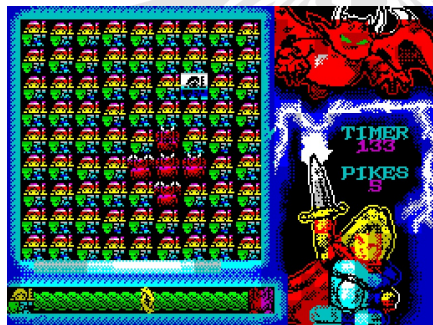


Knights & Demons Deluxe

(C) Einar Saukas, Baron Ashler, Craig Stevenson 2013

Opäť jeden súboj dobra so zlom

Legenda vraví o veľkom súboji dobra so zlom. Pekelné brány sa otvorili a na zem sa vyrútila armáda démonov. Ako ten súboj prebiehal?

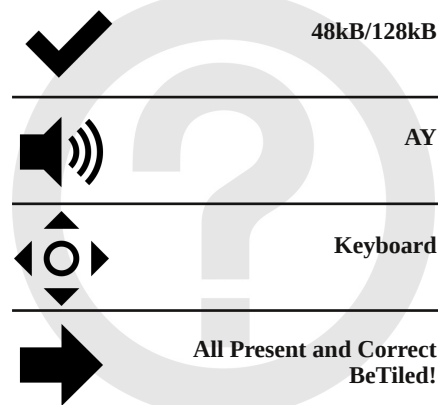


Máme pred sebou strategicko-logickú hru. Na hracom pláne 9x9 políček máme rozmiestnených bojovníkov a

démonov a našou úlohou je jednu alebo druhú stranu úplne zničiť. Súboj je vedený pomocou kurzora, ktorý môžeme ľubovoľne premiestňovať po hracom pláne. Keď stlačíme strelbu, 5 postavičiek sa zmení na opačné (bojovník na démona a démon na bojovníka) a to postavička v kurzore, nad a pod kurzorom a vpravo a vľavo od kurzora. Toto je vlastne jediné pravidlo hry a vďaka tomu nás čaká premýšľanie, ako najvhodnejšie kurzor umiestňovať. Aby sme to ale nemali až také ťažké, máme k dispozícii kúzlo, ktorým vieme premeniť len postavičku označenú kurzorom. Tohto kúzla však máme len obmedzený počet. Ťahov máme neobmedzené, čo nás však obmedzuje je čas. Ten sa nám odpočítava vpravo od hracieho plánu, pod ním máme počet kúziel, ktoré môžeme použiť na zmenu jedinej postavičky označenej kurzorom. Zaujímavosťou hry je aj to, že si sami vyberáme, za koho budeme hrať. Hra

je ukončená vždy, keď je na hracom pláne len jeden typ postavičiek.

Knights & Demons Deluxe je vylepšená verzia rovnomennej hry. Je zábavná, jednoduchá a rozhodne ohúri svojou farebnosťou! ■



My Rendition of Horace to the Rescue

(C) Steve Broad 2013

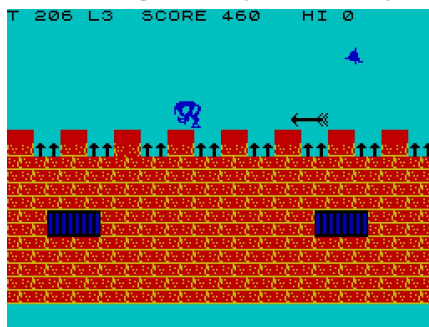
Ked' je skutočne zle, stačí zazvoniť

Ked' je vonku sychravo a zima sa derie pod kožu už len pri pohľade z okna, popri čakani na oblúbený film či seriál si stihneme dať nejakú krátku oddychovku. Jednou z nich je aj HORACE. Pred tridsiatimi rokmi bolo prisľúbené pokračovanie pod názvom "Horace to the Rescue" a keďže nikdy nevyšlo, Steve Broad s tým niečo spravil a teraz si ho môžeme zahráť. Aké teda je?

Je také, aké by možno naozaj bolo pred tridsiatimi rokmi. Grafika aj zvuk sú pôvodné, nový je obsah hry. Aj keď možno ani ten nie, pripomína inú hernú klasiku - Hunchback. Našou úlohou je zachraňovať zvončeky. Znie to jednoducho a prvé levely tak aj pôsobia. Ale to sa všetko zmení.

Levelov je 15 a každý sa odohráva v jedinej obrazovke. Začíname na ľavej strane a musíme doskočiť k zvončeku. Ak sa v obrazovke nachádzajú aj mince, musíme ich pozbierať. Aby sme to nemali

také jednoduché, niekto po nás strieľa šípy a hádže bomby. Šípy lietajú v dvoch rovinách, jedny treba preskočiť a druhé nás trafia ak sme práve vo výskoku. Bomby idú

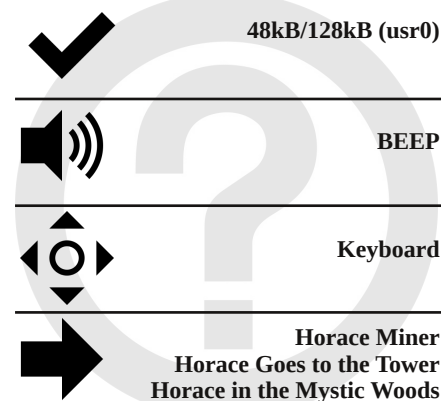


Život na hrade nie je jednoduchý

vždy po zemi. Ďalšia komplikácia je tá, že nie vždy je zem rovná, je treba preskakovať rôzne ostne. Malá pomoc sú práve mince, dá sa na ne postaviť a v tom prípade nás nízko letiaci šíp ani bomba nezasiahnu.

Ako som už spomínal, grafika a

zvuk je skutočne z roku 1982. Pohyb a celkové ovládanie je však dostatočne rýchle a hra sa hrá dobre. Nie je nejako zvlášť náročná, skôr je to o náhode (niekedy nás trafi bomba hneď ako sa objavíme), ale po pár pokusoch je reálne hru prejsť celú. Na zabitie pár minút času skvelé! ■



Gem Chaser 2

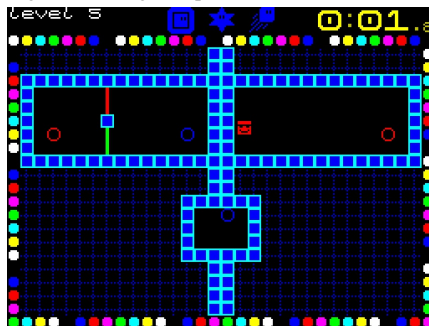
(C) Bob's Stuff 2013

Farby, nič len farby a trochu viac času

Neprešlo veľa času a máme tu pokračovanie hry o zbieraní farebných guľičiek. To znamená, že tu máme ďalších 70 levelov plných farieb a pretekov z časom. A keďže prišlo k zmenám pravidiel hry, myslím, že sa oplatí si ich popísať bližšie.

Grafika a princíp zostali zachované, nový je spôsob hrania. Úplne najprv si asi všimneme pohyb, pribudla zotrvačnosť. Takže keď sa príliš rozbehneme, chvíľku to trvá než zastavíme. Hneď v prvom leveli sa

ale objaví ďalšia novinka, keď máme zelenú farbu, objaví sa pri guľičkách malá zelená hviezdička. Táto sa objavuje v každom leveli a je viditeľná len vtedy, keď máme rovnakú farbu ako ona. Ale najväčšia zmena je asi tá, že môžeme hrať ďalej aj vtedy, ak nám vyprší čas. A práve tu sa hra najviac odlišuje od predošlého dielu.

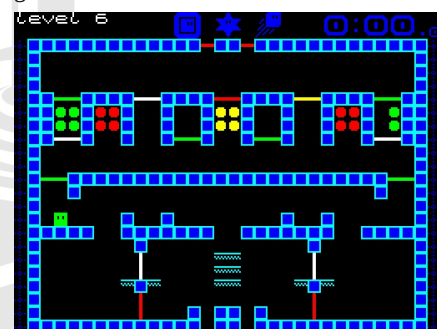


Úspešný koniec levelu

Po každom ukončení levelu máme malé vyhodnotenie. To spočíva v troch veciach - či sme správne vyzbierali všetky guľičky podľa farby, či sme zobrali hviezdičku a či sme to celé stihli v stanovenom čase. Vtip je totiž v tom, že síce vieme prejsť hru len tak, bez ohľadu na čas, prípadne hviezdičky, ale nedostaneme

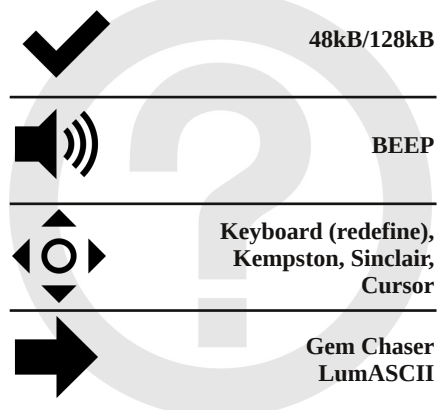
sa k záverečnej gratulácii, pretože sme neprešli hru na 100%.

V ďalších leveloch sa objavujú nové veci ako napríklad hra s viac než jednou postavičkou naraz (to je známe už z prvého dielu), teleportačné diery prípadne šípy meniace gravitáciu (takže občas chodíme po strope). Zmenená je aj grafika hlavnej postavičky v prípade vyzbierania všetkých guľičiek.



Nedostatok času nás nemôže rozhádzať

Gem Chaser 2 je výrazne rozšírené pokračovanie zaujímavej hry. Niekomu zmeny nemusia sadnúť, niekomu naopak môžu vyhovovať. Myslím si, že hra je natoľko zmenená, že určite stojí za to ju vyskúšať. ■



Ossuary

(C) Cyningstan 2013

Dobrodružný výlet do podzemia

Po stáročia pochovávali ľudia z dediny svojich predkov v podzemnom pohrebisku aby odpočívali v pokoji. Veci sa však menia a stále častejšie sa objavujú zvesti o nekromantoch, ktorí oživujú dávno mŕtvych a zneužívajú ich pre svoje ciele. Keď sa jeden z nich usadil aj v dedinskom pohrebisku, ľudia sa rozhodli konať. Vybrali jedného hrdinu a chcú pohrebisko aj pokoj zosnulých späť!

Ten hrdina sme, samozrejme, my a máme sa na čo tešiť. Čaká nás 24 poschodí plných rôznych príšer a nepriateľov a úplne dolu aj samotný nekromant. Aby sme to už vôbec nemali jednoduché, náš hrdina vchádza do podzemia neozbrojený, len s trochu jedla. Akú teda máme šancu?



Nestrážený poklad

Ossuary (doslova to znamená kostnica) je klasický dungeon, pričom pohľad na herný svet nie je z prvej osoby, ale z hora. Našu postavu vidíme vždy v strede obrazovky, tá sa pohybuje po atribútoch. Celá hra je riešená na ťahy, takže všetko sa pohne až potom, čo sa pohneme my. Máme tak čas premyslieť si ďalší postup a tiež to prináša trochu stratégie vo vyšších leveloch. Poďme ale na to, ako hra vlastne vyzerá.

Po voľbe ovládania sme hneď v hre. Na ľavej strane obrazovky máme naše štatistiky, konkrétne je to útok, obrana, inteligencia a zdravie. Číslo s plusom sa objavujú vtedy, ak vezmeme predmet, ktorý patričnú vlastnosť vylepšuje (napríklad dýka pridá +2 body k útoku). Pri zdraví je horná hodnota aktuálna, spodná je najvyššia možná. V strede obrazovky je vlastná hracia plocha. Na pravej strane máme inventár. V spodnom veľkom okne sú predmety, ktoré nesieme so sebou, horné dve oddelené polička ukazujú to, čo nesieme v rukách. Hra ľavú a pravú stranu nerozlišuje, takže náš hrdina ovláda meč aj štít rovnako dobre ľavou aj pravou rukou. V červenom riadku pod hracím plánom sa vypisujú aktuálne hlásenia hry, takže vieme čo sa deje.

Nepriateľov je v hre dosť. Najprv sa stretneme s netopiermi, tie sú skoro neškodné. Časom pribudnú krysy, hady,

kostlivci. Týchto všetkých vieme zabiť klasickými zbraňami ako je dýka alebo meč, na obranu nám poslúžia štíty. V nižších poschodiach sa však objavujú duchovia a démoni a tí sú odolní voči každej zbrani, takže treba používať kúzla. Tie nájdeme alebo vo forme zvitkov papiera alebo vo forme kúzelných paličiek. Pre zvýšenie obrany proti démonom a duchom funguje špeciálny náramok. Okrem zbraní môžeme nájsť aj jedlo. To je vo forme jablka, to pridá 4 body zdravia, alebo vo forme fľaše, tá obnoví zdravie na maximum. Nebol by to ale dungeon bez pokladov. Na zemi občas leží mech so zlatom, prípadne celá truhlica. Pozbierané zlato sa nám spočítava v okienku pod štatistikami a slúži zároveň ako naše bodové hodnotenie.

Teraz zopár slov k používaniu inventára. Celá hra sa ovláda len piatimi klávesami, preto je použitý systém jednoduchého menu. Keď podržíme strelbu, klávesy vľavo a vpravo nás presúvajú po položkách menu (to sa zobrazuje v červenom riadku pod hracou plochou). Hra sa snaží sama odhadnúť najvhodnejší povel, preto ak prideme na ležiaci predmet a stlačíme strelbu, automaticky ho vezmeme a nemusíme používať menu. Možnosti sú nasledovné: zobrať predmet (ak na nejakom stojíme), zísť po schodoch (ukončíme level a začneme ďalší), save, load (obe na kazetu) a ukončenie hry, ukončenie menu bez zvolenia akejkoľvek položky (neukončí sa ťah a teda sa ani nepohnú nepriatelia), počkať chvíľu (ukončí sa ťah) a vchod do inventára. V inventári máme možnosť vec zjesť (ak je jedlá), použiť (presunúť do ruky), presunúť z ruky do inventára, položiť na zem a zatvoriť inventár. Takto napísané to vyzerá zložitá, ale hra to skutočne zjednodušuje a človeku to príde pri hraní jednoduché a prehľadné. Najviac zrejme zdržuje zmena predmetov v rukách ak chceme použiť kúzla namiesto klasických zbraní.



Mám šancu utiecť o poschodie nižšie

A teraz už naozaj samotná hra. Každý z 24 levelov je jedno poschodie v ktorom sa niekde nachádzajú schody. Tie máme nájsť a zísť po nich nižšie. Keďže

niektorí nepriatelia nosia so sebou predmety a iní zasa predmety strážia, je dobré nevyhýbať sa súbojom. Tie sú



Krysy sú nebezpečné aj v malom množstve

jednoduché, stačí prísť k niekomu a stlačiť smer k nemu, hra automaticky útočí. Z boja je možné kedykoľvek odísť (ak sa niekde na okolí nachádza prázdne políčko), ale nepriatelia nás zvyčajne prenasledujú, takže je lepšie súboj dokončiť. Počas súboja máme prístupný aj inventár, takže si môžeme napríklad doplniť zdravie, ak príliš prehrávame (a máme čím). Hra nás o stave súboja informuje v červenom riadku pod hracou plochou. Ako získavame skúsenosti z bojov, stúpa nám maximálny počet zdravia. Keď sme prezreli celé poschodie, môžeme nájsť schody a zostúpiť nižšie, kde sa všetko znova opakuje. Každé poschodie má iné rozloženie miestností a nepriateľov.

Celá hra je vyvedená v peknej, farebnej grafike. Nič sa neanimuje, za to je ale hra prehľadná a vždy vieme čo sa deje. Všetky predmety sú rozoznateľné na prvý pohľad a nemusíme riešiť čo to vlastne na tej obrazovke je. Navyše, celá hra je vždy vygenerovaná náhodne (úroveň, nepriatelia a aj naše vlastné štatistiky), takže je vždy trochu iná. Ozvučenie je len zopár zvukov na BEEP, ale za to hra funguje aj na 16kB Spectrách.

Myslím, že Ossuary je jedna z najkvalitnejších hier, ktoré sa minulý rok na Spectre vôbec objavili, je to naozaj zábava a nenudí ani po niekoľkých hrách. Pre priaznivcov RPG žánru jednoznačne doporučujem! ■



16kB/48kB/128kB



BEEP



Keyboard, Kempston

Barbarians
Intergalactic Space Rescue

Donkey Kong Reloaded

(C) Gabriele Amore 2013

Mário opäť na scéne

Spectrum nikdy nebolo doménou Mária. Vlastne ma napadá len jediná hra, ktorá vznikla v oficiálnej licencií a tá veru nedopadla príliš dobre. Ale možno práve teraz prišiel čas to zmeniť.

Donkey Kong Reloaded je klasická plošinovka, v ktorej Donkey Kong uniesol Máriovi priateľku a ten sa ju vydal oslobodiť. Aby to ale nemal úplne jednoduché, Donkey Kong mu pod nohy hádže sudy, opice, korytnačky a kadečo iné. Nie je to klasická jednoobrazovková plošinovka, Mário musí prejsť obrazoviek niekoľko (celkovo 11), aby mohol svoju priateľku vyslobodiť. Tento raz to ale skutočne jednoduché nebude.

Hlavná črta tejto hry je obtiažnosť. Prvých niekoľko hier som nedokázal prejsť ani do druhej obrazovky. Sudy aj opice nepadajú celý čas po rovnakých trasách, ale ich cesty sa menia. Každý dotyk s nimi znamená smrť a Mário sa okrem uhýbania nemá ako brániť. Keď som už ako-tak zvládol prejsť prvú obrazovku, rovnaká



situácia nastala v druhej. A to sú vraj korytnačky pomalé!

Po niekoľkých (desiatkach) pokusov sa dá v hre pokročiť. Mierne zlepšenie situácie prichádza v tretej obrazovke, kde sa nachádza kladivo. Najprv je však treba sa k nemu dostať. Ak sa to podarí, Mário má konečne zbraň proti nepriateľom! Tento fakt hru mierne ulachčuje, avšak neskôr sa menia aj nepriatelia na lietajúcich a teda nie ľahko zničiteľných. V jednej z ďalších obrazoviek sa nachádza malá soška Mária - po jej zobrať získavame život. Vtip je ale v tom, že ak miestnosť opustíme a znova sa

do nej vrátíme, soška sa objaví znova (spolu s nepriateľmi) a tak si môžeme zobrať životov koľko chceme. Hra je napriek tomu aj naďalej veľmi ťažká a obrazovku s PacManom som už nezvládol prejsť ani s kopou životov v zásobe.

Graficky je hra spracovaná vynikajúco, je farebná a detailná, počas hry sa ozýva zopár zvukov na AY. Obtiažnosť však dojem z hry mierne kazí. ■

✓	48kB/128kB
🔊	BEEP/AY
⬆️⬆️⬆️⬆️	Keyboard (redefine)
➡️	"C" Is For CRABBY! Pyromania - Trial By Fire Push'n'Chase

Moderate Retribution

(C) Stonechat Productions 2013

Zničiť čo sa hýbe, alebo sa tomu aspoň vyhnúť

Vyslúžilý pilot si len tak sedí doma, spomína na staré dobré časy a sleduje vyhasínajúce červené slnko na oblohe. V tom ho vyruší správa o napadnutí... Všetci to poznáme, zažili sme to už toľko krát!

Moderate Retribution je klasická vesmírna strieľačka. Letíme raketou z ľava do prava a strieľame do všetkého, čo sa kde pohne. Prípadne sa tomu aspoň pokúsime vyhnúť, keďže nie vždy nám stačí jedna

strela na zničenie nepriateľa. Aby sme to nemali také jednoduché, letíme v úzkom koridore, ktorý je miestami naozaj tesný. Rýchlosť našej rakety tiež neprospieva manévrovaniu na poslednú chvíľu, takže nás hra určite aspoň trochu potrápi. Levelov je k dispozícii totiž celkovo 5.



Zatial to vyzerá jednoducho

Jednou zvláštnosťou je to, že po nás celý čas nič nestrieľa. Nepriatelia vždy len preletia vo formácii a to je všetko. Krajina neobsahuje žiadne delá, dokonca ani koncový nepriateľ nevystrelia ani ranu. Každopádne, stret s čímkoľvek (snáď

okrem vody v tretej úrovni) nás okamžite zabije. Absencia striel letiacich proti nám môže pôsobiť dojmom jednoduchého preletu celou hrou, až tak úplne to pravda nie je. K dispozícii máme 5 životov, po prejení každého levelu získame ďalší. Strelba je len jedna, jediné bonusy v hre sú akési mince s hodnotou 50 a 100 bodov. Tie sa objavujú rôzne po zničení určitého množstva nepriateľov. Drobná chybička v hre ale spôsobuje, že sa niekedy minca objaví tam, kde sa k nej nedostaneme. Okrem väčších nepriateľov na konci každého levelu je v hre len jeden jediný typ nepriateľa (policajti oblúbená lietajúca kobliha).

Moderate Retribution určite poteší každého fanúšika klasických strieľačiek, aj keď zrejme príliš dlho nevydrží. Dá sa prejsť na niekoľko pokusov a tiež fakt, že sa rýchlo opozera z nej nerobia príliš trvanlivú hru. Je to ale veľmi príjemné spostenie nových hier, keďže tento žánr v posledných rokoch mierne upadá. Minimálne jedno poobedie strávené pri tejto hre vrele odporúčam! ■

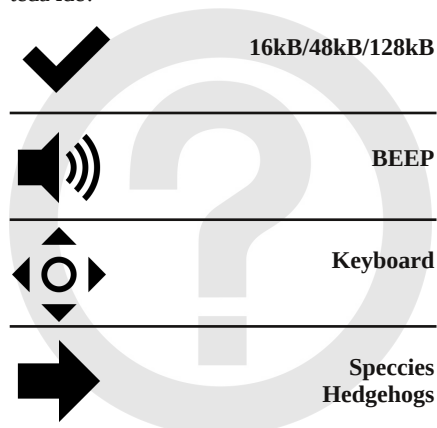
✓	48kB/128kB
🔊	BEEP/AY
⬆️⬆️⬆️⬆️	Keyboard (redefine)
➡️	More Tea, Vicar? Genesis: Dawn of a New Day

The Speccies 2

(C) Sokurah 1983

Menej farieb ale určite nie menej zábavy

V rovnaký deň, kedy vyšla hra Speccies, vyšlo aj jej pokračovanie Speccies 2. Jedná sa ale o inú hru, aj keď žánr (logická hra) zostal rovnaký. Na prvý pohľad vyzerá ako chudší príbuzný, to ale neznamena, že je nezaujímavá, práve naopak. Vzhľad je prispôbený tomu, že hra funguje aj na 16kB Spectrách. O čo teda ide?

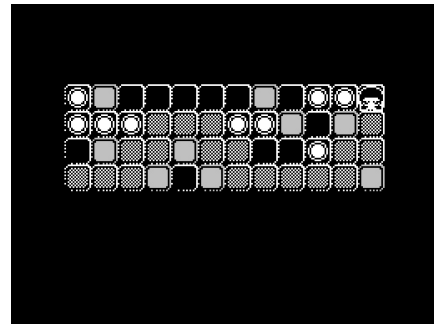


Ovládame postavičku, ktorá sa prevaluje z políčka na políčko. Dokáže však vstúpiť len na prázdne políčko, pričom už navštívené políčko sa zaplnia a sú ďalej neprístupné (vyplnia sa šachovnicou). Niektoré políčka sú neprístupné už od začiatku. Cieľom nie je zaplniť všetky políčka, ale zaplniť tie, na ktorých sa nachádza biely kruh. Keď prejdeme po všetkých kruhoch, level končí a my sa presúvame do ďalšieho. Levelov je spolu 45 a hracia plocha každého je rozdielne veľká. Taktiež nás v hre vôbec netrápi čas, máme ho k dispozícii koľko chceme.

Hra pôsobí jednoduchým dojmom. Je čiernobiela (používa ale BRIGHT) a okrem samotnej hracej plochy nie sú na obrazovke žiadne ukazovatele, len čierna farba. Animácia je však plynulá a ovládanie pohodlné. Ak sme spravili chybu a chceme level opakovať, musíme sa dostať do bezvýchodiskovej situácie (uzavrieť postavičku na políčko, z ktorého sa nedá dostať) a hra sama level ukončí. Počas hry sa ozývajú zvuky na BEEP.

Pri štarte hry máme k dispozícii

prvých 36 levelov priamo. Posledných 9 sa ale odomkne až v prípade, že ich prejdeme všetky. Ak sa počas hrania vrátíme do úvodného menu (ak sme nezvládli niektorý level), pri štarte novej hry máme zelenou farbou označené úspešne prejdené levely a tak ich môžeme preskočiť.



Niekedy je cesta dlhá

Speccies 2 je vydarená logická hra, ktorá má príjemne stúpajúcu obtiažnosť a určite vie človeka potrápiť dlhšiu dobu než len zopár minút. Jednoznačne stojí za to ju vyskúšať! ■

Tank Battle

(C) Illusion Works 1995, 2013

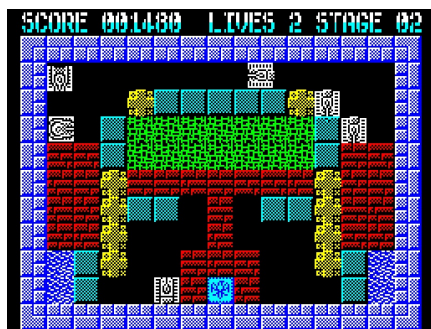
Tanky v meste znamenajú problémy

Ako píš v jednom zo svojich diem The Super - staré je nové. Toto by mohlo platiť pre Tank Battle, je to hra pochádzajúca z roku 1995. Nikdy však nevyšla, to sa jej podarilo až minulý rok.

Naša krajina bola napadnutá nepriateľskou armádou a keďže sa nikto k ničomu nemá, obrana zostala na nás. Čaká nás tak šestnásť levelov plných jazdenia tankom po obrazovke a strieľania.

Celá akcia sa odohráva na jednej obrazovke a vidíme ju zhora. Dolu v strede obrazovky je naša základňa, ktorú musíme ubrániť a zničiť všetky nepriateľské tanky. Okrem základne a tankov sú na obrazovke rôzne prekážky. Červené múry sa dajú ľahko odstreliť, žlté už idú ťažko. Modré sa odstreliť nedajú. V lese tanky nie sú vidieť (zastreliť sa ale dajú), voda tank spomalí. Na obrazovke sa naraz objaví až šesť nepriateľských tankov. Keď nejaký zničíme, objaví sa ďalší. Celkovo ich je približne štrnásť. Nepriateľské tanky sú tiež zrejme modernejšie než ten náš, pretože potrebujú niekoľko zásahov. Nám stačí jediný, aby sme stratili život.

Inteligencia protivníkov nie je najvyššia. V podstate sa ponevieraajú po

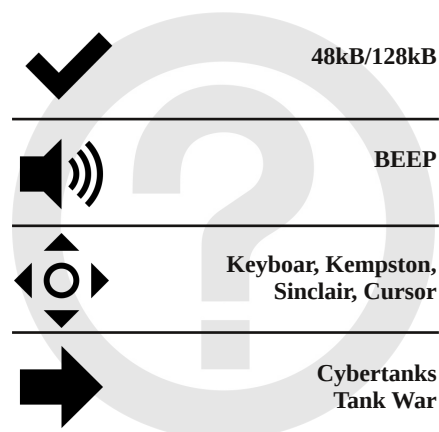


Volím taktiku vyčkávania

obrazovke a snažia sa dostať dolu k našej základni. Nestrieľajú príliš veľa a často menia smer. Reagujú ale na našu strelbu a len málokedy sa postaví do cesty letiacej strele. Niektoré úrovne zvädzajú na taktické zatrasenie jednej cesty a čakanie, kým nám tanky prídu pod nos, ale vždy sa im podarí nás nejak obísť, takže si aj zajazdíme. Našťastie nám neplynie žiadny čas, takže môžeme taktizovať. Životov máme dokopy päť. Hra obsahuje prístupové heslá do jednotlivých levelov. Tie sa však neukazujú automaticky po prejení levelu, ukáže sa len heslo levelu, v ktorom prideme o všetky životy.

Pohyb tanku je trochu lenivý a chce

si to naň zvyknúť. Všetko je však plynulé. Grafika je jednoduchá, ale prehľadná, takže ani vo veľkej vrave sa nestratíme. Zvuky a hudba sú pre BEEP. Hratelnosť je vyvážená a človek má chuť sa k hre vracat'. Hra je konverziou Battle City z NESu a myslím, že sa napriek niekoľkým rozdielom (napríklad rýchlosť tanku) podarila. Keď nás omrzí pokoj a kl'ud, určite príde vhod voľne pohnutý tank s nekonečnou zásobou streliva. ■



Los Amores de Brunilda

(C) Retroworks 2013

Čo ak sú niektoré povery pravdivé

Rôzne veci sa dejú v starých lesoch po zotmení. Ani putujúci mníši nie sú v bezpečí pred kúzлами a desivými tajomstvami minulosti. Poďme sa pozrieť na príbeh dvoch putujúcich mníchov, ktorí hľadajú prístrešie na jednu noc v malej dedinke uprostred temných lesov.

Hra nás zavedie do prvej polovice 19. storočia. Dvaja františkánsky mníši putujú do Santiaga, keď na konci dňa prídu do malej dedinky San Arteixo do Montavalo, kde sa pokúsia nájsť si nocľah. To sa im aj podarí, ale netušia, čo ich to bude stáť. Ocítame sa v úlohe mnícha menom Gonzalo. Keď sa ráno prebudíme, náš spoločník Cesáreo nie je vo svojej posteli. Keď ho nájdeme v zvláštnom spánku, začíname rozplietat' príbeh plný záhad, kúziel a tajomstiev.



Práve sme prišli do dediny

Los Amores de Brunilda je adventúra. Riešime hádanky, presúvame sa svetom, zbierame a používame predmety, rozprávame sa s ľuďmi. Hra svojím prevedením pripomína japonské klasiky typu Zelda. Svet vidíme z nadhľadu, počítačom ovládané postavy si žijú svoje životy, zbierame predmety, ktoré musíme mať pri sebe v správnom čase na správnom mieste. Pritom máme neustále obrovskú voľnosť pohybu v hernom svete. Ten je skutočne rozsiahly a je rozdelený na niekoľko oblastí (dedina, močiar v ktorom

žije čarodejnica, dom, v ktorom leží náš spolupútnik a podobne).

Hneď od začiatku nás zaujme grafika. Je veľká, farebná a detailná. Plocha sa hýbe po atribútoch, takže s farbami nie sú problémy a pri dlhých presunoch medzi lokáciami nás to obzvlášť nezdržuje. Predmety sú jasné na prvý pohľad a tak nemusíme riešiť čo je lopata a čo je hríb. Keď prideme napríklad do krčmy, postavy sa animujú (vlastne väčšina postáv v hre sa nejak hýbe, takže aj keď je prostredie (stromy, voda a podobne) statické, nepôsobí celá hra strulo. Hlavne pri vchádzaní do nových lokácií sa je na čo pozerat'.

Ruka v ruke s grafikou ide hudba. Každý priestor v hre má svoju vlastnú hudbu. Či už sme v dedine, niekde na svätej pôde (napríklad kostol), v močiaroch či v podzemí, hudobný motív sa zmení podľa daného priestoru. Hudby sú celkovo jednoduché, ale atmosférou výrazne zlepšujú dojem z hry.

Veľmi podstatnou časťou hry sú dialógy. Rozprávať sa budeme často a veľa. Od rôznych postáv sa dozvedáme rôzne veci a občas pri rozhovore dostaneme, prípadne odovzdáme nejaký ten predmet. Aj keď priamo nevyberáme žiadne odpovede ani nedokážeme rozhovory smerovať nejakým konkrétnym smerom, je dobré sledovať o čom sa vlastne bavíme, aby sme vedeli čo ďalej v hre robiť. Pri rozhovoroch sa tiež rozvíja dej hry. Chvilkami sa komplikuje, chvíľami sa rozuzluje, občas prekvapí. Spolu s grafikou a hudbou vytvára skvelú atmosféru hry a máme chuť sa stále dozvedieť viac.



Návšteva u čarodejnice

Poďme sa teda pozrieť ako je na tom samotná hratelnosť. Okrem rozprávania musíme v hre používať rôzne predmety. V podstate ich ani tak nepoužívame ako ich musíme mať v správnom čase pri sebe. Odpadá tiež kombinovanie viacerých predmetov, každý má svoje konkrétne využitie sám o sebe. Hra je v tomto smere aj celkom jednoduchá, predmetov nie je až tak veľa, aby sme sa začali strácať v tom, ktorý kde použiť.

Komplikácia prichádza v podobe

akčných medzihier. Niekedy nám na hlavu padajú balvany, inokedy blúdime v tme podzemných labyrintov len s malým svetlom lampy a musíme sa pritom uhýbať rôznym príšerám. Tieto veci nám vedia uberať na "viere". To je práve ten ukazovateľ vedľa kríža pod hracou plochou. Keď nám klesne na nulu, prichádzame o rozum, utečieme do lesov a hra pre nás končí. Existujú ale dve miesta, kde sa dá viera doplniť, jedno z nich je kostol. Vieme tiež nájsť náhrdelník (ruženec), ten nám automaticky obnoví vieru keď sa nám minie, ale len raz. Väčšia pravá časť obrazovky pod hracou plochou je inventár, kde sa nám zobrazujú všetky predmety, ktoré máme práve pri sebe.



Tento súboj prehrávam

Veľmi zaujímavou časťou hry sú súboje. Väčšie príšery v hre sa nedajú tak ľahko a chcú bojovať. Súboj spočíva v akomsi "tanci", v strede obrazovky padajú šípky (smery, niekedy kruh ako znak streľby) a my podľa nich musíme stláčať smery. Vtip je v tom, že to musíme urobiť až keď je patričný znak úplne dolu v najnižšom pruhu. Každý súboj je o niečo rýchlejší a dá viac zabrat'.

Hra je rozdelená na päť kapitol, po ukončení každej z nich dostaneme heslo, ktorým sa v prípade nezdaru vieme dostať do patričnej kapitoly kde sme skončili. Hranie sa tak dá rozdeliť na viac etáp ak práve nemáme dostatok času.

Máme pred sebou hra, ktorá tu už veľmi dlho nebola. Príbeh nie je len na okrasu, texty nie sú len hlušina. Človeka vtiahne atmosféra a nemá žiadny záujem prestať hrať, pokiaľ sa nedozvie ako to celé skončí. Obrovské množstvo grafiky, hudby a celkovo detailov človeka ohúri a navyše sa nejedná len o pozlátko, ktoré po chvíli hrania prestane baviť. Los Amores de Brunilda je jednoznačne hra, do ktorej hrania sa oplatí investovať trochu voľného času! ■

	128kB
	AY
	Keyboard
	Iron Lord

Funky Fungus

(C) Alessandro Grusso 2013

Opäť raz musíme zachrániť svet

Existujú ľudia, ktorí nenájdu hrbí ani keď ňň zakopnú. Funky Fungus je však ten typ, ktorý vám skočí na hlavu a ešte do vás aj niečo hodí. Napríklad hviezdičku.

Aké to je byť aktívnym hrbíom si môžeme vyskúšať v tejto plošinovke. Užijeme si dostatok skákania, uhýbania sa a aj strieľania. A to všetko v dávke nie malej. Čaká nás totiž 40 plus jeden level akcie. Poďme ale po poriadku.

V hre ovládame hrbí. Touto netradičnou postavičkou musíme v každom

leveli doskakať k hviezde, ktorú vezmeme. Keď ju máme, získavame možnosť strieľať a našou ďalšou úlohou je zastreliť všetkých nepriateľov. To nie je úplne jednoduché,

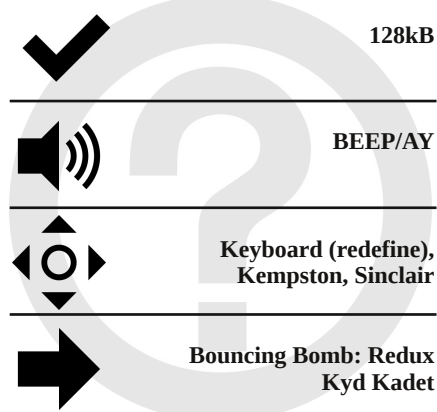


Skúsiť to prebehnúť alebo počkať?

pretože sú to celkom odolné tvory a potrebujú sedem a viac rán. Našu situáciu komplikujú dve dôležité veci a to fakt, že akýkoľvek kontakt s nepriateľskými postavičkami je pre nás smrteľný a tiež čas, ktorý nám neúprosne odmeriava možnosť úspešne ukončiť level. Všetko sú to ideálne podmienky pre milovníkov stresu. Sú tu však aj pozitívne veci. Každý level sa odohráva len v jedinej obrazovke. Nebudeme teda nikde blúdiť. Druhá povzbudzujúca vec je tá, že po zastrelení

nepriateľov po nich väčšinou zostanú užitočné predmety. Ak je to hviezdička, môžeme strieľať viac hviezdičiek naraz (normálne môžeme vystreliť len jednu súčasne), hodiny pridávajú čas a hrbí pridá život. Ak zostane lebka, jej zobrať zomrieme. Levelov je teda štyridsať, tvoria štyri skupiny po desať leveloch. Táto informácia je dôležitá preto, lebo po zvládnutí každej skupiny levelov automaticky dostávame jeden život naviac, ale resetuje sa nám skóre. Máme tiež možnosť trikrát pokračovať v hre po tom, čo nám došli životy, toto pokračovanie nás presunie na začiatok aktuálnej skupiny levelov, v ktorej sme o životy prišli (teda, ak objavíme slová 'Game Over' napríklad v 35. leveli, máme možnosť začať hrať znova od 30. levelu). Keď prejdeme všetkých 40 levelov, stretávame sa s hlavným nepriateľom. Toho je ťažké prehliadnuť, keďže je približne osemkrát väčší.

Funky Fungus je určite príjemná hra, ktorá obsahuje zvuky pre BEEP aj AY. Grafika je farebná a spolu s postavičkami veľmi dobre nakreslená, animácie sú plynulé a ovládanie výborné. Hra je napriek tomu ťažká. Je potrebné presne plánovať skoky, časový limit je tiež tesný. Kto má rád plošinovky ten si príde na svoje! ■



Misco Jones

Raiders of the Lost Vah-Ka

(C) Radastan 2013

Akčná archeológia

Misco Jones je znudený mladík, ktorý sa jedného dňa rozhodne nájsť zlatú sošku Vah-ka. Aj keď nikto netuší, kde ju hľadať, nájde na mape jedno malé, neprebádané miesto a vydá sa tam. A všetko nasvedčuje tomu, že by ju naozaj mohol nájsť.

Máme pred sebou ďalšiu klasickú plošinovku. Presúvame sa džungľou z ľava do prava, uhýbame sa netopierom a domorodým strážcom, poskakujeme z plošinky na plošinku a dávame si pozor, aby sme nespadli do vody. Tu by sme aj mohli skončiť, ale keď už sme to raz načili, prečo to nedokončiť.

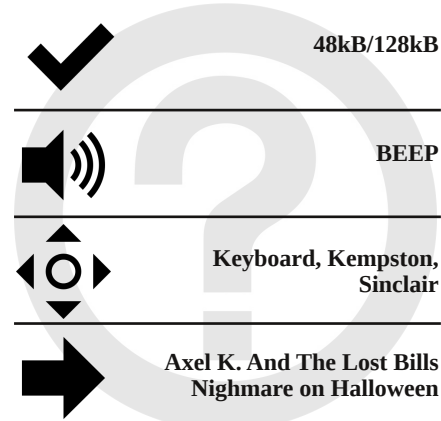
Viac než logiku v hre využijeme reflexy a správne načasovanie. Cesta džungľou je jednoduchá a priamočiara, ale v chráme to začne byť zaujímavejšie. Cesta sa často rozdeľuje a navyše sa nám do cesty stavajú dvere, ku ktorým musíme hľadať kľúče. To nás vlastne donúti k tomu, aby

sme prešli celý chrám. Nemáme však žiadnu možnosť nepriateľov ničť, takže uhýbanie je naša jediná šanca, ako postupovať ďalej.

Na celú archeologickú akciu máme k dispozícii päť životov. Na niekoľkých miestach ale cestou natrafíme na batoh, ten nám po zobrať život pridá. Jednou zvláštnosťou sú biele gulate balvany, ktoré sa dajú odvaliť. Za nimi sa nachádzajú alebo kľúče, alebo batoh so životom. Toto odvalenie sa prevedie stlačením výskoku a smeru naraz, pokiaľ sme priamo pri balvane. Keď chceme zobrať batoh, ktorý je za balvanom a ten zmizne, pretože sme ho balvanom prevancovali, nič sa nedeje a treba prejsť miestom, kde batoh pôvodne bol, život získame aj tak.

Hra nie je príliš dlhá a dá sa dohrať v podstate na tretí či štvrtý pokus. Grafické prevedenie je príjemné, ale okrem nepriateľov je hra statická. Neanimuje sa ani voda, vlastne vôbec nič. Úvodné menu obsahuje hudbu a hra zopár zvukov, všetko

na BEEP. Na spestrenie zopár minút života je to hra ideálna, svojou dĺžkou ale dlho nevydrží. ■



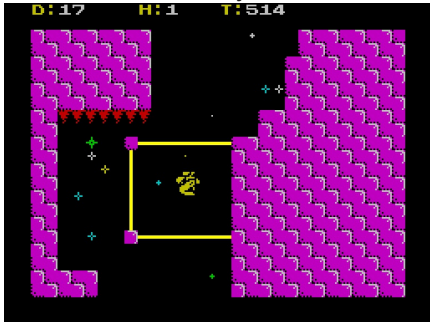
Heart Stealer 2

(C) Timmy 2013

Ďalšia honba za srdiečkami, tento raz v zvláštnom svete

Chodiť po strope a kraďnúť srdcia znie celkom originálne. Podľa si vyskúšať aké to je, keď máme možnosť ovládať gravitáciu.

Pôvodný Heart Stealer bol celkom príjemná plošinovka. Šlo o pozbieranie srdiec umiestnených na obrazovke a presun do ďalšieho levelu. V pokračovaní z toho zostalo už len to zbieranie srdiec. Ubudlo síce nepriateľov (v hre sme tento raz sami), celková situácia sa ale výrazne zťažila.



Veľmi častá poloha v hre

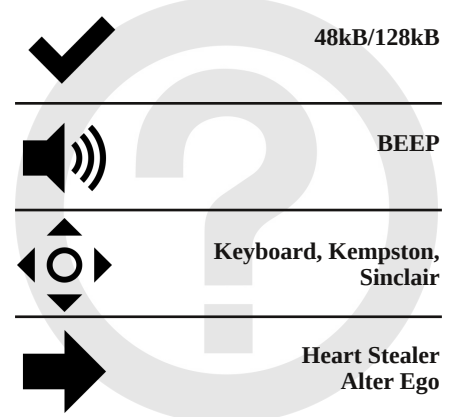
Hneď na začiatku hry narazíme na to, že sa nevieme dostať ďalej, pretože nám

v ceste prekážajú ostne a nevieme skákať. Ide totiž o to, že strelbou zmeníme gravitáciu a spadneme na strop. Takto vieme obísť ostne a pri ďalších znova len zmeníme gravitáciu a obídeme aj tie. A to je vlastne celý princíp hry. Pri východe z prvej obrazovky prejdeme okolo akejsi lampičky, ktorá sa rozsvieti. To je teleport a sem sa naša postavička vráti vždy, keď ju niečo zabije. Teleportov postretáme cestou veľa, je dobré venovať im trochu pozornosti. Na začiatku sa nám bude zdať, že herný svet je veľký. Nájdeť obrovské otvorené plochy a chvíľu potrvá, než sa zorientujeme. Prídeme však na to, že sa vlastne chodí stále dookola. Keď prídeme na koniec na pravej strane, objavíme sa na ľavej. A tak to funguje všetkými smermi. Srdce, ktoré musíme pozbierať je celkovo šesť.

Hore nad hračou plochou vidíme tri ukazovatele. Prvý nám počíta úmrtia. Číslo sa inkrementuje, takže vidíme, koľko krát sa nám niečo niekde nepodarilo. Pokusov pritom máme koľko len chceme. V strede je počet pozbieraných srdiec. V pravo nám beží čas, keďže sa inkrementuje, nemusíme sa báť, že by nám došiel.

Hra je to graficky opäť príjemná, ale

náročná. Postavička sa animuje len dvomi fázami, nikde sa nič iné nepohybuje, snáď len niektoré plošinky, ktoré nám pod nohami miznú (ak odídeme z miestnosti a vrátime sa, budú opäť na svojom mieste). Zvukovo je na tom hra priemerne, objaví sa zopár zvukov na BEEP, keď nájdeť srdce, zahrá nám hudba. Jedna tiež hrá v úvodnom menu. Nie som si istý, či hra dokáže udržať záujem dlhšiu dobu. ■



Land of Mire Mare

(C) Luca Bordonni 2014

Legendárne dobrodružstvo v staronovom prevedení

Mire Mare je jedna z hier, ktoré pozná snáď každý, pritom však nikdy nevyšla. Mala to byť ďalšia hra v sérii od Ultimate, v ktorej vystupuje Sabreman. Približne 30 rokov od jej oznámenia sa nám skutočne na obrazovkách objavuje, tak som si ju zahrál.

V hre ovládame Sabremana, ktorý musí nájsť postupne tri diamanty a tie hodiť do akejsi studne. Tým zastaví výbuch

sopky. Aby to nebolo také jednoduché, každý z diamantov je strážený strážcom, ktorý sa nedá zničiť. A vlastne sa nedá ani jednoducho zobrať, dá sa len vymeniť za niečo iné. A k tomu potrebujeme odomknúť dvere, ale kľúčov rýchlo ubúda. A to ani nehovorím o všadeprítomných príšerách, ktoré nás otravujú a uberajú nám energiu. Ale poďme radšej po poriadku.



Sabreman sa pohybuje v akýchsi ruinách. Cestou nachádza rôzne predmety, niektoré mu doplnia energiu (sprej, fläša a podobne), niektoré fungujú ako zbrane (meč - zabije všetko okrem plameňov, sekera - hasí plamene, palica - ničí všetko),

niektoré nerobia vôbec nič (napríklad stará topánka). Po ceste narazí na zamknuté dvere, tie sa dajú otvoriť kľúčami. Kľúčov je však málo a rýchlo sa mňajú, navyše sa dvere po prejdení znova zamknú. Pomôcť si však vieme sekerou, tá nám dvere otvorí aj bez kľúča.

Zbytočné predmety v hre sú veľmi užitočné. Zamieňame ich totiž za diamanty. Naraz môžeme nieť len jednu vec, tým pádom len jeden diamant. Keď máme pri sebe diamant, musíme nájsť studňu a hodiť ho do nej. Keď to zvládneme so všetkými troma, vyhrali sme.

Hra nie je príliš rozsiahla, takže sa v nej dá po chvíli celkom dobre orientovať. To uľahčuje už tak dosť ťažkú úlohu, pretože na nás neustále niečo útočí a navyše máme problémy s kľúčami. Ale tak to už u Sabremana chodí, je to len bežný stav vo všetkých hrách kde vystupuje.

Hra je prevedená dobovo, čo najviac sa snaží vyzerať ako hra od Ultimate. Aj keď som nikdy nič od Ultimate neprešiel, Lands of Mire Mare som zvládol a po počiatkovej nedôvere ma hra príjemne prekvapila. Kto rád pobehuje a zbiera predmety, toho hra určite nesklame! ■



Cross-Packing

Stručný prehľad možností komprimácie dát

Kedže väčšina nového softvéru pre Spectrum vzniká na PC, pozrel som sa na programy, ktoré slúžia na kompresiu s tým, že ponúkajú depacker pre Z80. Prehľad je to stručný a určite nie kompletný, test účinnosti je taktiež čo najjednoduchší a len so základným nastavením programov. Všetky popísané programy fungujú v príkazovom riadku.

Komprimácia na PC má výhodu v rýchlosti a možnosti použitia zložitejších algoritmov. Ak je skomprimovaný blok jednoduché rozbaľiť, nie je problém implementácia pre Z80. Rýchlosť a dĺžka depakovacej rutiny je dôležitá vtedy, ak riešime rozbalovanie počas behu programu, prípadne ak máme pamäť naozaj plnú. Aké sú teda možnosti?

Quido - RM-Team

Quido pôvodne vznikol na ZX Spectre. Schoval sa do obrazovky a používal metódy Shrinking a Imploding (ten je prevzatý z Turbo Implodera). Neskôr bol prepísaný pre PC. Jeho základné charakteristiky sú nasledovné:

- packuje metódami Shrinking a Imploding, na každý blok použije účinnejšiu metódu
- používa štyri módy kompresie, tie sa dajú zvoliť ručne, alebo nechať automaticky zvoliť najúčinnější (líšia sa veľkosťou IMPLD okna a tým, či sa komprimuje od začiatku alebo od konca súboru)
- skomprimovaný blok sa dá voliteľne uložiť s alebo bez depakovacej rutiny
- možnosť automatického vytvorenia TAP súboru

Dĺžka depakovacej rutiny sa líši od použitého módu kompresie a od toho, či chceme aby sa sama postarala o správne presúvanie dát v pamäti. Najdlhšie prípady depack rutiny sú 101 bajtov / 98 bajtov pre módy 1 a 3, 103 bajtov / 100 bajtov pre módy 2 a 4. Dekompresia funguje jednoducho: LD HL,adresa_dát; LD DE,kam_rozbaľiť; CALL depack prípadne JP depack.

Zaujímavosťou Quida je to, že ponúka aj dekomprimačnú rutinu pre procesor 8080.

ZX7 - Einar Saukas

ZX7 nie je packer pre hudobný editor ZX-7, ale jedná sa o všeobecný

komprimačný program.

ZX7 je implementácia algoritmu LZ77 (Lempel-Ziv 1977). Autor píše o optimálnom kompresnom algoritme, program vždy hľadá najlepšiu kompresiu a tú nakoniec použije. Základná charakteristika je teda nasledovná:

- len jeden mód kompresie
- nepripája k dátam dekompresnú rutinu
- na výber sú tri dekompresné rutiny

Na výber teda máme tri dekompresné rutiny. Tie sa líšia dĺžkou a rýchlosťou. Najpomalšia má len 69 bajtov. Rýchlejšia (o 25%) má 90 bajtov a najrýchlejšia (30%) až 244 bajtov. Dekompresia funguje znova jednoducho: LD HL,adresa_dát; LD DE,kam_rozbaľiť; CALL depack prípadne JP depack.

MHMT - LVD

MHMT znamená 'Megalz, HruM, hruST'. Obsahuje optimálnu kompresiu pre metódu megalz a hruM, takmer-optimálnu metódu pre hruST. Stručná charakteristika je nasledovná:

- možnosť výberu komprimačného algoritmu
- možnosť nastavenia komprimačných okien pre každý mód kompresie
- možnosť dekomprimácie priamo na PC
- nepripája dekompresnú rutinu

Predvolený mód kompresie je megalz, ten som aj testoval. Dĺžka depakovacej rutiny v tomto prípade je 110 bajtov. Depack funguje opäť jednoducho: LD HL,adresa_dát; LD DE,kam_rozbaľiť; CALL depack prípadne JP depack.

Exomizer 2 - Magnus Lind

Exomizer je kompresný program určený hlavne pre počítače s procesorom 6502, obsahuje však aj dekompresnú rutinu pre Z80 ak sa použije metóda exoraw. Základné vlastnosti programu sú:

- komprimuje od začiatku alebo konca súboru
- nastaviteľná veľkosť okna a dĺžka frázy
- nastaviteľný počet optimalizačných prechodov
- nepripája dekompresnú rutinu

Dekompresná rutina má 169 bajtov

(167 ak sa komprimovalo odzadu), prípadne sa dá použiť pomalšia verzia, ktorá má 154 bajtov (152 ak sa komprimovalo odzadu). Depack je tradične LD HL,adresa_dát; LD DE,kam_rozbaľiť; CALL depack prípadne JP depack.

Bitbuster Extreme - Gasman

Bitbuster Extreme je upravený Bitbuster, ktorý bol pôvodne určený pre počítače MSX. Stručná charakteristika je nasledovná:

- len jeden mód kompresie
- nepripája dekompresnú rutinu

Dekomprimačná rutina má len 89 bajtov a depack prebieha tradične: LD HL,adresa_dát; LD DE,kam_rozbaľiť; CALL depack prípadne JP depack.

Tolko stručný popis jednotlivých programov. Spravil som si úplne jednoduchý test, packoval som hru Tea and Sympathy, ktorá nie je nič iné, ako blok dát pre Arcade Game Designer (má dĺžku 12612 bajtov). Pri kompresii som používal predvolené hodnoty programov len s nutnými nastaveniami. Výsledky sú v tabuľke.

Podľa očakávania dopadol najhoršie Quido, keďže používa najjednoduchší kompresný algoritmus. Vzhľadom na jeho možnosti si však myslím, že v prípade, že veľkosť voľnej pamäte nie je kritická, má svoje opodstatnenie. Je to hlavne kvôli užívateľskej prívetivosti, kedy sa vie kompletne postarať o výsledok a dodá nám už hotový TAP súbor s loaderom v basicu. Ostatné programy sú o osobných preferenciách. Exomizer a MHMT majú bohaté možnosti komprimácie a tak sa s nimi dá ušetriť skutočne každý bajt. Všetky (snáď okrem Bitbusteru Extreme) majú na výber z viac možností dekompresných rutín. Prajem teda úspešné packovanie! ■

Quido http://pmd85.borik.net/wiki/Quido_ZX7

<http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027996>

MHMT <https://code.google.com/p/mhmt/Exomizer>

[http://hem.bredband.net/magli143/exo/Bitbuster Extreme](http://hem.bredband.net/magli143/exo/Bitbuster%20Extreme)

<http://old.matt.west.co.tt/specy/apology/>

*depack rutina je už zahrnutá vo výsledku

Program	Dĺžka výsledných dát	Dĺžka dekompresnej rutiny
Quido	9888 bajtov	0 bajtov*
ZX7	8409 bajtov	69 bajtov
MHMT	8372 bajtov	110 bajtov
Exomizer	8103 bajtov	169 bajtov
Bitbuster Extreme	8471 bajtov	89 bajtov

Multikolor v hrách

Farebné a ešte farebnejšie hry

Hra Aquaplane od Quicksilvy vyšla pred tridsiatimi rokmi. Výnimočná bola tým, že počas hry ofarbovala border tak, aby to vyzeralo, že hra sa odohráva na celej obrazovke.

V dnešnej dobe už nie sme odkázaní len na border, ale občas vznikajú hry, kde sa objavuje viac farieb v jednotlivých atribútoch. Po hre Buzsaw+ sa objavilo niekoľko multikolorových enginov, ktoré tvorbu hier uľahčujú.

ZXodus Engine (C) 2011 Andrew Owen

ZXodus je najstarší z troch popísaných enginov. Umožňuje vykreslenie 81 statických sprajtov na obrazovke naraz, pričom atribúty sú veľké 8x1 bod. Každý sprajt má veľkosť 16x16 bodov. Zobrazená plocha má 144x144 bodov, to zodpovedá rozmiestneniu 9x9 sprajtov. Umiestnenie na obrazovke je pevné, začína od druhého atribútového riadku a druhého atribútového stĺpca.



Hra Bozzle, ZXodus engine v akcii

Engine vie pracovať s maximálne 256 sprajtami. Tie majú svoje dáta uložené vo formáte 2x16 bajtov bitmapa, po nej 2x16 bajtov farby. Celkovo z toho dostaneme až 16384 bajtov grafických dát, ak využijeme všetky sprajty. Tento priestor je už zahrnutý priamo v engine, ten obsadí pamäť od adresy 39748 až do konca.

Rýchlosť prekreslenia obrazovky sú tri sprajty za prerušenie, celý obraz sa teda prekreslí za dvadsaťsedem prerušení. Na písanie textov na obrazovku môžeme využiť kanál #4, engine používa znaky 6x8 bodov (stredné bity v bajte). Pri použití basicu alebo strojového kódu v pomalejšej pamäti môže dôjsť k preblikávaniu grafiky na obrazovke.

Na kreslenie sprajtov v súčasnosti existuje len jeden editor (ColorTILE) a ten je pre Timex 2048. Využíva totiž jeho rozšírený grafický režim. Dáta sprajtov sú však uložené jednoducho, takže sa dá použiť na kreslenie prakticky čokoľvek.

Pomocou ZXodusu vznikla jedna hra, Bozzle. Jedná sa o verziu Sokobanu a pekne ukazuje možnosti rutiny.

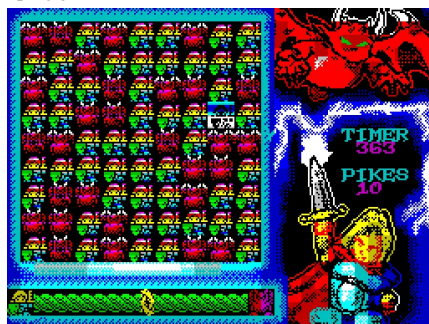
BIFROST ENGINE (C) 2012 Einar Saukas

BIFROST bol pôvodne založený na ZXoduse. Posledné verzie sú ale kompletne prepísané a tak sa jedná o nový engine. Oproti svojmu predchodcovi prináša zrýchlenie a hlavne možnosť použitia animovaných sprajtov. Pribudla možnosť priameho zápisu do obrazovky.



Formát dát je rovnaký ako pri ZXoduse, tiež sa jedná o sprajty 16x16 bodov umiestňované na ploche 9x9 sprajtov. Multikolorové okno je na obrazovke na rovnakom mieste ako pri ZXoduse. Umiestňovanie na obrazovku má dve možnosti. Prvá je rovnaká akú používa ZXodus, čiže umiestnenie na konkrétnu polohu v rastru 9x9. Druhá možnosť je presné umiestnenie podľa bodov, nie sme tak obmedzení hrubým rastrom 9x9.

Animované sprajty môžu mať dve alebo štyri fázy. Prvých 128 sprajtov v pamäti sú animované, ďalších 127 je statických, sprajt 255 je prázdny. Tieto počty sa dajú zmeniť prekrytím indexov, ktoré ukazujú na animované a statické sprajty.



Knights & demons Deluxe

Rýchlosť celého enginu je vyššia než pri ZXoduse. Pri použití pozicionovania sprajtov na konkrétne miesta v rastru 9x9 stihne BIFROST vykresliť až šesť sprajtov za prerušenie. Celú obrazovku tak prekreslí za necelých 14 prerušení. Odstraňuje tiež potencionálne blikanie grafiky pri použití basicu alebo strojových rutín bežiacich v pomalejšej pamäti.

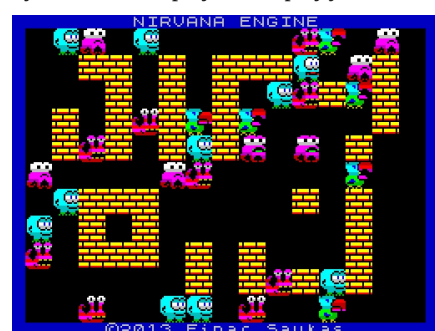
Pomocou BIFROSTu vznikla hra Knights & Demons DX, ktorej popis sa nachádza na inom mieste tohto časopisu.

NIRVANA ENGINE (C) 2013 Einar Saukas

NIRVANA je zatiaľ najnovší vydaný multikolorový engine pre Spectrum. Líši sa od predošlých dvoch v niekoľkých podstatných veciach.

Sprajty majú stále veľkosť 16x16 bodov, atribúty sú však veľké 8x2 body. Grafický formát je rovnaký ako pri predošlých dvoch enginoch, len farebné dáta zaberajú polovicu pôvodnej veľkosti (sprajt tak má len 48 bajtov). Veľkosť multikolorového okna je definovateľná, maximálne však 240x176 bodov. Okolo obrazovky tak zostáva rám široký jeden atribút.

Výrazné zmeny sú aj pri vykresľovaní sprajtov. Sprajty sa už



NIRVANA engine

nemusia zmestiť na obrazovku celé, môžu trčať von. Umiestňovanie sprajtov na obrazovku je po ôsmich bodoch vodorovne a po dvoch bodoch vertikálne. Počet sprajtov je prakticky neobmedzený. Animácie si ale musíme ošetrovať manuálne, engine niečo také sám nerieši.

NIRVANA je príliš nový engine a tak v ňom ešte nevznikla žiadna hra. Informácie sú zatiaľ len o jednej, ktorá je vo vývoji.

Okrem týchto troch enginov sú vo vývoji ďalšie dva. Jeden z nich je ZXodus II, ktorý prinesie napríklad animácie, manažment prerušení, podporu hudby pre AY a zvuky pre BEEP. Bude však len pre 128k Spectrum. Druhý je BIFROST2 o ktorom je žiaľ známe len to, že prinesie šírku 20 atribútov.

Všetky tri enginy majú kvalitnú dokumentáciu a tak predpokladám, že počet multikolorových hier sa časom rozrastie. A tak sa môžeme tešiť na nové farebné hry aj bez grafických čipov a nízkeho rozlíšenia.

ZXodus:

<http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0026639>

BIFROST:

<http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0027405>

NIRVANA:

<http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=45538>

Moderné herné editory

Tvorba hier ľahko a rýchlo

Programov na tvorbu hier, sa počas existencie Spectra objavilo veľa. Či už išlo o hry textové (Quill, Professional Adventure Writer), izometrické (3D Game Maker), priestorové (3D Construction Kit), prípadne akády (Games Designer). Tento trend pokračuje a vzniká množstvo hier použitím najmä dvoch aktuálnych programov s podobným názvom Arcade Game Designer a Classic Game Designer.

Arcade Game Designer (Jonathan Cauldwell)

AGD je editor na tvorbu jednoduchých arkádových hier. Umožňuje nadefinovať grafiku jednotlivých miestností, sprajty hráča a nepriateľov a pridať vlastnú logiku hry. Hra je potom použiteľná priamo ako samostatný súbor a prítomnosť editora v pamäti už nie je potrebná. Tiež nie je potrebná znalosť programovania, editor má v sebe jednoduché príkazy na nastavenie hernej logiky a správanie sa sprajtov.

Vzhľadom na to, že sa jedná o editor hier, dá sa očakávať, že sa hry v ňom vytvorené budú na seba podobáť. Na jednu stranu je to pravda, vzniklo už veľké množstvo plošinoviek, ktoré sa viac-menej líšia len grafickým spracovaním. Na druhú stranu vznikajú aj originálne hry, ktoré na prvý pohľad nedávajú najavo že sú vytvorené v nejakom editore. Čo nám teda AGD ponúka?

- veľkosť hry môže byť až 10x8 miestností
- veľkosť sprajtov 16x16, prípadne až 16x24 bodov
- 9 rôznych typov sprajtov (hráč, nepriateľ, výťah atď.)

- definovanie gravitácie (nie každá hra musí byť plošinovka)
- tri rôzne módy tvorby hry, od akčnej až po hru v štýle Dizzy
- veľké množstvo ďalších možností



Kyd Kadet je typický produkt AGD

Hra môže obsahovať hudbu pre AY, zvuky pre AY prípadne zvuky pre BEEP. Úvodná hudba v menu je samozrejmosť. Jedna z vecí, ktorú program neumožňuje, je scroll prostredia, čiže prechod z miestnosti do miestnosti je vždy statický. Prostredie sa môže skladať z animovaných častí (voda, oheň a podobne). Samotné hry môžu byť jednoobrazkové alebo viacobrazkové, plošinovky, logické, adventúry aj akčné, editor dáva vcelku dosť možností na rôznorodosť. Dokumentácia k programu je rozsiahla a na adrese <http://arcadegamedesigner.proboards.com/> sa nachádza celé fórum venované tomuto editoru.

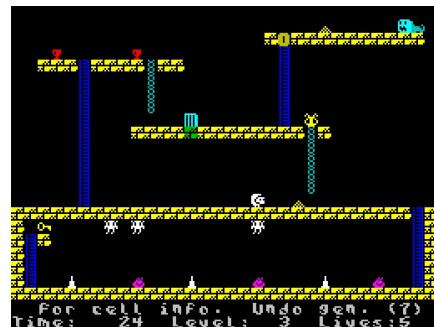
Classic Game Designer (Dave Hughes)

CGD je ďalší herný editor, ktorý sa začal úspešne používať pri tvorbe hier. Narozdiel od AGD je však jeho úmysel

mierne iný. Namiesto moderných hier sa snaží priblížiť hernú éru začiatku 80. rokov. Hry ním vytvorené pôsobia jednoducho a niekedy naozaj ako z minulosti. Ako pri AGD, aj tu platí, že nie je potrebná znalosť programovania a výsledná hra je priamo spustiteľná bez potreby editora v pamäti.

Možnosti CGD sú skromnejšie. Základná charakteristika je asi takáto:

- hra môže obsahovať najviac 9 obrazoviek
- sprity majú veľkosť 8x8 bodov
- sprity nie sú animované
- definovanie gravitácie



Skurff vznikol v CGD

Hra môže obsahovať úvodný obrázok a text a hudbu. Aj v tomto prípade môžu byť hry jedno alebo viac obrazkové, plošinovky, akčné a pri troche snahy aj logické. Napriek obmedzeným možnostiam editora je stále dosť možností na tvorbu originálnych hier. Dokumentácia je podrobná a obsahuje aj praktické príklady tvorby konkrétnych hier. Domovská stránka je na adrese <http://zxssandbox.blogspot.co.uk/> a obsahuje aj hry vytvorené v tomto editore.

Na oba tieto programy sa pozrieme bližšie v niektorom z ďalších čísiel. ■

SoftPlay

(C) Andrew Owen 2013

Jeden z dvoch nových príkazov, ktoré priniesol basic na **Spectre 128** je príkaz **PLAY**. Z povahy stodvadsaťosmičky je však v dnešnej dobe komplikované spúšťať programy, ktoré ho využívajú, keďže väčšina diskových systémov funguje v 48 basicu. Andrew Owen však prišiel s riešením.

Softplay je krátka strojová rutina, ktorá sedí na adrese **63240** (jej dĺžka je **2128 bajtov**). Po jej inicializácii (**RANDOMIZE USR 63240**) nám umožní použiť príkaz **'PRINT #8;** parametre'. Parametre sú práve v rovnakom formáte, v akom ich používa pôvodný príkaz **PLAY**.

Keďže **SoftPlay** vôbec nepoužíva **128 basic**, funguje dokonca aj na **48k**

Spectre. Na WOSE sa nachádza množstvo jednoduchých programov, ktoré obsahujú hudby napísané pomocou príkazu **PLAY**. Pri testovaní som si zobral program **'Dynasty (Main Theme)'** od Ignacia Primi Garciu. Program je to jednoduchý, nastaví farby, vypíše zopár vecí na obrazovku, zafinuje samotnú hudbu a úplne na konci ju cez päť príkazov **PLAY** zahrá. Skúsil som teda jednoduchú vec.

Na **Spectre 48** s pripojeným **AY** som nahral **SoftPlay**. Po jeho spustení som zmazal basic (**NEW**) a pomocou **MERGE** nahral **Dynasty**. Od riadku **130** ležia príkazy **PLAY**, v tomto prípade riadky začínajú veľkým písmenom **'U'** (keďže rom 48 príkaz **play** neobsahuje). Riadky stačí editovať a prepísať **'U'** na **'PRINT #8;'**.

Potom už len **'RANDOMIZE USR 63240'** a **'RUN'**. Definície dát hudby chvíľu trvajú, takže samotná hudba sa spustí až o niekoľko sekúnd.

SoftPlay rieši niektoré chyby **ROM**, ktoré spôsobovali napríklad spomalenie pri prehrávaní. Tým pádom je príkaz o niečo rýchlejší. Zachováva však napríklad zakázané prerušenie pri prehrávaní. Je výhodnejšie dáta najprv nadefinovať do premenných a až tie použiť ako parametre pre **SoftPlay**, zvyšuje to rýchlosť.

Sám autor upozorňuje, že po použití programu nedoporučuje **PRINT** na akýkoľvek iný kanál okrem **#8**. Vzhľadom na obmedzené použitie si však myslím, že to nie je výrazný handicap. ■

Cross-compiling

Malý prehľad cross-kompilerov pre PC

Približne pred rokom som začal aktívne preprogramovať na Spectre. Prišiel som pri tom na to, že čím je programovanie pohodlnejšie, tým je to väčšia zábava.

Použitie PC ako platformy pre programovanie má svoje výhody. Väčšie rozlíšenie umožňuje vidieť viac riadkov zdrojového textu naraz, rýchla kompilácia a spustenie výsledku v emulátore šetrí čas pri ladení programu. Pri popise sa zameriavam výhradne na popis kompilero, nepopisujem žiadne IDE ani žiadny editor. To má tú výhodu, že si každý zvolí čo mu vyhovuje najviac. Tento článok je taký malý úvod do seriálu, v ktorom by som rád podrobnejšie popísal každý z programov a ukázal prácu s ním. Poďme teda na to.

AS

As je macroassembler, ktorý podporuje obrovské množstvo platforiem. Samozrejme, že všetky preskočíme a zostaneme pri Z80. Oproti niektorým ďalším popisovaným programom má tú nevýhodu, že podporuje skutočne len Z80 a nie konkrétne Spectrum. Keďže však máme k dispozícii rôzne utility, tento fakt nám vadiť nemusí. Stručný popis vlastností ASu:

- jedna inštrukcia na riadok, pričom riadok má maximálne 256 znakov
- zápis číselných sústav je v tvare: XXXH - hex XXXB - bin XXXQ a XXXC - octal XXX - dec
- definícia dát cez DB a DW ale aj DEFB a DEFW
- makrá sa definujú jednoducho ako: MAKRO [parametre] inštrukcie ENDM
- vloženie textu pomocou INCLUDE, vloženie binárky pomocou BINCLUDE
- práca s polovicami index registrov (IXL, IXH, IYL, IYH)
- komentár začína bodkočiarkou kdekoľvek v riadku

```
as1 -cpu z80undoc main.a80
macro assembler 1.42 Beta [Bld 89]
(K8-unknown-linux)
(C) 1992-2013 Alfred Arnold
Motorola MPC821 Additions (C) 2012 Marcin Cieslak
68K508-Generator (C) 2006 Andreas Bolsch
Mitsubishi M16C-Generator also (C) 1999 RMS
iLILINK MCP8M(Picoblaze)-Generator (C) 2003 Andreas Wassatsch
TMS320C22-Generator (C) 1994/96 Thomas Sailer
TMS320C5x-Generator (C) 1995/96 Thomas Sailer

assembling main.a80
PASS 1
logo.a80(387)
main.a80(709)
PASS 2
logo.a80(387)
main.a80(709)

0.06 seconds assembly time

1096 lines source file
1154 lines incl. macro expansions
2 passes
0 errors
0 warnings

p2bin -r V:\V main.p
p2BIN/C V1.42 Beta [Bld 89]
(C) 1992, 2013 Alfred Arnold
main.p==>main.bin (23106 Bytes)
bin2tap -b main.bin
allvisgerbook -r/stuff/zx/rozrabky/bitstreams/afekt/final/demos
```

Úspešný preklad pomocou ASu

Syntax inštrukcií je štandardná, akú nájdeme vo väčšine tabuliek Z80. Zdrojový kód preložitelný ASom je jednoduché preložiť väčšinou iných prekladačov, keďže syntax je čistá. Preložený výsledok je potrebné skonvertovať na binárku pomocou utility P2BIN, ktorá je súčasťou inštalácie ASu. Potom nám stačí použiť napríklad bin2tap zo zxspectrum-utils a máme hotovú TAPku pre emulátor. Chybové hlásenia sú jasné a ukazujú priamo riadok, na ktorom sa chyba vyskytuje, takže oprava chýb podľa prekladača je jednoduché.

SJASM

SJASM je assembler s veľa možnosťami úprav. Niektoré sú až tak ďaleko, že býva problém skompilovať zdrojový kód niečím iným. Samozrejme, záleží na tom, čo sami použijeme. Stručný prehľad vlastností SJASM:

- zápis číselných sústav je v tvare: 0XXXh a 0xXXX a \$XXX a #XXX - hex XXXb a %XXX - bin XXXQ a XXXO - octal XXX a XXXd - dec
- makrá sa definujú ako: MACRO [parametre] inštrukcie ENDMACRO
- definícia dát pomocou DB a DW ale aj DEFB a DEFW
- vloženie textu pomocou INCLUDE, vloženie binárky pomocou INCBIN
- práca s polovicami index registrov (IXL, IXH, IYL, IYH)
- možnosť kompilovania do definovateľných stránok
- komentár začína bodkočiarkou kdekoľvek v riadku, dvoma lomkami kdekoľvek v riadku, prípadne sa Cčkovým štýlom (/* a */) zakomentuje celý blok

Rozšírené inštrukcie umožňujú výrazné zmeny syntaxe. Ak inštrukcia pracuje s akumulátorom, tento sa vôbec nemusí písať, napríklad ADD 3 je vlastne ADD A,3. Ďalšia možnosť je vynechanie zátvoriek pri nepriamom adresovaní, JP (HL) stačí napísať ako JP HL. Rozšírená syntax tiež umožňuje zápis viac inštrukcií na jeden riadok. Inštrukcia SUB A,C znamená SUB A SUB C. To isté platí napríklad pre inštrukcie LD, pričom zápis LD B,D,C,E je vlastne LD B,D LD C,E.

Problém SJASM je v tom, že ho nie je ľahké skompilovať v moderných systémoch. Existuje tiež rozšírenie SJASMplus, ktoré je obľúbené najmä v Rusku (ale používa ho napríklad aj Busy). To je tiež neudržiavané a posledná verzia je ešte staršia než SJASM. Naopak, výhoda je tá, že podporuje priamo Spectrum (napríklad už spomínaný preklad priamo do konkrétnych stránok pri Spectre 128) a tak nie je problém dostať po preklade súbor

priamo pre emulátor.

PASMO

PASMO je nenápadný Z80 macroassembler s možnosťou vytvorenia TAP, TZX prípadne +3DOS diskety. Snaží sa dodržiavať tradičnú syntax a nekomplikovať zápis programu. Stručný prehľad vlastností PASMA:

- riadky môžu byť číslované (nepovinné)
- zápis číselných sústav je v tvare: \$XXX a #XXX a &XXX a 0XXXh - hex %XXX a XXXb - bin XXXo a XXXq - octal XXX - decimal
- makrá sa definujú ako: MACRO inštrukcie ENDM
- definícia dát pomocou DB a DW ale aj DEFB a DEFW
- vloženie textu pomocou INCLUDE,

```
z:\programy\pasmo -r/stuff/zx/rozrabky/bitstreams/afekt/final/demos/pasmo -b main.a80 bit tap
loading file: main.a80 in 0
loading file: logo.a80 in 899
finished loading file: logo.a80 in 1083
finished loading file: main.a80 in 1090
entering pass 1
pass 1 finished
entering pass 2
pass 2 finished
z:\programy\pasmo -r/stuff/zx/rozrabky/bitstreams/afekt/final/demos/pasmo
```

Úspešný preklad pomocou PASMA

vloženie binárky pomocou INCBIN

- komentár začína bodkočiarkou kdekoľvek v riadku

Vďaka možnosti automatického vytvorenia súborov pre emulátory Spectra sa dá Pasmu použiť ako konvertor pre binárky. Stačí napísať krátky program typu ORG adresa_kam_sa_umiestni_binarka INCBIN súbor.bin. Po zasemblovaní máme hotový súbor pre emulátor. Samozrejme, že výstup po kompilácii môže byť binarka, nemusí to byť hneď hotový súbor. Syntax inštrukcií je štandardná, akú nájdeme vo väčšine tabuliek Z80 a tak v prípade, že nepoužívame číslované riadky v zdrojovom texte, je možné jednoducho text skompilovať aj iným prekladačom. Chybové hlásenia nie sú žiadne v prípade, že preklad prebehol v poriadku a nezvolili sme si ich. Samozrejme, že je možné zapnúť si ladiaci mód. V prípade chyby pri preklade nás pasmo odkáže na konkrétny riadok a napíše samotnú chybu, takže je možné preklad ladiť podľa chybových hlásení.

To sú tri najpoužívanejšie cross-compilery na PC pre písanie programov v assembleri. Možnosť programovania však máme viac a pozrieme sa ešte na dva kompilátory. Tie sa tiež používajú často a to dokonca na písanie hier.

Pokračovanie na strane 24.

Cross-compiling

pokračovanie zo strany 23

Z88DK

Z88DK je crosscompiler pre jazyk C. Syntax je rozšírená norma Small-C o niektoré vlastnosti ANSI-C (napríklad viacrozmerne polia). Z pôvodného zámeru kompilácie programov pre Cambridge Z88 sa počet podporovaných platforiem značne rozšíril a to vrátane ZX Spectra. Stručná charakteristika Z88DK:

- platformovo závislé aj nezávislé knižnice
- obsahuje inline assembler

Knižníc pre Spectrum je niekoľko, hlavne pre ovládanie rôznych periférií (Opus Discovery, ZX Interface 1 a podobne). Existujú ale aj ďalšie, napríklad pre packer ZX7 alebo engine BIFROST. Platformovo nezávislých knižníc je veľa, poskytujú funkcie matematické, prácu s pamäťou, prerušeniami a podobne.

Kompilovať vieme priamo do súborov použiteľných v emulátoroch, prednastavený je TAP.

Z88DK je veľmi živý projekt a preto ak má niekto záujem programovať pre Spectrum v Cčku, určite by mal sledovať jeho vývoj.

Boriel's ZX BASIC

Boriel's ZX BASIC je crosscompiler Sinclair BASICu pre PC napísaný v pythone. Aj keď zachováva čo najlepšiu kompatibilitu, jazyk je oproti Spectru rozšírený, väčšinou podľa FreeBASICu. Stručná charakteristika Boriel's ZX Compileru:

- nepovinné číslovanie riadkov, čísla riadkov fungujú ako návestia (tie môžu byť aj slovné)
- zápis číselných sústav je v tvare: \$XXX a 0XXXh - hex
%XXX a XXXb - bin
XXX - decimal
- podpora funkcií (aj rekurzívnych)
- komentár začína REM alebo apostrofom
- obsahuje inline assembler

Príkazy môžeme deliť na viacero riadkov. Skompilovaný program môže byť binárka, ale aj priamo TAP alebo TZX súbor.

Každý, kto naozaj niečo programovať chce, má na výber niekoľko možností. A keďže je to v dnešnej dobe už naozaj jednoduché, teším sa na nové programové kreácie! ■

AS:
<http://john.ccac.rwth-aachen.de:8000/as/SJASM>:
<http://home.wanadoo.nl/smastijn/sjasm.html>

Pasmo: <http://pasmo.speccy.org/>
Z88DK: <http://www.z88dk.org>
Boriel's ZX BASIC:
<http://www.boriel.com/en/software/the-zx-basic-compiler/>

zxpectrum-utils

Zxpectrum-utils je projekt, ktorý udržuje rôzne utility pre prácu so súbormi pre ZX Spectrum v použiteľnom stave. Jedná sa o programy rôznych autorov, ktorí ich poskytli voľne k dispozícii spolu so zdrojovými kódmi (licencia GNU GPL). Máme tak možnosť jednoducho pracovať s dátami či už v binárnej podobe, s obrazmi kaziet či dokonca obrazmi diskiet niektorých diskových systémov. Počet utilít nie je konečný a sem tam pribúdajú ďalšie. Správcovia sú momentálne dvaja, mike/zeroteam a UB880D. Všetky utility sú určené pre použitie v príkazovom riadku a je dbané na to, aby boli skompilovateľné pod Linuxom, OS-X aj Windows.

Práca so súbormi TAP

Keď máme hotovú TAPku, vieme z nej vytiahnuť obsah. Konverzia na BIN sa nedeje priamo ale s jedným medzikrokom.

tapto0 - vykopíruje z TAPky jednotlivé súbory vo formáte 000 (to je niečo ako TAP, len je každý súbor samostatne). Tento formát sa kedysi používal pri priamom kopírovaní súborov medzi PC a Spectrum (Export-Import Manager na D40/80). Priamo so súbormi 000 nič neurobíme, vieme ich ale skonvertovať na použiteľné tvary.

0tobin - vytvorí binárky. Ak bol pôvodný súbor BASIC, dostane príponu bas. Binárky sú čisté dáta bez hlavičky.

0tohob - vytvorí súbor typu HOBETA, ten je použiteľný pre TR-DOS (Betadisk). Ten stačí nahráť na disketu.

0totap - vráti súbor do TAPky.

tap2d80 - skonvertuje TAPku na image diskety pre Didaktik 80.

tap2mbd - skonvertuje TAPku na image diskety pre MB02

tap2mbhdd - skonvertuje TAPku na virtuálny image diskety pre IDE zariadenie v MB02

tap2tzx - skonvertuje TAPku na TZX súbor.

dirtap - vypíše informácie o TAPke. Máme možnosť nechať si vypísať len hlavičky súborov alebo aj otestovať paritu.

tsstap - otestuje TAPku a máme možnosť opraviť prípadnú chybnú paritu.

Práca so súbormi BIN

bin2tap - BIN vieme vložiť priamo do TAPky. Možnosť je naozaj veľa, k binárke vieme vytvoriť celý BASIC loader, nastaviť adresu na ktorú sa súbor automaticky nahráva a podobne. Utilita vie pracovať súčasne len s jednou binárkou. Pri pridávaní súborov do už existujúcich

TAPIek je potrebné použiť prepínač append, inak pôvodné súbory prepíše. Ak vkladáme do TAPky BASIC, je potrebné na to utilitu upozorniť prepínačom p, inak nám vytvorí súbor CODE.

bin2mbd - vloží BIN na image diskety pre MB02. Znova máme kopec možností ako sú nastavenia formátu diskety (počet stôp a sektorov), adresára, štartovacej adresy.

breplace - utilita na zmenu obsahu binárky. Zadaním adresy (v hexa alebo dec tvare) a hodnoty vieme meniť obsah súboru. Parametre vie čítať aj zo súboru.

makesna - vytvorí snapshot z binárky. Ak chceme uložiť binárku do konkrétnej stránky, jednoducho ju naadresujeme ako parameter (takže najvyššia adresa v pamäti nie je 65535 ale 131072).

Obrazy diskiet

d802tap - skonvertuje image diskety pre d80 na TAP.

mb2tap - to isté, ale pracuje s obrazom diskety pre MB02.

mbdir - zobrazí obsah diskety pre MB02

mbload - vytiahne súbor z diskety pre MB02. Súbor sa adresuje číslom adresára a číslom samotného súboru v danom adresári.

Ostatné utility

tzx2tap - skonvertuje TZX súbor na TAPku. V prípade, že sa používa neštandardný load, výsledná TAPka nebude fungovať.

dirhob - vypíše informácie o súbore typu HOBETA.

hobto0 - skonvertuje súbor typu HOBETA na formát 000.

dir0 - vypíše informácie o súbore typu 000.

lstbas - vypíše obsah súboru typu BASIC. Výstup je možné naformátovať do HTML (používa tag <TABLE>)

permutor - konvertuje obsah EEPROM pre divide medzi formátom použiteľným na napájanie v divide a v PC.

Každá utilita vypíše krátke info po spustení bez parametrov. K dispozícii je aj dokumentácia, ktorá okrem utilít popisuje aj formáty súborov. Aj keď nie je úplne kompletná (na jej rozširovaní sa stále pracuje), poskytuje dosť informácií na pohodlné používanie utilít. Ak má niekto vlastné programy, ktoré by rád medzi utility pridal, stačí kontaktovať maintainerov a dohodnúť sa na podmienkach. Pre programujúcich ľudí sú tieto utility veľkým pomocníkom. ■

Domovská stránka projektu je na: <http://sourceforge.net/projects/zxpectrumutils/>

Demoscéna: produkcia

Veci z iného sveta

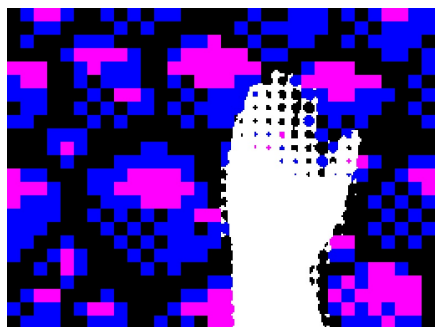
Nie len hrami je dnešné Spectrum živé a tak sa podme pozrieť na to, čo sa udialo vo vodách demoscény. Nebudem popisovať úplne všetko, čo minulý rok vyšlo (je toho dosť), skúsím vyťahnúť len to najzaujímavejšie.

Začnime demami, ktoré sa objavili v súťažiach:

Forever14 priniesol hneď dve zaujímavé demá a to **New Wave (Alone Coder + Mayhem + Hooy-Program, druhé miesto)** a **We are alive! (Gemba Boys, prvé miesto)**. Obe obsahujú kvalitné efekty, niektoré sa objavujú úplne prvý raz, niektoré sú značne vylepšené. **New Wave** dokonca funguje na Spectre 48k (postupne sa dohráva niekoľko častí). Po zverejnení dema **We are alive!** sa dokonca na pouete strhla roztržka, kde sa riešilo prečo vyhralo práve toto demo. Výsledok je ale pozitívny, hlavný trolovia dotrolovali.

Poľská scéna si šetrila svoju účasť na tohtoročný **Revision**. Ich demo **Unit 42 (speccy.pl)** skončilo piate v dosť silnej konkurencii diem pre 8 aj 16 bity. Je to dobre zvládnuté demo a jediná jeho vada je dĺžka, keďže je dosť krátke. Prevedenie je ale presvedčivé.

OSCOSS (Entire Group) je trochu zvláštny zjav. Demo obsahuje len niekoľko skutočných efektov, celé je postavené na dizajne. Napriek tomu vyhralo **AAA ZX Spectrum demo compo 2013**, ktoré prebehlo na internete. Určite sa oplatí vidieť, aj keď je určené pre Pentagon a YM 2149. Mimochodom, **OSCOSS** znamená Old School Coding Old School Style.



The Super opäť nesklamali a vyhrali minuloročný **DiHalt**. Ich demo sa volá **Outerloop** a kopíruje štýl ich diem z minulosti. Jednoznačne kvalitná produkcia!

Gasman sa tohto roku zúčastnil **Chaos Constructions** a hneď ho aj so svojim **The Cambrian Explosion (Hooy-Program)** vyhral. Je to typické demo s kvalitnými efektami, z ktorého srší anglický humor. Len tak ďalej!

Poľská scéna sa minulý rok činila a

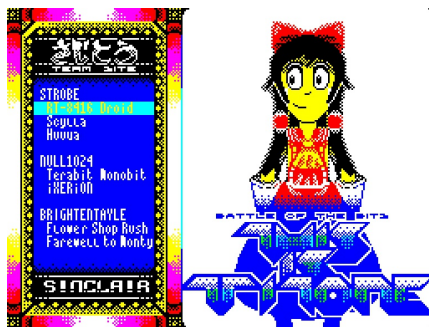
pre akciu **Retrokomp/Load Error 2013** spravili **4D Demo 8 (speccy.pl)**. Je to prerábka starého dema z Amigy (Lamers, 1995) a párty s ním vyhrali. Ide o satiru, niekto dokoca tvrdí, že je to najrýchlejšie demo na Spectre.



Heart Megademo (AAA Band) osadilo druhé miesto na tohtoročnom **DiHalt Lite 2014**. Klasické megademo, kde prechádzame časti pomocou klávesy SPACE.

Sútťažné intrá:

Shadow/Noice sa minulý rok ukázal s 1k introm **Variations**, a to určite stojí za pozretie. Hlavné skvelé využitie atribútov na ofarbenie efektu toto intro radí ku špičke!



3D Vectors 1k (Busy) vyhrali minuloročný **Forever**. Nie je to vlastne úplne originálna idea, **Busy** úspešne pokračuje v prepisovaní svojej Echológie do 1k intier. A treba uznať, že sa mu to darí.

Colorix 1k (mborik/RM-Team) je ďalšia variácia na **Matrix**, tento raz farebné chunky. Intro je farebné a plynulé, stíha sa toho na obrazovke naozaj dosť.

Interflora (Hooy-Program) je 128 bajtové intro, s ktorým skončil **Gasman** druhý na **Outline 2013**. Je to typický príklad produkcie pre emulátor, pretože precalc intra trvá dve minúty. Výsledná animácia je ale na 128 bajtov skutočne výborná.

Water 59 (Goblinish) je jedno z veľkého množstva produkcie, ktorú dal tento rok do obehu **Goblinish**. Toto je výborne zvládnutých 59 bajtov.

Make Demos Not 1k Intros (DeMarche) je jedno z mála intier, ktoré obsahujú multicolor. Určite zaslúžený víťaz **Chaos Constructions** vo svojej kategórii!

From Chaos (Phonex) je 1K intro, ktoré skončilo druhé na **JHCone 2013**. Originálny nápad, skvelá práca!

Busy sa predviedol introm **Fade 1K**, vyhral **JHCon 2013** a tak definitívne multicolor v intrách prestal byť výnimočnou záležitosťou.

Lavalight 1K je zrejme prekvapenie roka, pretože je to produkt **Serzsofta**, ktorý sa vrátil na Spectrum po dlhých rokoch. Intro skončilo prvé na prvej tohtoročnej demopárty **DiHalt Lite 2014**.

Okrem súťaží sa objavovala produkcia aj voľne v priebehu celého roku:

GMBIT (BmBit + MMCM) je novoročné demo. Zaujme na prvý pohľad obrovským scrolltextom. Aj keď je po rusky, určite to bol skvelý štart nového roku!

Yerzmyey's Slideshow (Hooy Program) je dohrávacie demo pre Spectrum 16k. Obsahuje klasické Yerzmyeyove obrázky, texty a väčšinou aj hudby. Gest party sú od Gasmana a Factora6.

In Memoriam V.N.N. (Introspec + 4th Dimension + Goblinish) je posledná rozlúčka s VNN. Efekt sviečky a tieňa sa naozaj podaril.

1-bit Wizards je album BEEP hudieb, ktorý vyšiel ako mp3 súbory. Máme však aj počítačovú verziu, ktorú dal sokopy **Shiru**, grafiku nakreslil **Trixs**. Obsahuje 12 hudieb od rôznych autorov.

This is Tritone a This is Tritone 2 sú ďalšie kolekcie hudieb pre BEEP. Program **TK90X Fan**, grafika **Nix/Site a Brightentayle**.

BitStreams 01 (ZeroTeam) je zástupca klasických jednoobrazkových diem a je tu v podstate len preto, aby bolo jasné, že aj také demá sa stále robia.

Tento rok už stihli **Gemba Boys** vydať okrem novoročného dema aj **Invitation Intro** pre **Forever 2014**. Čakáme, čím prekvapia priamo na **Foreveri**.

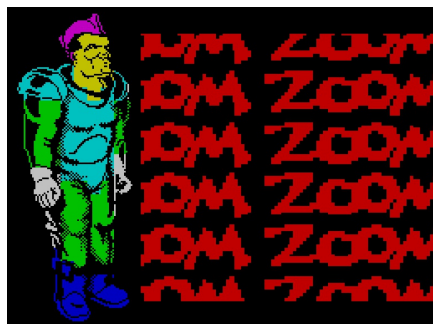
Aj napriek napätej atmosfére na pouete a niekoľkých ruských fórach sa má scéna dobre. Stále vznikajú demá, intrá, je kopec súťaží v priebehu roka. Už sa teším, čo všetko sa objaví tento rok! Toľko môj osobný výber z minuloročnej a trochu tohtoročnej produkcie. Bolo toho oveľa viac a určite som na niekoľko kvalitných kusov zabudol. Verím, že sa k nim aj tak dostanete! ■

Demoscéna: súťaže

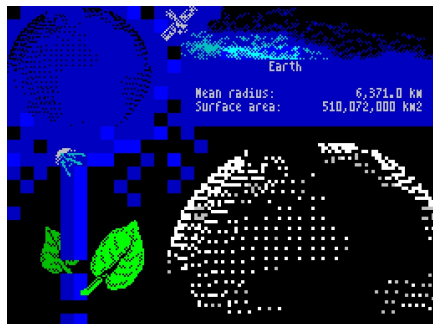
Peniaze a sláva

V poslednej dobe mi to tak možno ani neprišlo, ale v priebehu roka sa toho deje vcelku dosť okolo Spectra. Spravil som si malý sumár akcií za tento rok a ich počet ma príjemne prekvapil.

Rok sa začal klasicky v marci **Foreverom**. Demá boli síce len dve, obe ale stoja za pozretie. K tomu šesť intier a hneď máme čo pozerať.



Veľká noc je tradičný čas, kedy sa koná niečo väčšie. Po BreakPointe prebral štafetu **Revision** a tento rok si to v oldschool compe vyskúšali poliaci speccy.pl s demom Unit 42. Skončili v strede (piate miesto z desiatich) a to je podľa mňa výborný výsledok vzhľadom na to, že oldschool compo je mix 8 a 16 bitových počítačov.

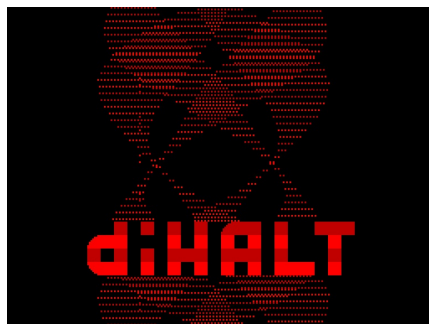


Májovým prekvapením bol pre mňa **Outline**. Vlastne som si až teraz uvedomil, že je to párty, ktorú Gasman podporuje produkciou pre Spectrum už päť rokov. Posledné dva sa k nemu pridal Goblinish, že by expanzia do nových vôd?



Na júl sa vždy teším, pretože sa koná

DiHalt. Originálna párty, konaná v lese na brehu jazera. Pre mňa osobne je to taký vrchol diania na východnej demoscéne okolo Spectra, pretože si spravím malý prehľad o jej stave. Šesť diem, šesť intier a k tomu ďalšie veci na nejaký čas určite zabavia.

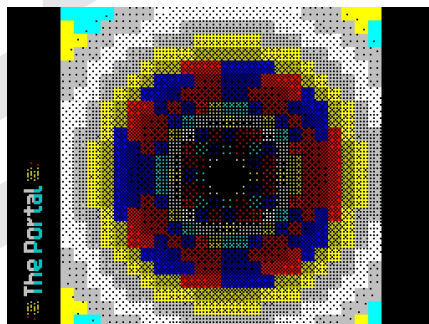


Keď skončí DiHalt, pokračuje sa ďalej, keďže časť ľudí sa poberie priamo z DiHaltu na chatu a tam súťažia ďalej. Akcia sa volá **3BM Open Air** a tento rok priniesol päť diem.



Krátko po DiHalt sa v Rusku koná slávny **Chaos Constructions**. Trinásť ročník priniesol päť diem a styri intrá, takže máme opäť čo robiť.

V októbri sa konal **Demosplash**, ktorý vyhral Goblinish s demom. Minulý rok sa účastnil s introm, uvidíme čo bude o rok.

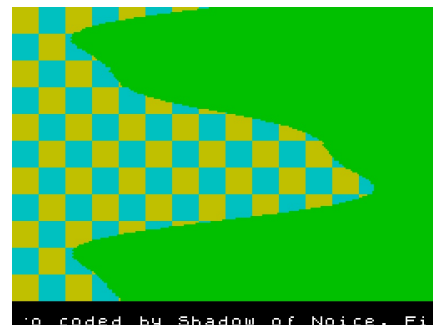


Tak isto v októbri sa konal Poľský **Retrokomp** spojený s akciou **Load Error**. Retrokomp je retro akcia venovaná hrám, tu Spectrum bodovalo tri krát (prvé miesto Krunel/specy.pl, štvrté miesto Elixir Vitae/RafalM a piate miesto Deadly Labirynt of Lord Xyrx/Hooy-Program),

Load Error je demopárty, ktorú vyhrali spectristi zo speccy.pl s 4D Demo 8.



Posledná väčšia udalosť demoscény v roku je **JHCon**, na ktorom sa v posledných rokoch objavujú súťaže. Tento rok priniesol dokonca osem intier.



Okrem reálnych parties a stretnutí sa sem-tam objaví aj nejaké to virtuálne súťaženie. Tento rok to bolo napríklad **AAA ZX Spectrum demo compo**, ktoré prebehlo v apríli. Účasť bola veľká, pozbieralo sa osem diem. Zrejme aj vďaka tomu, že prvé miesto bolo honorované peňažne.

ZX Art Realtime Compo a **Multimatograf** sú príklady virtuálnych súťaží pre grafikov. Spolu na nich súťažilo



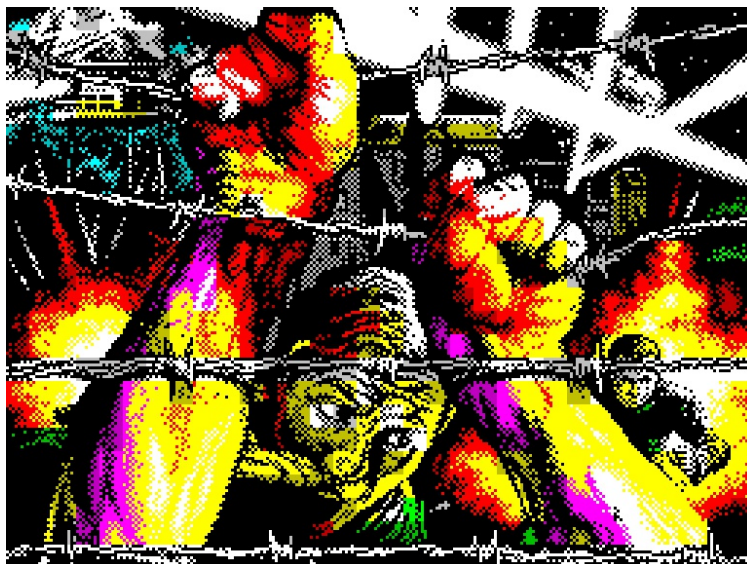
27 grafik!

Prebehol aj **Artfield**, priniesol 10 klasických a 7 realtime obrázkov.

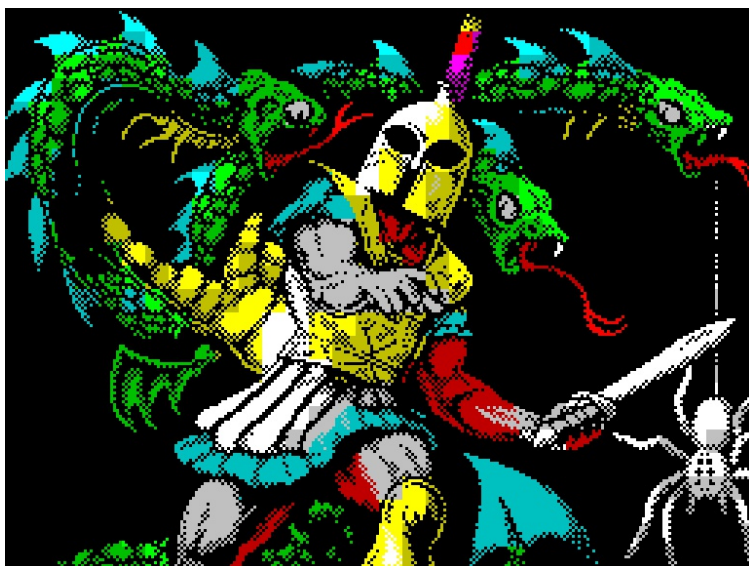
Celkovo sa za rok 2013 objavilo okolo 75 rôznych diem, intier, music diskov a podobne. Nie je v tom zarátaná produkcia z grafických a hudobných súťaží. Tento rok už máme za sebou viac než 10 diem a intier. Myslím, že scéna stále ešte stojí za to. ■

Nabudúce

- popisy nových hier
- kompilujeme, inštalujeme a používame AS
- prehrávanie BEEP hudieb stereo
- ako na hry pomocou Classic Game Designer
- novinky v demoscéne



The Great Escape (C) Craig Stevenson 2013



Gift from the Gods (C) Craig Stevenson 2012

0\5014
Feb 1987 - Máj

Today

2pectrum

moderný časopis aktívneho spektrist

SiTteit
ZX SPECTRUM
PERSONAL COMPUTER
USE ONLY APPROVED AC ADAPTOR
PATENT PENDING
MADE IN UK