

POČÍTAČOVÉ HRY



HISTORIE A SOUČASNOST

František Fuka

Tato publikace je určena pro všechny majitele některého z široké rodiny počítačů vycházejících ze standartu SINCLAIR ZX SPECTRUM:

ZX Spectrum /+/128K/+2/+2A/+3, Delta, Didaktik GAMA, Didaktik M.

P O Č Í T A Č O V É H R Y
(H I S T O R I E A S O U Č A S N O S T)

FRANTIŠEK FUKA

O B S A H

I. DÍL

Matthew Smith a jeho šílení horníci	011
Legenda zvaná Ultimate a její tři revoluce	012
Nekonečné trápení s nekonečnými životy	016
Geniální Mikro-Gen	016
Tajemný třetí rozměr	018
Kde brát inspiraci ?	028
Něco na hlavu	031
Inter arma silent musae	033
Škola hrou	036
Adventure znamená dobrodružství	036
Znovu nekonečné životy aneb udělej si sám	047
A co na závěr ?	049

II. DÍL

Sportování v sedě	052
Co u nás doma ?	056
Symfonie na čtvrtém bitu	057
Skoro vážná záležitost	057
Zlepšovatelské hnutí	059
V jednoduchosti je krása	065
Je to v lidských silách ?	068
Pouky bez pouků a podobně	069
Hardware na pomoc hrám ?	072
Kdo je kdo a co je co ?	074
A na závěr	081

Když v roce 1982 uváděl Sir Clive Sinclair na trh svůj v pořadí už třetí mikropočítač, inzeroval ho jako "ideální pomůcku pro výuku programování". Netušil, že se ZX Spectrum stane jedním z největších "herních" počítačů. A jak by také mohl... Žádné sprajty, téměř neexistující zvuk, zdánlivě nelogické uspořádání obrazové paměti, nestandardní ovladače... prostě hračka, vhodná skutečně jen k výuce. Ale došlo k něčemu podivnému: v současné době existuje pro Spectrum přes 10000 komerčních her a nic nenasvědčuje tomu, že by se jejich příval v dohledné době zastavil. Zkusme nyní nahlédnout do bohaté historie her pro Spectrum a něco si povědět o jejich autorech.

I . D Í L

První hrou, o které se zmíníme, je legendární MANIC MINER (Šílený horník). Těžko se najde Spektриста, který by MANIC MINERa neznal. Skákající horník se stal tak populárním, že inspiroval nepřeberné množství napodobenin a byl dokonce vynalézavými českými programátory převeden na počítače ZX 81 a PMD 85. Málokdo však ví, že ani MANIC MINER není zcela originální hrou. V roce 1982 vytvořil americký programátor Bill Hogue hru MINER 2049er pro počítač Atari. Horník se nejmenoval Willy, ale Bounty Bob, nesbíral blikající předměty, ale svou chůzí musel obarvit podlahu, hra neměla dvacet jeskyní, ale jen deset. Sám Matthew Smith, autor MANIC MINERa, přiznal, že se Bounty Bobem inspiroval (Mimochodem, MINER 2049er měl takový úspěch, že se brzy objevilo jeho pokračování - BOUNTY BOB STRIKES BACK, které si můžete zahrát i na Spectru). Ale zpátky k MANIC MINERovi - Víte o tom, že se můžete dostat do kterékoliv ze dvaceti jeskyní během několika sekund? Jestliže v průběhu hry vyťukáte na klávesnici Spectra slovo TYPEWRITER (které znamená "psací stroj" a je zajímavé tím, že všechna jeho písmena leží v jedné řadě klávesnice), vedle panáčku, pochodujících v dolním rohu obrazovky, se objeví bota. Potom se stisknutím tlačítka 9 a určité kombinace kláves 1-5 můžete přenášet z jedné jeskyně do druhé. Ale pozor! Tento trik nefunguje u verze prodávané firmou BUG-BYTE.

Matthew Smith, povzbuzen úspěchem MANIC MINERa, začal pracovat na jeho pokračování. A tak vznikl JET SET WILLY - trháč všech trháčů. Stal se nejprodávanější hrou pro Spectrum všech dob a ještě dva roky po svém vzniku se statečně držel mezi deseti nejlepšími hrami. Willy uklízí po bouřlivém večírku a musí posbírat více než osmdesát předmětů rozházených ve svém domě a jeho okolí. Teprve potom ho jeho manželka Maria pustí odpočinout do ložnice (Master Bedroom). JET SET WILLY má přes šedesát místností (mohl by jich mít ještě víc, protože každá zabírá pouze 256 bytů paměti) a je takřka nemožné všechny předměty vysbírat a hru úspěšně zakončit (i když máte program upraven tak, aby vám neubývaly životy - t.j. POKE 35899,0). Ale nic není tak hrozné, jak to vypadá na první pohled. Dovedte Willyho na schody v místnosti First Landing a napište "WRITETYPED". Potom se můžete přenášet do různých místností stisknutím devítky a kombinace tlačítek 1-6, podobně jako v MANIC MINERovi. Ale opatrně - některé kombinace tlačítek mohou program zhroutit!

JET SET WILLY inspiroval ještě více programátorů než MANIC MINER (vzpomeňme si například na hry MONTY MOLE, UNDERWURLDE, CHIP FACTORY nebo DYNAMITE DAN). Vznikl dokonce i JET SET WILLY 2, JET SET WILLY 3, JET SET WILLY 4. Tyto verze však nejsou zdaleka tak dobré jako původní JET SET WILLY - jejich autorem totiž není Matthew Smith. Ten se po svém gigantickém úspěchu na několik let odmlčel a teprve nedávno dokončil hru se skutečně originálním názvem - ATTACK OF THE MUTANT ZOMBIE FLESH EATING CHICKENS FROM MARS (ÚTOK ZMUTOVANÝCH UPÍŘÍCH MASOŽRAVÝCH SLEPIC Z MARSU) - uvidíme, jestli jeho poslední dílo obstojí v současné tvrdé konkurenci.

LEGENDA ZVANÁ ULTIMATE

A JEJÍ TŘI REVOLUCE

Firma ULTIMATE PLAY THE GAME byla (a pro některé stále ještě je) synonymem pro to nejlepší, co bylo na Spectrum vytvořeno. Mnozí z vás mají jistě někde na staré zapomenuté kazetě nahraného JET PACa, PSSST, nebo jinou z jejich šestnáctikilových her. Podle mého mínění byl JET PAC jakousi "revolucí" - ukázal, že na Spectru přece jen mohou existovat zábavné hry s barevnou animovanou grafikou a poměrně dobrým zvukem. A kromě toho, většina her firmy ULTIMATE vypadá prostě - jak bych to řekl - "roztomile". A ani dnes se člověk neubrání údivu nad tím, kolik dokázali ULTIMATE "narvat" do přibližně jen osmi kilobytů paměti. Kromě JET PACa (JET PACK - tryskový batoh) byl neméně oblíben i COOKIE (kuchtík), PSSST a méně známý TRANS AM (Napříč Amerikou).

Ale to už začaly vznikat takřikajíc "hry nové generace" jako PENETRATOR nebo ANT ATTACK, a ULTIMATE pochopili, že jestliže chtějí udržet krok s konkurencí, nezbyvá jim, než se přeorientovat na Spectrum 48. To se také stalo - a tak vznikl LUNAR JETMAN (Měsíční tryskový letec). Nebyla to špatná hra, ale přece jen to vypadalo, že ULTIMATUM pomalu dochází dech. Došlo tedy ke změně taktiky. Firma ULTIMATE se zahalila závojem tajemnosti. V instrukcích, které byly přikládány ke kazetám s hrami, najednou chyběly popisy, jak se vlastně hra má hrát, a o co v ní vůbec jde. Kazety byly dodávány v krabičkách, do kterých by se pohodlně vešly kazety dvě. Názvy byly zkomoleny (jak tomu bylo už u JET PACa), a celý tvůrčí tým pracoval víceméně inkognito (nezjistil jsem přesné jméno ani jednoho z jeho členů). Není mi známo, jestli to bylo zásluhou uvedených změn, ale další hra - ATIC ATAC (ATTIC ATTACK - boj na půdě) - dávala tušit, že ULTIMATE ještě má světu co říct. Hra byla na svou dobu velmi originální - poprvé se v ní objevilo veliké bludiště zobrazené v podivné perspektivě (t.j. do místnosti nahlížíme z vrchu, ale hrdinu vidíme jakoby ze strany), které bylo později tolikrát napodobováno.

ATIC ATAC byl vlastně jakousi přípravou na SABRE WOLF (SABRE WOLF - vlk s šavlí). A to byla revoluce číslo dvě - velká, pestrobarevná grafika, 256 místností, originální nápady (např. systém barevných květin) a konečně se objevila i hudba (které se ULTIMATE do té doby sveřepě vyhýbali). Vznikl i nový hrdina Sabreman (Šavlový muž) - který se objevil i v několika dalších hrách. Sabreman musí najít čtyři části vlčího amuletů, aby ho domorodci pustili ven z džungle podzemním východem, do kterého samozřejmě může pouze ten, kdo má u sebe celý amulet. Východ leží dvě obrazovky směrem nahoru od počáteční místnosti, ale cesta k němu vede mnoha oklikami a chudák Sabreman nemá moc šancí, pokud nemáte nekonečné životy (POKE 43575,255 a POKE 41725,255).

Po té, co unikl z nebezpečné džungle, se Sabreman náhle octl ve středověkém hradě. Ano, je řeč o hře UNDERWURLDE (UNDERWORLD - podsvětí). Není jasné, který zlotřilec Sabremana do hradu, obývaného nejrůznějšími příšerami, uvrhl. Hlavní je, doslat se ve zdraví ven. Samozřejmě, UNDERWURLDE je trochu podobná JET SET WILLYmu, ale obsahuje dost nových nápadů. Sabreman může zemřít pouze, spadne-li z větší výšky, než asi jeden a půl obrazovky. Obludy, poletující kolem, sice Sabremana nezabíjejí, ale s oblibou do něj vrážejí. Pokud se v tu chvíli zrovna nacházíte pět

obrazovek nad nejbližší pevnou zemí, zbývá vám jen doufat, že se objeví bublina. Cože, o bublinách jsem se ještě nezmínil? Vznikají v podzemních sopkách a mohou Sabremana vynášet nahoru. Mají také tu výhodu, že na ně lze bez nebezpečí spadnout z jakékoliv výšky. Dalším pomocníkem Sabremana jsou modré diamanty, které někdo po zámku neopatrně rozházel. Když Sabreman některý z nich sebere, je na chvíli nesmrtelný (což se projeví tím že zmodrá - zřejmě radostí). Jestliže použijete POKE 38041,0 a POKE 38042,0, stačí vám sebrat pouze jeden diamant a Sabreman potom bude nesmrtelný napořád.

A samozřejmě, co by to bylo za hru, kdyby se v ní nedalo střílet? Hned v počáteční místnosti najde Sabreman prak, pomocí kterého může vrhat kameny, které pochopitelně ničí nepřátele. Poschovávané v různých částech zámku jsou i další zbraně - dýka, luk a pochodeň, které ale mají naprosto stejný účinek jako prak. K čemu jsou tedy dobré? V klíčových částech zámku stojí nehybně "nadpříšery" - přerostlý brouk, rohatý čertík a démon, který je nakreslen na úvodní obrazovce hry. Tyto "nadpříšery" brání v průchodu do dalších částí hry a každá z nich se dá zničit pouze jedinou určitou zbraní. Ale lze se přes ně dostat i bez potřebné zbraně s pomocí malého podvůdku, kterého si firma ULTIMATE zřejmě nevšimla: jestliže má totiž Sabreman dostatečnou rychlost, může se s trochou štěstí "propasovat" mezi hlavou příšery a krápníkem, který nad ní vždy visí. Jak ale získat onu potřebnou razanci? První způsob je obtížnější, ale o něco účinnější. U dvou z oněch tří "nadpříšer" visí totiž ve vedlejší místnosti lano, na které se Sabreman musí pověsit a pořádně se rozhoupat. Přitom se musí samozřejmě mít na pozoru před potvory, které ho neustále obtěžují. Když se dostatečně rozhoupal, musí se Sabreman ve správnou chvíli pustit tak, aby ho rozhoupané lano vyhodilo do vedlejší místnosti a aby proletěl přes "nadpříšeru" (Je to skutečně hrozné slovo, ale nevím, jak jinak by se dal termín "master nasty" přeložit). Druhý způsob je sice jednodušší, ale náročnější na trpělivost. Stoupněte si blízko k "nadpříšeře", jak je to možné a čekejte až do vás některá z "obyčejných příšer" vrazí tak šikovně, že se dostanete skrz. Oba tyto způsoby jsou však dosti náročné a tak se rozmyslete, jestli se radši nechcete projít zámek a potřebné zbraně najít. Zámek má tři východy. Všechny leží v nejvyšším patře (t.j. DEPTH 00) a v každém z nich se kromě gratulace dočkáte i reklamy na některou z následujících her ULTIMATE. První je PENTAGRAM (o kterém se ještě zmíníme), druhá MIRE MARE (která dosud nebyla vytvořena a údajně se na ní pracuje), a třetí jméno je: KNIGHT LORE.

A to byla třetí, a pravděpodobně největší revoluce firmy ULTIMATE. Taková grafika, tady skutečně ještě nebyla (když nepočítáme ANT ATTACK, který se ovšem s KNIGHT LOREM dá těžko srovnávat). Byla to první 3D (trojrozměrná) hra, která používala zobrazení "2X1" (viz kapitola o 3D hrách). A o co v ní vlastně jde? Sabreman je opět uvězněn v zámku, a jako by to nestačilo, je navíc ještě pod účinkem zlého kouzla - každou noc se mění na vlka. Jeho úkolem je kouzlo zlomit. Jak? V zámku sídlí hodný čaroděj, který může Sabremanovi ve svém kotli uvařit potřebný lektvar. Ale k tomu je potřeba, aby mu Sabreman sehnal potřebné ingredience - například diamant, lahvičku jedu, nebo starou botu (dobrou chuť...). Když stihne Sabreman přinést čarodějovi všechno potřebné do čtyřiceti dnů, slavně zvítězil a může se vrátit domů, aby vyprávěl dětem o svých dobrodružstvích.

Hra začíná pokaždé v jiné části zámku a čaroděj chce po Sabremanovi v

každé hře jiné předměty. Jaký předmět čaroděj zrovna potřebuje, to se dozvíte, když navštívíte místnost, ve které nedočkavě obchází okolo svého kotle a chvíli počkáte. Z kotle vyletí obláček, ve kterém probleskuje tvar předmětu, který čaroděj zrovna potřebuje. Jestliže ho máte u sebe, skočte na kotel a hodte ingredienci dovnitř. Ale pozor! Čaroděje navštěvujte zásadně jen ve své lidské podobě - nemá totiž rád vlky. Přeměna na vlka má ještě jiný význam. V některých místnostech objevíte velké skákající koule. Jestliže jste právě vlk, koule bude skákat nejkratší cestou rovnou k vám (to většinou znamená další ztracený život), ale jestliže budete mít svou civilní podobu, koule se naopak uklidí do nejvzdálenějšího rohu místnosti. Proto se vždy snažte sledovat denní dobu (v okénku s pohybujícím se sluncem a měsíčkem). A ještě bych vám rád řekl o jednom užitečném triku. Jistě víte, že občas je potřeba stoupnout si na některý z předmětů, který máte u sebe (např. při skoku přes vysokou zeď). Ale to znamená, že o předmět přijdete... Ale co zkusit tohle: těsně předtím, než stisknete tlačítko pro skákání, stiskněte tlačítko pro brání předmětů. S trochou cviku (a štěstí) se vám podaří odrazit se z předmětu a současně ho sebrat! A další dobré zprávy pro zoufalé hráče: Nekonečné životy: POKE 53567,0. Nekonečný čas: POKE 50206,0. A konečně POKE 49759,n, kde "n" je počet předmětů, které čaroděj potřebuje k uvaření lektvaru.

A tak se všichni těšili, jakou další bombu ULTIMATE připravují - a objevil se ALIEN 8 (Vetřelec 8). Byl přijat se smíšenými pocity - byl to vlastně jen Knight Lore s jinými postavickami a několika malými změnami. Mně osobně (i mnoha jiným) se ale ALIEN 8 stále velmi líbil. Ale přece jen to bylo přešlapování na místě (Anglické časopisy nazývaly posměšně ALIENA 8 "Knight Lore verze 1,5").

Čekalo se, co bude dál, a zanedlouho přišel NIGHT SHADE (Noční stín). Měl pěknou grafiku, byl profesionálně naprogramován, ale - nějak mu chyběly originální nápady. Posuďte sami: Rytíř chodí po středověkém městě a ničí nejružnější potvory tím, že na ně střílí předměty, které našel uvnitř domů.

Jsou tu také čtyři speciální zbraně (kříž, přesýpací hodiny, bible a palička na maso) a někde ve městě se potulují čtyři speciální potvory - šílený mnich, smrt s kosou, duch a kostlivec. A dál už je to asi jasné, že ano? Pořád by to ještě mohla být zábavná hra, nebýt faktu, že město je skutečně obrovské a všechny jeho části vypadají víceméně stejně. Prohledávat jeden dům po druhém se tak brzy stane nudnou záležitostí. Bez nekonečných životů (POKE 53442,0 a POKE 53443,12) nemá hráč nejmenší šanci a i s nimi trvá několik hodin, než člověk najde všechny čtyři hlavní nepřátele a zničí je.

Potom se asi rok nic nedělo - a najednou vyšly najevo ohromující věci - ULTIMATE, která byla víceméně na mizině byla "koupena" firmou U.S.GOLD. To, že své další hry stále vydávala pod značkou "ULTIMATE", povolil U.S.GOLD, protože se domníval, že jakmile lidé uvidí nápis ULTIMATE, okamžitě hru koupí (a dalo by se říci, že se tato strategie U.S.GOLDu vyplatila). Ale co bylo nejdůležitější - někteří programátoři ULTIMATE opustili, a místo nich nastoupili nové síly. V rychlém sledu vznikly tři nové hry - jedna horší než druhá.

GUNFRIGHT (Strach z pistole) byl jen o trochu změněný NIGHT SHADE - místo rytíře kovboj, místo středověkého města divoký západ. Zmizela barva,

a začala se zhoršovat i grafika, která byla u všech předchozích her vynikající. A kromě toho, hra je snad ještě obtížnější než NIGHT SHADE a pokud je mi známo, nelze ji vyhrát - střílíte prostě další a další padouchy až do naprostého vyčerpání.

A tak plni obav resetujeme Spectrum a nahráváme CYBERUN (Kybernetický hon) - a divíme se: TOHLE že dělali ULTIMATE?? Návrat ke dvojrozměrné grafice, poletuje tam nějaká raketa, vypadá to jako asi padesát jiných her a nedá se to hrát ani s nekonečnými životy, protože vás něco zabije přibližně každých 10 sekund.

Stíráme tedy slzu v oku a zoufale nahráváme PENTAGRAM, stále ještě doufajíc, že přece jen... ale ne, horší to ani být nemohlo. Je to prostě předělaný Knight Lore. Ale JAK předělaný... Grafika je ubohá, spousta místností je pustých, v jiných se zase tyčí obludné konstrukce, které nemají žádný smysl, animace je prostě zoufalá, a co je nejpodivnější - všechno to je POMALEJŠÍ, než Knight Lore. No dobře firma ULTIMATE je tedy odepsána. To je konec...

Ale, jako vždycky (nebo alespoň většinou) - dobro nakonec zvítězí! Uplynul další rok, jen nejotrlejší příznivci Spectra občas pietně vzpomenu památku firmy ULTIMATE, a najednou...

Najednou se objevují reklamy na nové hry od ULTIMATE! Nedůvěřivě spouštíme MARTIANIDS (Marťanoidé) - a srdce nám radostně poskočí - robot chodí po raketě, střílí po nepřítelích, zavádí programy do palubních počítačů... Není to nijak ohromující ani originální, ale dobře se to hraje a znovu to celé vypadá "roztomile". Zdá se, že ULTIMATE jsou znovu ve formě. (A přiznejme si, že dnes už se těžko dá udělat taková hra, která by otrlé Spektristy skutečně šokovala - tedy šokovala tím, jak je dobrá, šoků z nekvalitních her zažíváme stále dost a dost.)

Ale zpátky k ULTIMATE... díváme se na jejich zatím poslední dílo - hru BUBBLER. Je to bezesporu technicky nejdokonalejší hra, kterou kdy udělali. Ovládáme bublinu, valící se a skákající po abstraktních trojrozměrných zdech, plošinách a mostech. (Vypadá to trochu jako hra GYROSCOPE nebo SPINDIZZY, ale při pohybu stojí bublina převážně na místě a všechny okolní útvary se vlastně pohybují kolem ní, jako bychom celou hru viděli z nějaké pohyblivé kamery. Je to trochu podobné jako NIGHT SHADE, ale mnohem lépe provedené). Úkolem bubliny je zašpuntovat lahvičky, označené lebkou a zkříženými hnáty, ze kterých jako obvykle vylézají nejrůznější potvory, které bublině znepříjemňují život. Když jsou všechny lahvičky bezpečně zašpuntovány, rychle do východu (EXIT) a pokračujeme v dalším, samozřejmě obtížnějším kole. Je jen škoda, že BUBBLER je trochu obtížnější, než by bylo ideální, a často je smrt jen otázkou náhody. A samozřejmě na závěr, nekonečné životy: POKE 57515,167.

To byla prozatím poslední hra firmy ULTIMATE, firmy, která byla skutečnou legendou. Říká se například, že všechny hry, vytvořené v celé historii Spectra, by se daly zařadit do jedné z deseti kategorií - a že tři z těchto deseti kategorií vymyslela a poprvé použila firma ULTIMATE. Téměř všechny její hry byly když ne vynikající, tak alespoň nadprůměrné. A i kdyby nevytvořila nic jiného než JET PACa, SABRE WULFa a KNIGHT LORE, bude jí vždy náležet nejčestnější místo mezi nejlepšími.

NEKONEČNÉ TRÁPENÍ S NEKONEČNÝMI ŽIVOTY

Ted' by možná bylo na místě zmínit se o tom, jak vlastně používat "pouky" pro nekonečné životy. (Ostřílení profesionálové mohou samozřejmě tuto kapitolu přeskočit). Postupujeme tedy následujícím způsobem: do Spectra vložíme příkaz: MERGE "" a pustíme magnetofon, ve kterém máme připravenou kazetu s inkriminovanou hrou. Počítač nahraje pouze úvodní BASIC (to trvá většinou jen několik sekund). Buďte ve střehu a ve chvíli, kdy se objeví hlášení "0:OK" zastavte magnetofon (ale nepřevíjejte kazetu zpátky na začátek, jenom zastavit). Potom vložíme LIST a prohlédneme si, co jsme vlastně nahráli. Poslední příkaz na posledním řádku by měl být "RANDOMIZE USR číslo", "PRINT USR číslo" nebo něco podobného. Stáhněte tento řádek do editační zóny (tlačítkem EDIT) a jako předposlední příkaz (tedy těsně před onen RANDOMIZE USR) vložte své "pouky". Samozřejmě nesmíte zapomenout doplnit dvojtečky, aby měl nově vzniklý řádek smysl. (Pokud řádek nejde zeditovat - což je např. oblíbený trik firmy ULTIMATE, většinou pomůže vložit POKE 23756,1 a zkusit to znovu.)

Upravený řádek odešleme tlačítkem ENTER, vložíme příkaz GO TO 0 a program se rozběhne, nahraje zbytek hry a spustí ji už s nekonečnými životy.

Bohužel, tento způsob nefunguje zdaleka u všech programů a není možné uvádět přesný postup individuálně pro každou hru, protože po Československu běhá často i pět verzí jedné a téže hry a postup pro získání nekonečných životů je většinou u každé verze jiný. Nejlépe jsou na tom ti, kteří si umějí správný POKE zjistit sami, ale o tom později...

A teď se vrátíme k našemu vyprávění:

GENIÁLNÍ MIKRO - GEN

Mnoho vlastníků Spectra zastává názor, že aby byla hra dobrá, musí být originální - t.j. musí obsahovat nápady, které tu nikdy předtím nebyly. Já si naopak myslím, že i starý nápad se dá znovu zpracovat, a jestliže je okrášlen dobrou grafikou a profesionálně naprogramován, bude se líbit. Proč o tom mluvím právě v souvislosti s firmou MIKRO-GEN? Protože většina jejich her je vlastně postavena na tomtéž schématu - jen se podívejte:

Po prvních nesmělých krůčcích a několika dnes již zapomenutých hrách jako PAT THE POSTMAN nebo AUTOMANIA se stala jejich prvním hitem hra PYJAMARAMA (Dobrodružství v pyžamu). Poprvé se tu objevuje hrdina většiny jejich dalších her: Wally Week. Idea PYJAMARAMy je hráči naservírována asi takto: Wally spí, ve snu chodí po svém domě a musí sám sebe vzbudit, aby ráno nezaspal do práce (a to prosím jiné firmy mívají ještě šílenější nápady)!! Lidsky řečeno, Wally musí najít klíč, kterým musí natáhnout velký budík stojící u jeho postele. Klíč od budíku je ukryt na Měsíci, kam se Wally může dostat raketou, která mu čirou náhodou stojí na půdě. Ale

nejdříve musí mít kanystr s palivem pro raketu. A kde ho vezme? Musí prázdný kanystr naplnit u pumpy s nápisem FUEL. Ale jak se dostane ke kanystru, když kolem něj stojí masožravé rostliny? Přes ty se dá bezpečně projít, když má Wally u sebe kbelík vody. A kde ho vezme? Musí sebrat prázdný kbelík a v koupelně ho naplnit vodou... A tak dále, a tak dále.

To co jste právě přečetli je přibližně desetina správného řešení celé hry. Bohužel, úkony které musíte provádět nejsou vždy příliš logické (např. když zapnete přepínač s nápisem HELP, někde v úplně jiné části domu se objeví bedna, na kterou je potřeba vyskočit, abych se dostal pro potřebný předmět). Chce to spoustu trpělivého zkoušení, ale jakmile člověk jednou ví, co kde má udělat, lze hru dohrát bez větších obtíží.

Ale PYJAMARAMOU Wallyho problémy ani zdaleka nekončily - právě naopak! Ve hře EVERYONE'S A WALLY ("Každý je Wally" anebo také "Všichni jsou hlupáci" - wally s malým w je v Angličtině jakási jemná nadávka.) narazíme na celou Wallyho šestičlennou rodinu - Wallyho, jeho otce, manželku, dva bratry a syna. Všechny pět dospělých musí přiložit ruku k dílu a společně opravit vodovodní potrubí, uvést do provozu nefungující městskou kašnu a inkasovat zaslouženou odměnu. Hlavní myšlenka PYJAMARAMY, "použít správný předmět na správném místě" zde nabyla ještě zruďnějších rozměrů. Nestačí už totiž jen provést správnou akci na správném místě - akce musí být navíc provedena jedním určitým členem rodiny. A když znásobíme několik desítek předmětů několika desítkami místností a pěti členy rodiny, vyjde nám takové množství kombinací, které odradí každého. Mám dojem, že v případě "EVERYONE'S A WALLY" to MIKRO-GEN trochu přehnal. Co ale chybělo na hratelnosti, nahradil MIKRO-GEN profesionálním programováním - členové Wallyho rodiny se pohybují velice jemně a MIKRO-GEN použil maskované sprajty (t.j. když přechází figurka "před" předmětem stojícím "v pozadí" obrazovky, překryje ho, tak jak to má být - nevznikne "patlanice" jako při stejné situaci v PYJAMARAME.) Pro ty z vás, kteří mají dostatek času a trpělivosti, ještě nekonečné životy: POKE 58215,182.

Firmě MIKRO-GEN zřejmě došlo, že to s "EVERYONE'S A WALLY" trochu přehnala, a proto měla jejich další hra opět jen jednoho hrdinu. Byl to Herbert, Wallyho synek, který byl v předchozí hře vlastně zápornou postavou - obtěžoval své rodiče při práci. Ve hře "HERBERT'S DUMMY RUN" ("Herbertova honba za dudlíkem" anebo také "Herbertův přihlouplý závod" - MIKRO-GEN si libuje ve slovních hříčkách) se Herbert ztratil svým rodičům ve velkém obchodním domě. Musí opět překonat nesčetné překážky než se opět může shledat se svojí maminkou a tatínkem, kteří na něj čekají v oddělení ztracených dětí. Hra má velice pěknou grafiku a je samozřejmě ďábelsky obtížná. Dají se v ní získat nekonečné životy bez jakýchkoliv "pouků": Jakmile hru spustíte, přejděte o jednu místnost doleva. Uvidíte tu viset několik provazů. Po jednom z nich se dá šplhat nahoru. Vyskočte na něj a dříve než z něj sklouznete zpět na zem, stiskněte najednou tlačítka "C", "H", "E", "A" a "T" ("CHEAT"="podvádět"). Potom to bude o něco jednodušší.

Další hru MIKRO-GENu považuji za nejlepší, kterou kdy vytvořili. Nesla opět dvojznačný název: "THREE WEEKS IN PARADISE" (buď "Tři týdny v ráji" anebo "Weekova rodina v ráji"). V každém případě však je slovo "ráj" míněno čistě ironicky - Weekovi (Wally, jeho žena Wilma a syn Herbert) totiž ztroskotají na malém ostrůvku obývaném kanibaly. Hra začíná ve

chvíli, kdy Wilma visí na palmě, hlídaná jedním domorodcem, a ostatní kanibalové se právě chystají uvařit Herberta v kotli. Wally musí své drahé zachránit, postavit vor a z ostrova uniknout. Grafika je skutečně překrásná - některé místnosti vypadají, jako by snad ani nebyly ze Spectra. Jestliže se ale má pohybovat žlutý Wally před pestrobarevným pozadím, nevypadá to pěkně (Problémy s atributy - t.j. nemožnost výskytu více než dvou barev na jednom znakovém čtverci - jsou jednou ze slabých stránek grafiky Spectra). MIKRO-GEN ale tento problém chytře vyřešil. Wally buď "přebarvuje" pozadí na žluto nebo naopak sám mění barvu podle toho, před kterými objekty právě prochází - záleží jen na hráči, co považuje za menší zlo. A nekonečné životy: nechte se zabít a ve chvíli, kdy kolem Wallyho hlavy poletují hvězdičky, stiskněte najednou tlačítka "Symbol Shift", "D" a "P".

A potom přišla doba stagnace: hra EQUINOX pokračovala v tradici MIKRO-GENU: "Co kde, kdy a jak použít" Wallyho ale nahradila podivná střílející koule a i ostatní grafika hry byla spíše krokem zpět. Poměrně slušná byla ještě hra STAINLESS STEEL ("Nerezavějící ocel") - klasická "střílející hra" s celkem pěknou grafikou, ale přehnaně obtížná, a "BATTLE OF PLANETS" ("Bitva planet"), která měla z programátorského hlediska zajímavou vektorovou grafiku (viz kapitola o 3D hrách), ale jinak byla velice nudná. FROST BYTE také příliš nezaujal a konečně zatím poslední hra MIKRO-GENU "SAS STRIKE FORCE" ("Přepadová jednotka S.A.S") je hrozná graficky, technicky i z hlediska hratelnosti.

Dny slávy MIKRO-GENU tedy již zřejmě minuly, ale v "pionýrských dobách" Spectra byla tato firma jednou z nejlepších. A nesmíme pominout fakt, že se jí povedla věc dnes již takřka nemožná - vynalezla nový typ hry, který je dodnes v nejrůznějších obměnách používán jinými.

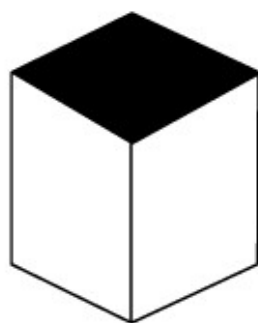
A teď si dáme pro změnu zase trochu teorie:

T A J E M N Ý T Ř E T Í R O Z M Ě R

Existuje mnoho různých způsobů zobrazování trojrozměrné grafiky. Nejrozšířenější je ten, že se to, co vidíme na obrazovce skládá z nejrůznějších "cihel" uložených v paměti. Tento styl má několik variant - jsou uvedeny na obr. 1, kde vidíte, jak by se ve které z nich zobrazila krychle s vyšrafovanou horní stranou. Zdaleka nejpoužívanějším je způsob "2X1" (obr. 1A). Poprvé jej použili ULTIMATE ve svých hrách KNIGHT LORE a ALIEN 8.

Prvním, kdo se odvážil ULTIMATE napodobit byl švédský programátor Bo Jangeborg (mimo jiné i autor grafického programu THE ARTIST), který vytvořil hru "FAIRLIGHT". V některých aspektech byla lepší než KNIGHT LORE: byla o něco realističtější - předměty měly setrvačnost a každý měl jinou hmotnost. Hrdina příběhu, rytíř Isvar, chodí po hradě, který skutečně vypadá jako hrad - včetně schodišť, nádvoří, sklepů, ubikací pro strážce a pochodní na zdech. Isvarovým úkolem je najít čarodějnou knihu a donést ji čaroději, který na ni čeká v jedné z věží. Při tom musí dávat pozor na vojáky, šílené mnichy, masožravé květiny a jiné příjemné věci. Bohužel, hra je chvílemi značně pomalá a je skutečně přehnaně obtížná. V

A



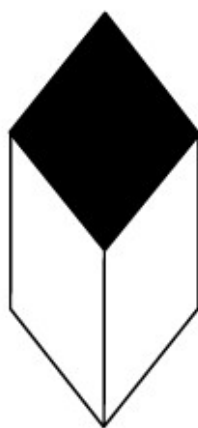
"2X1"

KNIGHT LORE

BATMAN

BUBBLER

B

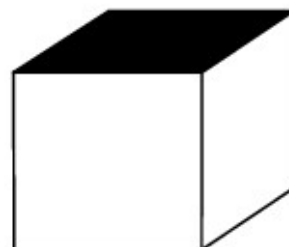


"1X1"

CYLU

MARTIANOIDS

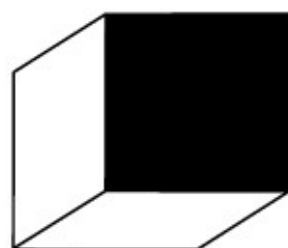
C



RASPUTIN

ZAXXAN

D



HAUNTED HEDGES

FINAL MATRIX

E



TRASHMAN

T.L.L.

CYCLONE

Obrázek č. 1

zámku je totiž mnoho skrytých dveří - musíme tedy zkoušet kousek po kousku všechny zdi ve všech místnostech, abyste zjistil, jestli právě v ní nejsou některé z oněch tajných dveří. A další nepříjemná zpráva: zamčené dveře se dají otevřít pouze pomocí klíčů. Jenže klíče jsou jednak velice malé, takže je člověk snadno přehlédne, a jednak vypadají všechny naprosto stejné. Takže zkoušet, zkoušet a zkoušet... Isvar má pouze jeden život, ale má energii, jejíž počáteční hodnota je 99 a snižuje se s každým poraněním. POKE 61893,0 zajistí Isvarovi nezranitelnost.

Další byla firma GARGOYLE GAMES, která přišla se hrou "SWEEVO'S WORLD" (Sweevův svět), která vypadá jako něco mezi groteskou a surrealismem. Usměvavý robot s dlouhým krkem chodí po zámku, který se stal skladištěm nezdařených genetických experimentů šíleného profesora.

Pobíhají po něm husy snášející zlatá vejce, šílení králíci (které zlikvidujete, jestliže na ně hodíte plyšového medvěda), talíře na nožičkách a dokonce miniaturní diktátor, kterého zlikviduje dobře hozená vojenská bota. Dále tu najdeme obrovské třešně, ananasy a okousaná jablka, lebky, náhrobní kameny, trpaslíky, tunová závaží stojící na tenkých skleněných sloupech, prsty vylézající z podlahy a další roztodivnosti, nad kterými nám zůstává rozum stát. Je to mnohem obtížnější hra než KNIGHT LORE - úkolem SWEEVA je zničit všechno, co zničit může. Ale stačí malá chybička, a předmět, který má být zlikvidován se vám dostane někam, odkud už ho nemůžete nikdy získat zpět a to znamená, že hru nemůžete úspěšně ukončit. Nekonečné životy: POKE 33219,0.

Trojrozměrné šílenství pokračovalo hrou CHIMERA firmy FIREBIRD, která byla na Spectrum převedena z Commodore 64, kde se proslavila pestrobarevnou grafikou, digitalizovanou řečí a vynikající trojhlasnou hudbou od Roba Hubbarda. Na Spectru byla pestrobarevnost zredukována na dvě barvy, zvukové efekty jsou digitalizované, ale je to celkem jedno, protože je slyšet pouze jakési šustění, a hádejte, co se stalo s vynikající trojhlasnou hudbou... (Správná odpověď pro ty méně důvtipné: hudba byla vypuštěna úplně) Navíc je celá hra velice pomalá a značně nudná. Robot musí chodit po kosmické základně, musí si udržovat dostatek energie tím, že pije vodu (!) a pojídá chléb (!!) a musí zneškodnit jakési jaderné nálože. Musím říct, že po zneškodnění první z nich jsem hru vypnul a už jsem necítil potřebu ji někdy nahrávat.

Další zajímavou hrou byl "MOVIE" ("Film") firmy IMAGINE, který se snažil vystihnout onu neopakovatelnou atmosféru gangsterských filmů čtyřicátých let. Detektiv - typický "tvrďák" s rukama v kapsách a kloboukem hluboko do čela - chodí po nejmenovaném městě a musí odhalit jakýsi záhadný a chladnokrevný zločin. Jaký přesně, to není známo. MOVIE je zajímavou kombinací akční a logické hry. Kromě obvyklého střelení po gangstrech a házení bomb musí náš detektiv zapojit do práce i svůj (tedy hráčův) mozek a vyslýchat podezřelé. To je znázorněno tak, že se u úst detektiva objeví typická "comicsová" bublina, do které hráč napíše, na co se chce podezřelého zeptat. Bohužel hra má určité chyby. Některé jsou zajímavé - detektiv má občas tendenci měnit se na děvče a skákat po místnosti. Jiné jsou fatálního rázu - konec, a nahrát celou hru znovu. Jinak je ale MOVIE naprogramován profesionálně a detektiv se v trojrozměrném městě pohybuje překvapivě svižně.

A pak se s trojrozměrnými hrami skutečně "roztrhl pytel". To, co bylo

dříve vrcholem programátorského umění, přestalo být náhle svaté a 3D hry začal vyrábět skutečně každý. Trojrozměrná grafika sama o sobě už nevzbuzovala onen úžas jako v dobách KNIGHT LORE a hry musely obsahovat i něco jiného, aby se staly oblíbenými.

A tak vznikl MOLECULE MAN firmy Mastertronic, kde si hráč mohl upravit bludiště podle svého vkusu, nebo KIREL firmy ADDICTIVE, který byl spíše jakýmsi trojrozměrným hlavolamem (a ne špatným).

Trojrozměrné hry se tedy staly všední záležitostí a byly většinou nepříliš kvalitní, protože pocházely od firem jako MASTERTRONIC nebo FIREBIRD, které koupí jakýkoliv program od jakéhokoliv autora a pak ho prodávají za dvě nebo tři libry (obvyklá cena hry je 8-10 liber). A tu zazářila skutečná hvězda - BAT MAN.

Hra BAT MAN (Netopýří muž) byl dílem Jona Ritmana (autora MATCH DAYe) a Bernie Drummonda. Objevila se okamžitě na prvních místech žebříčků, i když nikdo neuměl definovat, v čem je tajemství jejího úspěchu. BAT MAN nebyl nijak technicky revoluční a nijak příliš originální. Ale celá hra prostě byla "pěkná". Pěkná grafika, pěkný zvuk (můžete si vybrat Hodně, Málo, nebo Žádný zvuk), pěkná animace, jednoduchá idea vyšperkovaná tu a tam nějakým originálním nápadem, ale především velké bludiště a skutečně ďábelsky obtížné problémy. V některých místnostech si musíte přesně načasovat skok, aby se BAT MAN vyhnul příšerám, které ho samozřejmě nemají rády, a šťastně skočil na výtah, jinde si musíte přesně naplánovat cestu přes most, jehož části se propadávají a pod nímž čeká podlaha posetá ostny. Prostě - každý si přijde na své. Cílem hry je najít sedm částí BATMOBILU (Batmanova vznášedla) a uniknout z GOTHAM CITY, do kterého byl BAT MAN uvržen. Aby ale mohl potřebné díly získat, potřebuje nejdříve tryskové boty, aby mohl skákat, brašnu, aby mohl brát předměty, přídavné rakety na záda, aby mohl řídit svůj let ve skoku při pádu, a konečně antigravitační pás, aby mohl brzdit svůj pád. Když hráč po dlouhých útrapách získá tyto čtyři díly výbavy, je určitě optimisticky naladěný a nemá pravděpodobně tušení, že právě prošel přibližně jednu desetinu hry. BAT MAN rozhodně není hra, kterou byste dohráli během hodiny. A nekonečné životy? POKE 36800,0.

A nyní se opět přeneseme do světa, který je tak známý všem počítačovým hráčům - do světa dokonalé techniky a statečných robotů - to je téma, se kterým se v počítačových hrách setkáváme nejčastěji. A výjimkou není ani QUAZATRON - trojrozměrná hra firmy HEWSON. Autorem QUAZATRONU je známý Steve Turner (AVALON, DRAGONTORC, RANARAMA), který se do jisté míry inspiroval hrou PARADROID z Commodora 64, na které ostatně sám spolupracoval. Hrdinou QUAZATRONU je robot Klepto, který má jeden záporný charakterový rys - rozebere na součástky každý přístroj, ke kterému se dostane (byl kvůli tomu i vyloučen z kybernetické akademie). Teď však Klepto představuje jedinou naději lidstva - je vyslán, aby zneškodnil vzpouru robotů ve městě QUAZATRON. Město je prezentováno samozřejmě ve trojrozměrné grafice a vidíme Klepta jak statečně rozstřeluje ostatní roboty pomocí svého laserového děla. To by samozřejmě nebylo nic originální, ALE... A tady máme originální nápad. Klepto může využít svých znalostí v rozebírání nejrůznějších zařízení. Nejdříve se musí napojit na některého nepřátelského robota. Pak se na obrazovce objeví elektrické schéma. Klepto i jeho soupeř musí v časovém limitu poslat po drátech impulsy podle určitých (nepříliš zložitých) pravidel tak, aby

obarvily co největší část integrovaného obvodu uprostřed obrazovky. Kdo obarví větší část, je vítězem. Jestliže je to nepřátelský robot, má Klepto smůlu a hyne hrdinnou smrtí. Jestliže ale vyhraje Klepto, může si z poraženého odmontovat libovolné součástky a sám se jimi vybavit. Ale je potřeba taktizovat! Např. nevybírat si těžký štít, jestliže má Klepto slabý podvozek, nebo příliš výkonné dělo, jestliže má slabou baterii. A navíc svým vítězstvím získá Klepto i hodnotu svého nyní už rozebraného soupeře, která mu umožňuje, aby v příštím souboji mohl vyslat více impulsů a měl tudíž větší šanci na výhru. Po městě jsou navíc rozmístěny speciální stanice, ve kterých si Klepto může dobíjet energii, terminály, ze kterých může získat mapu QUAZATRONU a informace o nepřátelských robotech, a konečně jsou tu i výtahy, které Klepta přepravují mezi osmi patry města. Originální, dobře naprogramovaná hra... Co může člověk chtít víc?

A opět cestujeme v čase a prostoru - a ocitáme se v nacistickém Německu, v zajateckém táboře Amerických a Britských důstojníků. Ano, je řeč o hře GREAT ESCAPE (Velký útěk), kterou podle stejnojmenného filmu vytvořil tvůrčí tým DENTON DESIGNS (SHADOWFIRE, FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD, TRANSFORMERS, BOUNCES) pro firmu OCEAN. Hra kombinuje dva typy trojrozměrné grafiky - jednak "klasickou" KNIGHT LOREovskou uvnitř budov tábora, jednak grafiku "á la NIGHT SHADE" - při pohybu na volném prostranství stojí hrdina na místě a krajina se pohybuje kolem něj. Cílem hry je - jak jinak - naplánovat a provést útěk. Nejdříve je ale potřeba zjistit, jak to v takovém zajateckém táboře chodí - seznámit se s denním režimem. Nic snazšího! Přestaňte prostě svého hrdinu ovládat, a ten se po několika sekundách zapojí do každodenní rutiny - chodí včas na nástupy, na snídani, v noci ukázněně spí - prostě ideální vězeň. Jakmile se obeznámíte s denním harmonogramem, můžete začít s přípravami k útěku. Plán útěku je jednoduchý - získat doklady a kompas, kleštěmi proštípat ostnatý drát a - svoboda. Jistě, jednoduše se to řekne, ale doklady leží zamčené v kanceláři velitele tábora, kleště a kompas v táboře vůbec nejsou - přijdou v průběhu několika příštích dnů v zásilkách červeného kříže. A tak se zatím po táboře trochu porozhlédneme... Ale, ale! Jak jsou ti Němci zapomětliví. Pod strážní věží v dolní části tábora leží klíč - jenom jeho malá část vyčuhuje zpoza konstrukce věže. A vida ! Tenhle klíč se hodí ke dveřím ležícím v první části hlavní budovy! Uvnitř najdeme lopatu a náradí, pomocí kterého může náš hrdina otevřít kterékoliv zamčené dveře - ale trvá to značně delší dobu než odemknutí klíčem, proto pozor, aby byl čistý vzduch. Mimochodem, to že děláte něco, za co vám hrozí samotka, poznáte podle toho, že zelená vlajka v levé části obrazovky zčervená. Jestliže jste dopaden, jsou vám odebrány všechny předměty, jste na den uvězněn a sníží se vaše morálka - znázorněná výškou v jaké je vlajka. Jestliže vlajka klesne až dolů, stane se z vás apatický, s osudem smířený vězeň a to je konec...

Další zajímavé věci zjistíte při průzkumu své cely. Předchozí vězeň se v ní zřejmě nudil, a tak začal z dlouhé chvíle kopat únikový tunel, který najdete, jestliže odstraníte kamna v rohu místnosti. A proti zabloudění je dobré mít s sebou v tunelu baterku. Dalším zajímavým předmětem je německá uniforma, kterou si můžete obléci a úspěšně se vydávat za Němce. Ale pozor! Velitel tábora a psi vás mohou stále rozpoznat! Asi po dvou dnech přijde v zásilce červeného kříže čokoláda. Co s ní? Zkuste ji nabídnout některému spoluvězni - ten na sebe za tento "úplatek" upoutá na chvíli pozornost a umožní vám tak, zůstat chvíli bez dozoru všetečných Němců. Je zajímavé, že když nabídnete čokoládu kamnům ve své cele, začnou kamna

chodit po místnosti, což pravděpodobně nebylo záměrem autorů. A na závěr - lahvička s písmenem "P" je naplněna jedem. Tím můžete otrávit jídlo, které najdete u jídelny a předhodit ho psům, kteří vás obtěžují - pak už vás zaručeně nebudou.

Náš malý výčet "klasických" trojrozměrných her uzavřeme hrou "HEAD OVER HEELS" (doslova přeloženo "Hlava přes paty", ale používá se ve smyslu "střemhlav"), kterou považují za nejlepší trojrozměrnou hru (nebo aspoň stejně dobrou jako KNIGHT LORE). Hra má dva hrdiny: první se jmenuje "HEAD" (hlava) a je to skutečně hlava s malými ručičkami a křídélky. Druhý je "HEELS" (paty) a jsou to dvě velké tlapy s ocasem a očima. Oba hrdinové se rozhodli svrhnout nenáviděného tyrana jménem Blacktooth (Černý Zub), který vládne pěti planetám: Planetě Blacktooth, Věžeňské planetě, Planetě Safari, Planetě Egyptus a Planetě knih. Každý z našich dvou hrdinů má jiné schopnosti a slabiny: Head se pohybuje pomaleji, ale zato skáče do větší výšky, může řídit svůj pohyb i při pádu, a jestliže najde pistoli a střelivo, může střílet a znehybňovat nepřátele. Oproti tomu Heels se pohybuje značně rychleji, má ale menší skok a může padat pouze přímo dolů. Jestliže se mu ale podaří najít brašnu, může sbírat některé předměty a podkládat se jimi. Jestliže vám to trochu připomíná BATMANa, máte pravdu. "HEAD OVER HEELS" je totiž dílem stejných autorů - Jona Ritmana a Bernie Drummonda. Je tu ale jeden originální nápad, který "HEAD OVER HEELS" odlišuje od BATMANa i od všech ostatních her. Jestliže se vám totiž podaří dostat oba hrdiny do jedné místnosti, může si Head stoupnout na Heelse a oba vytvoří zajímavou kreaturu, která má schopnosti obou z nich!

Na každé z pěti planet je ukryta královská koruna. Poté co Head a Heels získají všech pět, a zneškodní tyrana, impérium je svrženo. Samozřejmě to ale není jednoduché. Jsou místa, kde je potřeba hrdiny opět rozpojit, projít s každým z nich úplně jinou cestou a opět se sejít někde úplně jinde. Hra má více než 300 místností a některé z nich jsou skutečně velice náročné (jak na postřeh, tak na logické myšlení). Nezoufejte. I místnosti, které vypadají naprosto nemožně, se dají projít. Jde jen o to, jestli je k tomu potřeba Head, Heels nebo oba dva. Často vám zabere i několik minut než si alespoň teoreticky ujasníte, jak se v té které místnosti zachovat. A co se nekonečných životů týče, u některých verzí stačí po nahrání programu stisknout tlačítko "T". Pokud to nezabere, použijte POKE 42195,0.

A teď se podíváme na druhý "hlavní proud" trojrozměrných her - a to jsou tzv. vektorové hry. T.j. takové hry, kde vidíme pouze obrysy předmětů a přitom vidíme skrz předměty samotné, jako by byly ze skla. Taková grafika samozřejmě vyžaduje rychlé počítání s goniometrickými funkcemi (jen si zkuste jak dlouho trvá vypočíst obyčejný sinus v BASICu) a rychlé kreslení čar (obyčejný DRAW by byl zoufale pomalý). Proto také první vektorové hry jako COMBAT ZONE (ARTIC) nebo MISSILE (PSION) rychlostí příliš neoplývaly a mnozí zastávali názor, že na Spectru pořádná vektorová hra vytvořit nelze.

Ale pak se objevil "3D TANK DUEL" firmy REALTIME. Znovu zpracovával již obehnané téma tanku jezdícího mezi abstraktními geometrickými překážkami a ničícího ostatní tanky. Hra byla ale velice rychlá, dobře hratelná a měla dobré zvukové efekty (Musíme si totiž uvědomit, že když obyčejné Spectrum vydává jakýkoliv zvuk, nemůže v tu chvíli dělat nic jiného. Všechny hry, které mají zvukové efekty musí být naprogramovány

tak, že Spectrum chvíli vydává zvuk, chvíli počítá atd. Tou "chvílí" se rozumí většinou pouze malý zlomek sekundy.)

Další velice zajímavou hrou byl STARION firmy MELBOURNE HOUSE. Pokud se nemýlím, je to vůbec nejrychlejší vektorová hra v celé historii Spectra. Je to obvyklé poletování vesmírem a střelení mimozemšťanů. Z každého zničeného nepřítele ale vypadne velké písmeno, které musíte chytit: Když máte několik písmen, musíte z nich sestavit název předmětu nebo události, a potom se přenést časem do roku, do kterého onen předmět nebo událost patří. Je tedy potřeba i trochu logického myšlení.

Potom se poprvé o slovo přihlásila tvůrčí skupina TORUS složená z univerzitních profesorů. A o jejich první hře nazvané "GYRON" se také tvrdilo, že ji nemůže nikdo jiný hrát než univerzitní profesori. Vaším úkolem je dostat se ven z bludiště. Ale z jakého bludiště! Jednak musíte uhýbat obrovským koulím, které se valí mezi jeho zdmi, jednak musíte dávat pozor na dělové věže, které vás zničí, jakmile se dostanete do jejich blízkosti. A tady přichází ke slovu onen "univerzitní element": můžete totiž na věže střílet. Tím však nedojde k jejich zničení! Zasažená věž se otočí, přemístí se do jiné části bludiště nebo se s ní nestane vůbec nic a přemístí se nebo otočí úplně jiná věž v úplně jiné části bludiště. A to nikoliv náhodně, nýbrž podle přesně určených zákonitostí, které si musíte osvojit, aby ste mohl hru vyhrát. GYRON se skládá ze dvou programů - ATRIUM je vlastně jen jakási příprava na NECROPOLIS, ve kterém už hra dosahuje skutečně zrůdných rozměrů. Není divu, vždyť za vyřešení NECROPOLISu byla vypsána odměna ve formě automobilu Porsche! Co se týče grafiky, je GYRON skutečně úžasný. Vektorové zdi bludiště jsou kombinovány s koulemi a věžemi, které nejsou znázorněny pouze obrysy, ale jsou vybarveny. Rychlost je také udivující. Vezměme si například ony koule: v GYRONU je kruh nakreslen asi padesátkrát rychleji (!) než by to trvalo v BASICu a to přitom není kreslen pouze jeho obrys, ale kruh je navíc ještě vybarven!!

GYRON byl prodáván firmou FIREBIRD, a ta, když viděla nesporný programátorský talent autorského týmu TORUS, nabídla mu další práci: převést na Spectrum hru ELITE. Hra ELITE, původně vytvořená pro počítač BBC, bývala označována jako "nejlepší počítačová hra všech dob". Tvrdit něco podobného je vždycky odvážné, ale ELITE byla v každém případě velice zajímavá. Jste kosmickým pilotem, který se snaží z neznámého, chudého vlastníka malé rakety stát jedním z elity (odtud název hry). A jak toho dosáhnete, to záleží jen na vás. Můžete cestovat mezi různými planetami a snažit se vydělat si počestně, obchodováním. Nebo se můžete stát kosmickým pirátem - více to vynáší, ale je to riskantní, protože vás kromě ostatních pirátů začne obtěžovat i mezihvězdná policie. Kdykoliv si můžete zobrazit jak vypadáte v očích ostatních (od "neškodný" až po "elita"), jak to vypadá s vaším trestním rejstříkem (od "čistý" až po "útočník"), jakou máte výbavu (zbraně, palubní počítače, nákladové prostory, palivo atd.) a kolik kterého zboží máte na palubě (existuje asi 20 druhů zboží od nevinných potravin až po otroky a narkotika). Můžete narazit na 2000 různých planet a o každé z nich získat informace (název, velikost, průmyslovou vyspělost, státní zřízení atd.), přičemž tyto informace jsou skutečně pro hru důležité - např. na technicky vyspělé planetě jsou levné počítače, ale drahé potraviny. V okolí planety, na které vládne anarchie, narazíte na více pirátů atd.

Je vůbec možné tohle všechno nacpat do obyčejného Spectra? Člověk by řekl, že ne, ale TORUSu se to povedlo. Trojrozměrná grafika sice není tak rychlá, jako třeba STARION, ale je v něčem lepší: rakety totiž nejsou "průsvitné" jako v ostatních hrách. Vidíme na nich jen ty hrany, které bychom viděli ve skutečnosti. Tento dojem trochu kazí to, že skrz tyto neprůsvitné útvary prosvítají hvězdy, které jsou za nimi, ale člověk nemůže chtít všechno. Mimochodem poslední hra skupiny TORUS nese název HIVE (Úl) a je sice graficky zajímavá, ale když jsem ji zkoušel hrát, došel jsem k názoru, že buď se autoři konečně zbláznili nebo moje kopie hry není zcela v pořádku.

Přelomem ve vektorových hrách byl program "I, OF THE MASK" jehož autorkou byla Sandy Whiteová (ANT ATTACK, ZOMBIE ZOMBIE), jedna z mála žen v historii her na Spectru. Grafika v "I, OF THE MASK" se už snad ani nedá označovat vektorovou. Všechny objekty jsou totiž vytvořeny nikoliv z čar, ale z různě vyšrafovaných ploch, takže vypadají skutečně realisticky. Tedy spíše surrealisticky - protože v trojrozměrných chodbách nachází náš hrdina obrovské součástky robota - hlavu, trup, části rukou a nohou atd. Cílem hry je tyto části robota sestavit. Mapa pomůže hráči části najít, a pak je potřeba část třikrát zasáhnout laserem. Je to všechno velice neoriginální a nebyt skutečně fantastické grafiky, hra by těžko upoutala naši pozornost.

Další hrou, která používá šrafovanou vektorovou grafiku, byl "STARSTRIKE II" (Hvězdný útok 2) firmy REALTIME, který navazoval na jejich předchozí hit "3D STARSTRIKE". Jste odvážným kosmickým pilotem, který má za úkol zničit všechny planety nepřátelského impéria (jak jinak). Nejdříve musíte proniknout ochrannými clonami planety, pak zničit několik nepřátel na oběžné dráze, a na konec proletět větrací šachtou až k hlavnímu reaktoru planety a zničit ho.

Originalita opět nulová, ale grafika stojí za to. A ještě pro zjednodušení hry: v průběhu hry zapnete pauzu a potom natukejte "HEAR AND OBEY" (včetně mezer mezi slovy). Potom stisknete "Q", "W" nebo "E" podle toho, zda chcete doplnit štíty, palivo nebo laser.

V současnosti je pravděpodobně nejzajímavější vektorovou hrou STARFOX (Hvězdná liška), také od firmy REALTIME (Nezaměňovat se STARFOXem firmy CYBEXLAB). Je to opět boj ve vesmíru vylepšený několika originálními nápady. Ve své kabině máte i obrazovky, které vám ukazují, co se děje vedle vás a za vámi, autopilota, který vás spolehlivě navede k libovolné planetě (pokud jste jí ovšem předtím objevili) a zajímavou trojrozměrnou mapu. Musíte samozřejmě ničit nepřátelské konvoje, ale jestliže jste v úzkých, můžete si odskočit na jednu ze spřátelených planet, kde můžete v mateřské lodi doplnit palivo, opravit loď a získat nejroztodivnější zbraně. Byl jsem zoufalý, když se mi ani po několikahodinovém úsilí nepodařilo úspěšně vletět do vstupního otvoru mateřské lodi. Celý trik je totiž v tom, že musíte být ve správné vzdálenosti a otočen ZÁDY k mateřské lodi!

A co se chystá do budoucna? V současnosti pracuje firma MARTECH na hře "CATCH 23", ve které se má objevit vektorová grafika kombinovaná s "klasickou" trojrozměrnou. Nedovedu si představit, jak to může vypadat, ale nechme se překvapit...

A pak existuje několik dalších druhů grafiky, které se nedají zařadit

ani do jedné z uvedených kategorií. Nejzajímavější z nich je pravděpodobně ta, kterou používá ve svých hrách Peter Cooke:

První jeho hry nebyly příliš zajímavé a byly psány v BASICU. První hrou, která dala tušit, že o panu Cookeovi ještě uslyšíme, byla "SKI STAR 2000" (Lyžařská hvězda 2000). Byla to simulace jízdy na lyžích. To by ovšem nebylo nic zajímavého, vzpomeňme si na HORACE GOES SKIING, ale "SKI STAR 2000" byla trojrozměrná hra - okolní svět byl viděn z pohledu lyžaře. A navíc si mohl hráč program upravit skutečně podle svého gusta: vytvořit si vlastní lyžařskou dráhu, včetně branek, hrbolů, stromů atd., určit si vlastnosti lyží, sklon svahu, barvy obrazovky, míru sněžení a dokonce typ lyžařských brýlí! "SKI STAR 2000" měl tedy ještě klasickou vektorovou grafiku, ale zanedlouho...

Zanedlouho přišla hra TAU CETI, která přinesla onen nový typ trojrozměrné grafiky. Sedíme ve vznášedle pohybujícím se nad povrchem planety a vidíme kolem sebe nejrůznější konstrukce a dotěrné nepřátele. Zarazí nás ale, že grafika, ačkoliv je značně rychlá, není ani v nejmenším hranatá. Naopak objekty jsou dokonale oblé, koule dokonale kulaté a navíc je to všechno vystínováno, podle toho, kde na obloze se zrovna nachází slunce. Jestliže je nepřítel zasažen, vybuchne v jedné z nejlépe provedených explozí, které jsem kdy na Spectru viděl. A když přijde noc a obklopují nás jen nezřetelné stíny, můžeme zapnout infračervené kamery a vidět okolí s onou charakteristickou "rozmazaností", která je u infračervených záběrů obvyklá. Celá hra ale nespočívá jen ve střílení nepřátel! Na povrchu planety je totiž rozmístěno dvacet měst, ve kterých je ukryto 40 částí tyčí pro atomové reaktory. Cílem hry je tyto části objevit, tyče smontovat a zasunout do centrálního reaktoru (ve městě CENTRALIS) před skončením časového limitu. Přitom ještě musíte v různých zásobovacích stanicích doplňovat palivo a pod. TAU CETI je složitější a promyšlenější hra než se zdá na první pohled.

TAU CETI byla samozřejmě obrovským úspěchem a tak, jak už to bývá obvyklé, následovalo pokračování - ACADEMY (Akademie). Ti kteří Academy neznají mi pravděpodobně nebudou věřit, ale je to ještě lepší hra než TAU CETI! Je dokonalým příkladem ideální, absolutně dokonalé hry. Nenajdete v ní jedinou chybičku, kterou by ste mohli jejímu autorovi vytknout a je plná zdánlivě nedůležitých maličkostí, které dokreslují její geniálnost.



Po nahrání hry se nám na obrazovce začne odvíjet "historie" hry, abychom se dostali "přímo do děje". Dozvíme se něco o založení kosmické akademie pro výcvik pilotů vznášedel - vznikla poté, co jakýsi pilot nováček při parkování u atomového reaktoru omylem zařadil špatnou rychlost a proměnil polovinu planety v tekoucí lávu (i dále ve hře najdeme občas projevy podobného černého humoru). Přitom v pozadí za textem "probleskují" hvězdičky a v horní části se objeví informační panel, na kterém vidíme, jak dlouho hru hrajeme. Je zajímavé, že panel se rozkládá nejen v obrazovce samotné, ale i v okraji (BORDERu) do kterého se teoreticky nedá psát (ale jak vidíte, v praxi to jde). Po skončení úvodu se dostaneme do hry samotné. Tedy vlastně ne - nejdříve musíme udělat spoustu jiných věcí - vybrat si ovládání, správné vznášedlo, správný "scénář" hry... A tady nás čeká další překvapení. Celý tento výběr je tzv. "menu driven" (řízený pomocí menu). T.j. po obrazovce jezdíme šipkou, pomocí které ukazujeme, co chceme zvolit.

Stali jsme se tedy kadetem kosmické akademie. Nejdříve musíme vyplnit přihlášku (příčemž nám počítač jen tak mimochodem vypočte, který den v týdnu jsme se narodili). Potom si zvolíme scénář hry: vybereme si vlastně jednu ze čtyř různých variant hry. V jednom případě se například musíme dostat minovým polem k základně, jindy zase musíme zničit čtyři nepřátelské továrny... A když vyhraje všechny čtyři "scénáře"? Nic jednoduššího! Za hlavním programem je totiž nahráno šestnáct scénářů dalších! Po té co jsme si zvolili úkol, musíme si zvolit ještě vznášedlo, které je pro tu kterou příležitost vhodné. Máme na výběr ze tří (Lincoln, Wilson a Lenin) a jestliže nám žádné z nich nevyhovuje, můžeme si vytvořit vznášedlo vlastní - jeho výstroj a výzbroj však nesmí vážit více než 100 tun a nesmí stát více než 100 Megacreditů. Můžeme si také určit, jak přesně má vypadat jeho ovládací panel - včetně barvy, stínování a rozložení všech kontrol... A to jsem ještě nezačal mluvit o hře samotné - tady je skutečně lepší podívat se na vlastní oči.

Zřejmě ste si všimli, že se mi ACADEMY líbí. Máte zcela pravdu. Doporučil bych ji každému a pro toho, komu se alespoň trochu líbí TAU CETI, bude ACADEMY skutečným požitkem. (Mimochodem, poslední hru Petera Cookeho, "MICRONAUT ONE" jsem zatím neměl možnost vidět na vlastní oči, ale zahraniční časopisy se nad ní rozplývají chválou!)

Nedá mi to, abych se nezmnínil ještě o jednom zajímavém stylu trojrozměrné grafiky - jeho tvůrcem je Don Priestley. Don Priestley začal pracovat na ZX 81 (vytvořil např. MAZOGS) a jeho první hra pro Spectrum byl DICTATOR - nová varianta známe hry VLÁDCE (nebo HAMMURABI). Ze starých dob Spectra pochází i jeho MAZIACS (vylepšený a upravený MAZOGS) nebo SPAWN OF EVIL (Semena zla) - zajímavé střelení ve vesmíru. Prvním jeho skutečným hitem se stal POPEYE (Pepek námořník). Pokud se nemýlím, vyskytují se v něm vůbec největší pohybující se figury na Spectru. Pepek musí posbírat všechna srdce, roztroušená okolo a donést je své milé. Všechny postavičky ve hře jsou i přes svou velikost dobře animované a i když jsou pestrobarevné a pohybují se přes pozadí (také pestrobarevné) nevidíme ani stopu atributových problémů. Jak to Don Priestley dělá? Není to tak složité, jak se zdá - umožňuje mu to právě ona velikost sprajtů. Zkuste se nad tím sami zamyslet.

POPEYE byl vyzdvihován pro svou grafiku, ale trochu mu chyběla rychlost a také se po několika hrách stal poněkud nudným. A co bylo dál? V příští své hře Don Priestley grafiku značně zrychlil, ale došlo zase ke zhoršení v jiných aspektech. Ano, jednalo se o hru "Benny Hill" podle stejnojmenného britského televizního seriálu. Grafika, ačkoliv značně rychlejší, byla nepříliš dobře nakreslená a idea hry byla značně přihlouplá - přejdeme několik obrazovek doprava, vezmeme předmět, odneseme ho zpátky doleva... A tak pořád dokola, přičemž se musíme vyhýbat své manželce, policajtům atd. Nebýt velké grafiky byla by to skutečně zoufalá hra.

Don Priestley se zřejmě poučil z chyb a jeho další hra vyrobená pro nově vzniklou firmu PIRANHA byla skutečně nádherná. Jmenovala se TRAP DOOR - Padací dveře. Podivný název - a ještě podivnější námět. Ovládáme jakousi tlustou modrou věc jménem Berk. Berk je kuchařem obrovské chobotnice a musí plnit všechna její přání. Chobotnice je ale značně vybíravá, a tak musí Berk kromě "obyčejných jídel" jako smažená vajíčka nebo syrové žížaly vařit i "speciality" jako vařené medúzy nebo džus z rozmačkaných očí!

Připadá vám to jako horror? A to prosím TRAP DOOR není sadistickým výmyslem Dona Priestleye, ale vznikl podle stejnojmenného večerníčku!!! (Co z těch anglických dětí bude...?) Hra má všechno, co mít měla: velkou pestrobarevnou grafiku, rychlost i originální nápady. Například džus z rozmačkaných očí: Berk musí sebrat krabičku, ve které jsou tři malé oči. Ty zasadí do květináčů a za chvíli z nich vyrostou podivné kytky s velkýma očima na vrcholu stonku. Ty za chvíli uzrají a spadnou na zem. Berk musí oči sebrat a naházet do vinařského lisu. Potom je třeba otevřít padací dveře a nechat z nich vyskočit podivnou skákající obludu. Ta skočí do lisu, oči rozdupe a zelená tekutina vyteče do láhve, kterou musíme přistavit. Potom musí Berk vložit láhev do kuchyňského výtahu a poslat nahoru. Jestliže to stihne včas, chobotnice je spokojená a dá Berkovi další úkol. Jestliže použijete POKE 44112,183, chobotnice nebude tak netrpělivá - lépe řečeno, zastaví se čas.

A poslední hra Dona Priestleye? Nedávno dokončil hru FLUNKY. Opět vidíme velkou grafiku a zajímavý druh humoru. Flunky je sluha britské královské rodiny (je zajímavé, že je značně podobný Margaret Thatcherové) a musí plnit přání všech jejích členů, kteří jsou obdivuhodně zkarikováni - například uši prince Charlese vypadají spíše jako plachty. Ve hře samozřejmě není ani slovo o královské rodině - ale je jasné, že podobnost není čistě náhodná.

A co nás čeká? - V nejbližší době by měla být hotova hra TRAP DOOR II. Má to být zase návrat ke špičce, po Flunkym, který byl přijat spíše jako průměrná hra. Ale teď mě napadá... POPEYE, BENNY HILL i TRAP DOOR vznikly podle filmů nebo televizních seriálů - a tak bychom si mohli říct něco o tom...

K D E B R Á T I N S P I R A C I ?

V dávných dobách, kdy každá hra delší než 10 Kilobytů byla úžasná, si autoři s inspirací hlavu nelámali. Protože na Spectru prakticky žádné hry neexistovaly, všechno co vzniklo bylo originální. Už tenkrát ale vznikaly první hry podle známých videoher. Co to je? Videohry (nebo také ARCADES nebo COIN-OPs) jsou vlastně další generací hracích automatů, které můžete ještě dnes vidět např. v pražském Parku kultúry a oddechu Julia Fučíka. Zatímco tyto starší hry fungují na základě různých mechanických převodů, žárovek a podobně, jsou jejich mladší sourozenci vlastně počítači, které mají v paměti ROM místo například BASICU umístěn program jedné, určité hry (řečeno samozřejmě velice zjednodušeně). Autobusy plné videoher můžete občas potkat i u nás. Základní myšlenka všech videoher je to, že za jednu minci (u nás většinou dvě koruny) může hráč pokud je dobrý, hrát třeba i několik hodin (jistý patnáctiletý hoch v USA hrál videohru DEFENDER za jednu minci déle než 17 hodin!). Provozovatelé videoher u nás to bohužel chápou trochu jinak, ale to už je jiná kapitola... Videohry byly tedy bezostyšně přepracovány na domácí počítače. Avšak! Programátoři si neuvědomili jednu důležitou věc: stejně jako například gramofonové desky nebo filmy jsou i videohry chráněny zákonem na ochranu autorských práv (copyright). A tak došlo k prvnímu "monstr" procesu. Firma Atari zažalovala firmu Commodore za to, že přepracovala jejich známou videohru PAC-MAN na počítač Commodore 64 a soud samozřejmě vyhrála.

Proto se museli programátoři mít na pozoru. Např. jedna z nejstarších videoher vůbec SPACE INVADERS se objevila na Spectru pod názvy RAIDERS (firma PSION), nebo SPECTRUM INVASION FORCE (firma ARTIC) - stačila tedy změna názvu a nepatrné změny ve hře samotné, aby mohla být hra oficiálně prohlášena za originální. Za drzost se dá označit například počínání firmy ARTIC, která zcela přesně napodobila videohru GALAXIAN a uvedla ji na trh pod názvem GALAXIANS (jinak se to jmenuje - nikdo nám nemůže říct, že jsme námět ukradli), nebo počínání firmy OCEAN, která vytvořila "zcela originální" hru KONG, která byla jistě jen shodou okolností podobná videohře "DONKEY KONG". Abyste si udělali alespoň přibližný obrázek, uvádím jen malou část starých her, které byly více či méně přesnými napodobeninami videoher:

SCRAMBLE, GALAXIANS, ARMAGEDDON, ASTRO BLASTER, SPECTRES, ORBITER, MAZEMAN, PENETRATOR, RAIDERS, CENTIPEDE, METEOR STORM, GULPMAN, ARCADIA, KONG, GROUND ATTACK, PLANETOIDS, HUNGRY HORACE, HAUNTED HEDGES, HUNCHBACK, FIREBIRDS, COMBAT ZONE, FRENZY, MONSTER MUNCHER, PHEENIX, JOUST, BARMY BURGERS, ELEKTRO STORM, QUASIMODO, ZAXXAN, MOON ALERT a mnoho, mnoho dalších...

A v podobném duchu to pokračovalo několik let.. Pak ale přišli softwarové firmy na zajímavý nápad: Netajit se s tím, že nápad je vlastně ukradený. Naopak, vytahoval se tím a doufat, že lidé si budou chtít doma zahrát přesnou kopii oblíbené videohry. Pokud si vzpomínám, poprvé se o to pokusila firma INCENTIVE se svou hrou MOON CRESTA (podle videohry NICHIBUTSU). Samozřejmě, INCENTIVE musela zaplatit jistý poplatek firmě NICHIBUTSU za "pronájem" její licence, ale úspěch hry byl takový, že se jí to vyplatilo. Podobnou taktiku začaly tedy používat i další firmy a v současné době se převáděním videoher na Spectrum zabývají takoví giganti jako OCEAN nebo U.S.GOLD a za pronájem licence se firmě, která je autorem videohry platí nezřídka i 50 000 liber!

Při převádění videoher na Spektrum se proslavil například Keith Burkhill pracující pro firmu ELITE (převedl COMMANDO, GHOSTS'n'GOBLINS, SPACE HARRIER) nebo Jonathan Smith pracující pro OCEAN (MIKIE, HYPERSPORTS, GREEN BERET, TERRA CRESTA), kterého osobně považuji za nejlepšího programátora, který kdy vytvářel hry pro Spectrum. A které "oficiální" videohry tedy slavily na Spectru největší úspěch? Byly to (chronologicky):

HYPERSPORTS (OCEAN), TAPPER (U.S.GOLD), SPY HUNTER (U.S.GOLD), COMMANDO (ELITE), YIE AR KUNG FU (OCEAN), BOMBJACK (ELITE), GREEN BERET (OCEAN), PING PONG (OCEAN), GHOST'N'GOBLINS (ELITE), XEVIOUS (U.S.GOLD), TERRA CRESTA (OCEAN), SPACE HARRIER (ELITE), 1942 (ELITE), GAUNTLET (U.S.GOLD), ARKANOID (OCEAN), ENDURO RACER (ACTIVISION), DRAGON'S LAIR 2 (SOFTWARE PROJECTS) a další...

(Někteří z vás si možná všimli, že např. u her GREEN BERET nebo HYPERSPORTS inzerovaných pod značkou IMAGINE, uvádím jako autora firmu OCEAN. Důvod je jednoduchý. Imagine jako taková se "položila" už v roce 1984. Její obchodní značku koupila tehdy právě firma OCEAN a využívá ji především k prodeji svých "luxusnějších" programů.)

Dalším zdrojem inspirace se staly filmy. Jak se dělá hra podle filmu? Ještě před tím, než vůbec začne jeho natáčení, softwarové firmy se

předhánějí v tom, kdo dá víc a kdo tudíž získá právo udělat podle filmu hru. Proč tak brzo? Aby byla hra připravena k prodeji hned, jak bude film uveden do kin. Chudák programátor potom dostane scénář a je přikázáno, aby co nejdříve vytvořil podle filmu úžasnou hru. Je jasné, že u filmu, jehož celá idea spočívá pouze v bezmyšlenkovitém vraždění (RAMBO, DEATH WISH 3), je to celkem jednoduché, ale podle mě je strašlivý nezmysel, snažit se vytvořit zábavnou hru například podle protiválečného, psychologicky laděného filmu Olivera Stonea PLATOON (Rota), o což se v současné době pokouší firma OCEAN.

Hry inspirované filmem se samozřejmě kupují právě pod dojmem zhlédnutého filmu. Proto se programátoři často snaží přihlouplou hru "zamaskovat" různými parádičkami kolem - například digitalizovanými obrázky z filmu nebo filmovou hudbou v počítačovém provedení. Ani jedna z těchto parádiček však nejde dost dobře implementovat na obyčejném Spectru (na digitalizované obrázky je málo paměti, a hudba... darmo mluvit...) Proto se filmové hry, které jsou "slabší", na Spectru většinou okamžitě ukážou ve správném světle. Typickým příkladem je například hra GHOSTBUSTERS podle stejnojmenného filmu, které se na Commodore 64 prodalo přes 500000 kusů, díky tomu, že hru doprovázela na tehdejší dobu velice dobrá verze filmové hudby (která se stala i hitem na diskotékách). Oproti tomu na Spectru, kde vypadala víceméně stejně, ale neměla hudbu, hra GHOSTBUSTERS zcela propadla.

Skutečně dobré hry, inspirované filmem nebo televizním pořadem můžeme spočítat na prstech jedné ruky: GREAT ESCAPE (OCEAN), TRAP DOOR (PIRANHA), ALIENS (ELECTRIC DREAMS), COBRA (OCEAN), THUNDERBIRDS (FIREBIRD). A to navíc COBRA a THUNDERBIRDS nemají se svými filmovými předlohami příliš společného. Oproti tomu podprůměrných nebo zcela špatných her je víc než dost: MIAMI VICE (OCEAN), BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA (OCEAN), TOP GUN (OCEAN), VIEW TO A KILL (DOMARK), BACK TO THE FUTURE (ELECTRIC DREAMS), KNIGHT RIDER (OCEAN), STREET HAWK (OCEAN), "V" (OCEAN), MINDER (DK'TRONICS), FRIDAY THE 13TH (DOMARK), ROCKY HORROR SHOW (CRL), NEVERENDING STORY (OCEAN) nebo EVIL DEAD (PALACE). Je vidět, že v oblasti nekvalitních filmových her bezkonkurenčně vede firma OCEAN.

Další velkou inspirací jsou knihy. Převážná většina "knižních her" jsou logické hry, takže si je necháme pro některou z příštích kapitol. Řekneme si jenom, že hry podle knížek mají většinou překvapivě lepší úroveň než např. hry filmové. Pěkné hry inspirované přímo či nepřímo knihou, jsou např. HOBBIT, THE FOURTH PROTOCOL, SHERLOCK, DRACULA, TARZAN, KAYLETH, FRANKENSTEIN, WAY OF TIGER, BIGGLES nebo LORD OF THE RINGS. (Knihy "Frankenstein", "Dracula", "Hobbit", a "Biggles od velbloudích stíhaček" vyšly i česky.)

Poměrně velkou skupinu tvoří také hry inspirované kreslenými seriály (comics). Za všechny alespoň: BATMAN, ROGUE TROOPER, ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON, NEMESIS THE WARLOCK, SLAINE THE BARBARIAN, OINK!, ROY OF THE ROVERS, JUDGE DREDD, HULK, DAN DARE, SPIDERMAN nebo FANTASTIC FOUR.

A nakonec nám zbývají hry nespádající do žádné z uvedených kategorií: při programování se můžeme inspirovat třeba známým kulturistou ("GEOFF CAPES - STRONGMAN"), známou hudební skupinou ("FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD"), známým sportovcem ("DALEY THOMPSON'S DECATHLON", "PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA") nebo můžeme celou hru pojmout jako reklamu

na ovesné vločky (nechvalně známý "ACTION BIKER").

Po tomto vyčerpávajícím přehledu si teď na chvíli odpočineme od střelení a dáme si...

N Ě C O N A H L A V U

Ne že bychom si přímo dávali něco na hlavu, ale povíme si o hrách, které vyžadují logické myšlení spíše než přesnou mušku. A začneme přímo u hry královské:

Na Spectru se setkáme s mnoha šachovými programy - od starých PSION CHESS až po dosud nepublikované CYRUS CHESS 2. Často se objevuje otázka: Který z nich je vlastně nejlepší? Který? Síla šachistů se vyjadřuje v tzv. ELO bodech (ELO rating), přičemž platí tyto zásady:

1. Počet ELO bodů je celé číslo tím vyšší, čím je šachista lepší.
2. Rozdíl ELO bodů dvou šachistů určuje pravděpodobnost úspěchu: pokud mají dva soupeři stejný počet bodů, má každý z nich stejnou naději na výhru. Pokud je rozdíl ELO bodů 200, má silnější hráč 75% naději na výhru.
3. Rozdíl 200 bodů odpovídá jednomu výkonnostnímu stupni (třídě). Mezinárodní hráč = 2200 ELO bodů.

U nás rozeznáváme následující výkonnostní třídy (VT) - s příslušnými ELO body v závorce:

- 4.VT - (1400)
- 3.VT - (1600)
- 2.VT - (1800)
- 1.VT - (2000)
- KM - (2200) kandidát mistra sportu
- MS - (2400) mistr sportu

V mezinárodní kvalifikaci jsou to ještě stupně:

- IM - (2400) mezinárodní mistr
- IGM - (2600) mezinárodní velmistr

Kromě těchto byl zaveden titul mistr FIDE - M-FIDE (2350), který poněkud nezapadá do systému. Aby bylo možno hráče ohodnotit ELO body, musí sehrát určitý počet partií proti hráčům, kteří již ELO mají. Protože není známo, že by někdy profesionální šachista dostatečný počet partií se Spectrem sehrál, musíme vzít za vděk tvrzením autorů programu COLOSSUS 3.0 pro ATARI 800 XL, kteří uvádějí u svého programu 1800 ELO bodů a ohodnotit ostatní programy vzhledem k němu.

Porovnávali jsme tedy tyto šachové programy pro Spectrum:

COLOSSUS CHESS 4.0

SUPER CHESS 3.0
 SUPER CHESS 3.5
 CYRUS CHESS 48K
 PSI CHESS
 TURK CHESS 1.3
 MASTER CHESS 2
 SPECTRUM CHESS 2

Výpočty byly provedeny na základě výsledků 114 partií. Z toho 64 výsledků bylo převzato z firemního manuálu k programu COLOSSUS 3.0 a 50 partií bylo sehráno mezi dvěma počítači. A jak to dopadlo? V následující tabulce vidíte pořadí programů s odpovídajícím počtem ELO bodů a rozdílem oproti vítězovi:

1. COLOSSUS CHESS 4.0	1750
2. CYRUS CHESS 48K	1551 (-199)
3. SUPERCHESS 3.5	1543 (-207)
4. SUPERCHESS 3.0	1460 (-290)
5. PSI CHESS	1372 (-378)
6. SPECTRUM CHESS 2	1342 (-408)
7. TURK CHESS 1.3	1178 (-572)
8. MASTER CHESS 2	1104 (-646)

Pro srovnání - největší ELO má v současné době mistr světa Kasparov (2740). Nejlepší žena mistrině světa Čiburdanidzeová má ELO 2550 a nejlepší šachové automaty mají okolo 2300.

Takže - jestli vás trápí, že stále vyhráváte nad Spectrem (což zrovna není můj případ), už víte, že si máte opatřit COLOSSUS CHESS 4.0. Oproti tomu, jestli vám nejde ani tak o hru samotnou, můžete sáhnout po PSI CHESS (trojrozměrná grafika) nebo SPECTRUM CHESS 2 (které mají hlasový výstup).

Na Spectru se můžeme setkat i s dalšími stolními hrami - jako DRAUGHTS (Dáma), REVERSI (Othello), POKER, BRIDGE, MONOPOLY, CLUEDO nebo CRAPS (kostky). Pokud vím, žádná z nich není tak zábavná, jak ve skutečnosti. Až na jednu výjimku! A tou je TRIVIAL PURSUIT. V čem spočívá tato stolní hra? Na první pohled vypadá podobně jako "Člověče, nezlob se" - hráči střídavě hází kostkou a posunují figurkami po hracím plánu. Každé hrací políčko má ale barvu, která odpovídá jednomu ze šesti oborů lidské činnosti - Sport, Umění, Věda, Zábava, Zeměpis a Historie. Z tohoto oboru potom dostane hráč otázku. Když správně odpoví, hraje ještě jednou. To je (samozřejmě zjednodušená) základní myšlenka celé hry.

Firma DOMARK (známá především svými hroznými filmovými hrami VIEW TO A KILL a FRIDAY THE 13TH) se zhostila nelehkého úkolu převést TRIVIAL PURSUIT na Spectrum. A oproti očekávání se jim to povedlo na výbornou. U původního TRIVIAL PURSUITU jsou všechny otázky na papírových kartičkách, takže může dojít k tomu, že některé z nich budou mít např. ohnutý roh a hráč bude moci poznat, která kartička skrývá kterou otázku. Takový druh podvádění samozřejmě na Spectru není možný. Počítač sám náhodně vybere otázku z několika set, které má v paměti, a zajistí, aby se stejná otázka neopakovala dvakrát. Kromě obyčejných slovních otázek jako "Kolik golfových míčů je na Měsíci?" nebo "Kdo hrál šerifa ve filmu 'Čelisti'?" tu najdeme i otázky hudební ("Jak se jmenuje tato skladba?," "V kterém filmu zazněla tato hudba?") nebo grafické ("Co znamená na automapě tato

značka?"). A když už znáte odpověď na všechny otázky, můžete si z magnetofonu nahrát dalších asi 3000 nebo si koupit speciálně vydané kazety plné dalších otázek. Samozřejmě, je tu jeden zásadní problém - je nutná znalost angličtiny - a i tak můžete pokládat za velký úspěch, když uhodnete každou třetí nebo čtvrtou otázku. Přesto ale počítačový TRIVIAL PURSUIT dělá čest své původní předloze.

I N T E R A R M A S I L E N T M U S A E

Pravděpodobně nejmenší skupinu Spektristů tvoří zapřísáhlí příznivci strategických válečných her - t.j. her, kde hráč ovládá vojáky, nebo přímo vojenské jednotky, dává jim rozkazy a snaží se je správnou taktikou dovést k vítězství - nespadá sem např. GREEN BERET nebo COMMANDO, neboť taktika "zabít všechno co se hýbe" je spíše taktika rychlých prstů. "Stratégové" jsou málomluvní, nenápadní lidé, kteří si většinou času hrají s cínovými vojáčky, a rozčilují se, že mají v počítačové hře Němci o dvě letadla více, než ve skutečnosti. Přesto jsem se ale po dlouhém vyjednávání sešel na neutrální půdě s předními pražskými vojevůdci a po vleklém výslechu jsem z nich získal informace o nejlepších strategických hrách pro Spectrum:

První strategická hra, která stála za zmínku, nesla název "STONKERS". Nezobrazovala žádný konkrétní konflikt, jen prostý boj dvou vojsk. Hráč mohl jezdit kurzorem po mapě, její určitý úsek si zvětšit, dávat rozkazy jednotkám, doplňovat zásoby a snažit se buď dobýt soupeřův přístav, nebo zničit všechny jeho jednotky. Co tu ale bylo nejzajímavějšího a co je i dnes málokdy použito: hráč se v tazích nestřídal s počítačem, ale hráli oba najednou! Když jsme se tedy podívali na některý úsek bojiště, mohli jsme vidět pochodující jednotku, které jsme dali rozkazy třeba před minutou, nebo loď, přivážející po řece zásoby. Podotýkám, že STONKERS byla jedna z mála strategických her, která se líbila i mně (a to už je co říct). Jediným nedostatkem, bylo to, že hra se občas zcela bezdůvodně mazala, a mapa možná mohla být trochu větší.

A pak se dlouho, dlouho nic nedělo. Tedy, ono se dělo, ale o hrách jako SPECIAL OPERATIONS nebo BATTLE 1917 je lepší raději nemluvit, protože by se to pravděpodobně neobešlo bez inzultací jejich autorů. První z "nové generace" strategických her se jmenovala ARNHEM. Arnhem je tuším město v Holandsku. A co se tu stalo tak slavného?

V září 1944, tedy v době kdy Rudá armáda vytlačila nacisty z území Sovětského svazu a dosáhla polských, bulharských a jugoslávských hranic a kdy se v Itálii posunula fronta k Florencii, se odehrála operace, která měla zasadit poslední ránu nacistickému Německu. V létě 1944 bylo v západním hlavním staně přijato vést ofenzívu na severním křídle fronty - na úseku 21. skupiny armád generála Montgomeryho. Operace, jejímž úkolem bylo zmocnit se mostu přes dolní tok Rýna a tím narušit celkovou obrannou linii Německa, se skládala ze dvou částí - Market (výsadek 1. spojenecké vzdušné výsadkové armády) a Garden (rychlý postup tří sborů 2. armády generála C. Dempseye).

Poté co jsme si vyzkoušeli jednotlivé její části, můžeme si zahrát

celou operaci Market-Garden. Vaším úkolem je obsadit most v Arnhemu a popřípadě celý Arnhem, a tím vlastně změnit historii, které se jako autor R.T.Smith pečlivě drží. Ale musí se vám to podařit do 25. září. Několik rad, týkajících se vzdušného výsadku:

101. vzdušná výsadková divize generála M. Taylora by měla být vysazena v prostoru u St. Oedenrodu na sever od Eindhovenu s cílem obsadit a až do příchodu pozemních sil bránit mosty u Veghel, Sonu a Eindhovenu.

82. vzdušná výsadková divize generála J. Gavina by měla zajistit mosty u Grave, Hartertu a Nijmegenu.

1. vzdušná výsadková divize generála R.E.Urquharta a polská 1. padáková brigáda by měly být v prostoru u Arnhemu s úkolem obsadit velký silniční most přes Rýn.

Jestliže jednotka seskočí těsně vedle nepřátelské, má ztráty ještě předtím, než vůbec začala bojovat. Výsadkové jednotky se lépe brání, pokud jsou zakopány. Mohou také přejít přes širší vodní tok (Rýn). Hodně jim pomáhá výsadkové dělostřelectvo. Při přesunu po silnici však vadí pozemním jednotkám, které jsou rychlejší.

Pozemní jednotky:

Jejich úkolem je co nejrychleji postupovat přes dobyté mosty do Arnhemu a ničit ustupující nepřátelské jednotky. Měly by být 19. září ráno za Eindhovenem, 20. září u Nijmegenu atd. Protože se v úzkém pásu kolem silnice mohou jednotky jen těžko rozvinout, snažte se mít na hrotu útoku své nejsilnější jednotky (231-st Infantry Brigade, 44-th Royal Tank Regiment atp.). Na nepřítele obsazené mosty útočte především obrněnými jednotkami a dělostřelectvem (Tanky nemohou ani přes užší vodní tok).

A pro naprosté fanatiky ještě podotýkám, že Arnhem lze vyhrát ještě před časovým limitem a to tak, že zničíte všechny nepřátelské jednotky - znám jednoho člověka, který to skutečně dokázal!

Arnhem byl pravděpodobně nejlepší strategickou hrou na Spectrum kdy vytvořenou. Proto jsem mu věnoval tolik místa. A teď alespoň zběžně o ostatním...

Je 13. srpna 1940, 6 hodin ráno. Komodor RAF se právě usadil na vyvýšenou rampu ve střediskovém sále ve Stanmore. Před ním je velká mapa jižní Anglie, na které jsou zobrazovány pohyby Německých letadel. Zatím je prázdná. Nikdo netuší, že za několik okamžiků začne letecká bitva o Anglii...

Nemluvím nyní o staré hře BATTLE OF BRITAIN ale o hře firmy CENTURY/HUTCHINSON "THEIR FINEST HOUR" ("Jejich nejšťastnější hodina"). Hra používá zajímavý systém ovládání - stejný jako její předchůdce, hra "FOURTH PROTOCOL" ("Čtvrtý protokol"), který je dílem týchž autorů. Po obrazovce se pohybuje ruka s nataženým ukazovákem, s jejíž pomocí volíme, co vlastně chceme dělat.

Jsme tedy komodore, který řídí leteckou bitvu o Anglii. A řeknu vám rovnou, že vaší činnost budou ztěžovat nejen Němci, ale i některé chyby,

které se do programu zatoulaly. Jestliže si například nahrajeme stav hry na magnetofon, musíte při jeho nahrávání zpět do počítače místo vložení jeho názvu pouze stisknout ENTER. To by bylo ale to nejmenší. Problematičtější je, že jestliže má nepřátelská letka např. dvě letadla, dochází občas k tomu, že jsou v boji zničena letadla tři a nepřítel jich najednou má 999. Dlužno ovšem dodat, že i Anglická letadla se občas množí podobným tajemným způsobem. I když tedy tato chybička neposkytuje výhody ani jedné straně, dodává celé hře jistý nádech nadpřirozena, který je ještě prohlouben dalším faktem. Němci totiž mají neviditelné bombardéry. Čas od času se na mapě objeví svaz nepřátelských bombardérů čítající nula letadel. Zničit ho samozřejmě nelze a tak si nerušeně pokračuje až do vnitrozemí Anglie, a tam si vesele bombarduje.

Ano, je škodou, že byl program "THEIR FINEST HOUR" vytvořen ve spěchu a nebylo věnováno více času jeho odladění. Kdyby tomu tak bylo, mohl být jedním z nejlepších... I tak ale rozhodně nepatří ke špatným.

Další dvě hry, DESERT RATS (Písečné krysy) a VULCAN, zachycují období Rommelova dobrodružství v severní Africe. Rommel, Hitlerův oblíbenec a údajně velký vojevůdce, stanul 12. února 1941 na africké půdě s rozhodnutím vydobýt si maršálskou hůl. Jeho úkolem bylo pomoci dvou německých divizí posílit obranu Italů před dotěrnými Angličany. Jenže si doporučení generálova štábu nevzal k srdci a místo toho, aby se věnoval obraně, dvakrát prohnal britské jednotky zpátky až do Egypta. V zápalu boje se však neobtěžoval obsadit důležitý přístav Tobruk, což se mu stalo osudným.

Válčení v poušti bylo doprovázeno zajímavým úkazem. Ten, kdo postupoval, dostával se tím, byť to zní nelogicky, vlastně do nevýhody. Všechny zásoby musely být totiž jednotkám dováženy pouští, často i několik set kilometrů. Na podobném principu je založena i hra DESERT RATS. Nejlépe je, hrát ji ve dvou, protože strategie počítače je velice slabá a vítězství nedá mnoho práce. Ať už hrajete Němce nebo Angličany, snažte se za každou cenu jednotky dostatečně zásobovat. Jednotka je zásobována, jestliže na políčku vedle ní stojí zásobovací prapor. A aby byl zásobovací prapor zásobován z týlu, nesmí se nacházet dále než šest políček od silnice a silnice za ním nesmí být obsazena nepřítelem. Němcům bych doporučil, dobýt co nejdříve Tobruk, dokud k tomu ještě mají dostatek prostředků.

Hra VULCAN je už z doby, kdy po bitvě u El Alameinu byl Rommel hnán zpět na západ. Věřil, že se mu podaří někde se zachytit a zvrátit výsledek afrického tažení. V době ústupu k Egyptské hranici se ale dozvěděl nepříjemnou novinu: Spojenci se vylodili v Maroku a Alžírsku a postupují k Tunisu. Pochopil, že se rodí obrovská obkličovací operace, z níž není úniku. Nyní již Rommel bojoval pouze o záchranu svých vojsk. Za tři měsíce po bitvě u El Alameinu vyklidil Tripolis a spěchal do Tunisu. Nové německé divize mu s krajním vypětím sil udržovaly stokilometrový pás kolem pobřeží Tuniska, aby měl kudy ustupovat.

Hra VULCAN se přesně drží historického scénáře. Je tudíž pro Brity o něco jednodušší než pro Němce. Najdeme v ní také některé nové myšlenky: skryté tahy soupeře, letecká pozorování, bombardování atd.

Dalo by se tedy říci, že na Spectrum existují pouze čtyři skutečně

dobré strategické hry. Přitom tři z nich - ARNHEM, DESERT RATS a VULCAN - jsou dílem jednoho člověka. Skutečně se asi najde málo autorů, kteří jsou jak dobrými programátory, tak znalci vojenské historie...

Š K O L A H R O U

Na tomto místě by se měla nacházet kapitola o vyučovacích hrách. Při přípravě knihy jsem však zjistil smutnou skutečnost. Na vyučovací hry dnes na Spectru prakticky nenarazíme, a i když některé známe z dřívějších dob, jejich kvalita je povětšinou žalostná. A i kdyby jich byl dostatek, zůstala by stále překážka největší - vyučovací hry se většinou neobejdou bez textu a nejrůznějších hlášek, které jsou samozřejmě v angličtině.

A proto apeluji na vás, odvážní programátoři: nebojte se prozkoumat tuto doposud nezmapovanou oblast her a vytvářet české vyučovací programy, které by byly alespoň trochu na úrovni. Není škoda, že Spectrum prakticky vůbec není využíváno k činnosti, ke které se pro svou rozšířenost ideálně hodí?

A D V E N T U R E

Z N A M E N Á

D O B R O D R U Ž S T V Í

V sedmdesátých letech vytvořil Don Woods a Willy Crowther hru pro jeden z tehdejších počítačů, nazvanou ADVENTURE ("Dobrodružství"). Byla to tehdy zcela nová myšlenka. Ve hře nešlo o žádné střelení - to je ovšem zcela logické, protože mikropočítače v takové podobě, v jaké je známe dnes, tenkrát ještě neexistovaly, a to tehdejší počítače neměly většinou výstup na displej, ale pouze možnost psaní textu na papír pomocí tiskárny.

Termín "Adventure" (vysl. "edvenčr") se v počítačové hantýrce běžně používá i v Československu. Vyskytuje se však určitá nejednotnost v jeho rodu ("ten edvenčr", "ta edvenčr" nebo dokonce "ta adventůra"). Jakýmsi jeho oficiálním překladem je termín "textová hra". Budu jej tedy dále používat také, i když vím, že se tím dopouštím jisté nepříjemnosti, protože jednak hry jako DICTATOR nebo MUGSY obsahují mnoho textu, a přece nejde o adventury, kdežto naopak, jak se zanedlouho dozvíte, ve hře se nemusí vyskytovat ani slovo textu, a přece může jít o adventure.

Pravděpodobně první textové hry pro Spectrum vyráběla firma ARTIC - byly to: PLANET OF DEATH, INCA CURSE, ESPIONAGE ISLAND, SHIP OF DOOM a GOLDEN APPLE. Byly velice jednoduché - pouze dvouslovné příkazy (tedy co se má udělat a s čím se to má udělat: např. "OPEN DOOR"), slovník pouze okolo padesáti slov a malá mapa (většinou okolo třiceti místností - "lokací"). Všechny tyto hry, označované jako "ADVENT A", "ADVENT B" až "ADVENT E" jsou tak primitivně naprogramovány, že vložíte-li do Spectra tento jednoduchý program:


```
10 CLEAR 24999: LOAD "" CODE 25000
20 FOR I=25000 TO 65535
30 PRINT (CHR$ PEEK I) AND (PEEK I>31);
40 NEXT I
```

Spustíte ho, a nahrajete do počítače kteroukoliv z nich, zobrazí se vám kromě spousty nesmyslných znaků i všechna slova, které se kdy mohou v jejím průběhu objevit. Znovu upozorňuji, že tento program funguje pouze u oněch starých textových her firmy ARTIC.

První velkou událostí v dějinách textových her na Spectru se stal program THE HOBBIT od Philipa Mitchella (autora hry PENETRATOR). Nejdříve "scénář" HOBBITA: hra byla vytvořena podle stejnojmenné knížky Johna Ronalda Reuela (J.R.R.) Tolkiena. Tolkien si v padesátých letech našeho století vymyslel pohádkový svět plný draků, čarodějů a odvážných bojovníků a nazval jej "Middle-Earth" ("Středozemsko"). Pojal však celou záležitost skutečně vědecky. Sestavil středozemskou abecedu (podobající se runovému písmu), gramatiku středozemského jazyka, rozsáhlé mapy a sáhodlouhé dějiny plné pečlivě vypracovaných rodokmenů středozemských vládců. Hobitové byli chlupatí příbuzní trpaslíků, kteří žili domáckým životem ve svých útulně zařízených norách. Kniha vypráví o obyčejném Hobitovi jménem Bilbo Pytlík, který se vzdá svého nudného způsobu života a vydá se s několika trpaslíky a moudrým čarodějem Gandalfem na nebezpečnou cestu. Ale víc vám nebudu prozrazovat. Máte velké štěstí, že si Hobita můžete přečíst i v českém překladu ("Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky").

První předpoklad úspěchu byl tedy splněn: hra měla zajímavý námět. A co dál?

Za prvé: Program uměl rozlišit přes 500 různých slov

Za druhé: Poprvé se objevily tzv. "pseudointeligentní postavy", t.j. postavy vystupující ve hře mají vlastní, byť omezenou inteligenci, rozumí jednodušším větám a mají náznak vlastní vůle.

Za třetí: Propracovaný interpretr, používající tzv. Ingličtinu umožňoval vkládání značně složitých příkazů. Např. "Vezmi prsten, pečlivě ho prozkoumej, navlíkni si ho a řekni Gandalfovi, aby šel na sever."

Za čtvrté: Grafika. V některých důležitých lokacích počítač kreslil poměrně pěkné ilustrační obrázky. Já se však domnívám, že patřičně rozsáhlý popis lokace navodí správnou atmosféru lépe než sebedokonalejší obrázky. Aneb jak už kdysi kdosi řekl: "Nejdokonalejší ilustrace jsou ty, které vznikají ve vaší vlastní hlavě".

Hobit byl (a někdy ještě je) označován za nejlepší textovou hru, která byla vytvořena pro jakýkoliv počítač (S čímž pochopitelně nesouhlasím, jak ještě uvidíte dále). Je mi ale divné, že se teprve poměrně nedávno zjistilo, že obsahuje značný počet chyb, z nichž některé jsou velice kuriózní.

Například jestliže zaútočíte mečem na dřevěnou truhlu, která se ve hře vyskytuje, obdržíte tuto zprávu (doslova přeloženo): "Zaútočil jsi na velkou dřevěnou truhlu. Dobře mířenou ranou jsi probodl její hrud'. Truhla je mrtvá.", a program se dále tvrdošíjně zmiňuje o "mrtvé dřevěné truhle."

Program se také zasekne ve chvíli, kdy u sebe máte dřevěný sud a chcete do něj vlézt. Na další kolosální nesmysly narazíte při používání anglického slovíčka "DO". A tak dále.

Daleko větší úspěch než kniha THE HOBBIT mělo její volné pokračování od stejného autora: "LORD OF THE RINGS" ("Pán prstenů", česky bohužel nevyšlo). Toto mnohasetstránkové veledílo vypráví o cestě Bilbova synovce jménem Frodo a jeho tří přátel (Sama, Merryho a Pippina), kteří mají za úkol odnést z dosahu zlého čaroděje magický prsten, který skrývá nesmírnou moc. "Pán prstenů" je i dnes stále znovu a znovu vydáván a byl podle něho vytvořen i poměrně pěkný film. Bylo tedy logické, že se Philip Mitchell nedávno pokusil opakovat svůj úspěch a vytvořil hru i podle této knihy. Ve dnešní konkurenci však byla značně "odfláknutá" - ale to jen na okraj, nyní se vrátíme ke chronologickému popisu dějin textových her.

Po HOBBITOVÍ "zabodoval" Philip Mitchell ještě se hrou SHERLOCK - inspirovanou pouze postavou legendárního Sherlocka Holmese, nikoliv nějakým jeho konkrétním případem. Tentokrát rozuměl program více než 700 výrazům, ale na druhou stranu grafika byla žalostná, a Philip Mitchell by pravděpodobně udělal lépe, kdyby ji vypustil úplně a ušetřenou paměť použil pro detailnější popis lokací. Cílem hry je vyřešit záhadnou dvojnásobnou vraždu v městečku Leatherhead, a to klasickými "holmesovskými" metodami, včetně převleku za Číňana a návštěvy opiového doupěte. Jedna dobrá rada pro začátečníky: místo příkazu "prozkoumej" ("EXAMINE") používejte "pečlivě prozkoumej" ("EXAMINE CLOSELY"). Užasnete, kolik nových informací najednou získáte. Jinak je SHERLOCK jako obvykle plný nejrůznějších chyb. Namátkou uvedu alespoň podivné chování Dr. Watsona, který je zřejmě ze záhadné vraždy natolik mimo, že při cestě vlakem vystoupí občas za jízdy, běží zřejmě chvíli podél vlaku, a za chvíli se opět objeví jakoby nic, a pronese větu ve smyslu "To je úžasná dedukce, Holmesi". Samozřejmě, je mi jasné, že žádnou textovou hru nelze dokonale odladit, protože autor prostě nemůže vyzkoušet všechny možné kombinace příkazů, ale nemohu se zbavit dojmu, že Philip Mitchell si s odladováním svých programů hlavu příliš nedělá.

Zajímavé jsou také textové hry, které produkovala (a produkuje) firma ADVENTURE INTERNATIONAL (dnes už je součástí firmy U.S.GOLD), a to především pro svou skutečně nádhernou grafiku. Samozřejmě, jestliže máme na obyčejném Spectru nádhernou grafiku, zbyde nám méně paměti na slovník a interpret. Proto tyto hry používají většinou jen dvouslovné příkazy. Aby tedy její hry byly zajímavější, používá tato firma jako náměty ke svým scénářům známé filmy a hrdiny. To ovšem představuje další handicap pro Čecha, který sice umí anglicky, ale nevyzná se v zahraničním "zábavním průmyslu". Takže:

První hrou firmy ADVENTURE INTERNATIONAL (dále A.I.) byl "HULK". Co to je? Lépe řečeno, kdo to je? Hulk je známá postava kreslených seriálů. V "civilu" je to docela obyčejný člověk, doktor Bruce Banner. Jestliže však přijde noc, nebo Banner ucítí fyzickou bolest, promění se ve svalnaté zelené monstrum nevalné inteligence, které chce jen ničit a ničit. (Mimochodem, nepřipomíná vám to trochu "Podivný případ dr. Jekylla a pana Hyda"?) Hra začíná tak, že Bruce Banner je přivázan k židli a nemůže se ani hnout. Jak rozbít pouta? Banner na to nemá dost síly - musí se proměnit v Hulka. A protože je den, musí si způsobit bolest. Jak? Kousne se do rtu ("BITE LIP") a dál už to bude jednodušší. Cílem hry je, nacházet

v okolí diamanty ("GEM") a nosit je do určené lokace. Mějte v průběhu hry na paměti, že HULK je značně silnější a odolnější než Banner a využívejte toho, i když pravděpodobně budete mít za chvíli značně okousané rty.

Druhou hrou, kterou A.I. vytvořili byl SPIDERMAN ("Pavoučí muž"). Inspiraci čerpali opět z kreslených seriálů. Peter Parker, redaktor novin DAILY BUGLE, se občas převléká do červeno-modrého "pavoučího kostýmu" a bojuje s nejrůznějšími zloduchy, aby získal materiál pro své reportáže. Jaké jsou to speciální síly? Je neuvěřitelně rychlý, může chodit po zdech i po stropě, a konečně, může vystřelovat z rukou lepkavé pavučiny, kterými většinou zloduchy spoutá a úhledně zabalené je odnese na nejbližší policejní stanici. Všechno svůj um ve hře skutečně využije (včetně chození po stropě), protože, jak se zdá, redakční budova DAILY BUGLE je bůhví proč doslova zaplavena nejrůznějšími zápornými hrdiny, jako SANDMAN, MYSTERIO, LIZARDMAN, DR. OCTOPUS a mnoho dalších. Cílem hry je opět sbírat diamanty a nosit je do určené místnosti. Mimochodem, u SPIDERMANA i u některých dalších výtvorů A.I. také funguje onen krátký prográmk pro vypsání slovníku, který jsem uváděl na začátku kapitoly.

Další textová hra AI se jmenovala GREMLINS a byla vytvořena podle stejnojmenného filmu Stevena Spielberga. Mimochodem, je zajímavé, že téměř podle všech jeho filmů vznikly více či méně kvalitní počítačové hry. Jen si vzpomeňme: JAWS ("Čelisti"), E.T. - THE EXTRATERRESTRIAL ("E.T. - mimozemšťan"), RAIDERS OF THE LOST ARK ("Dobývatele ztracené archy"), POLTERGEIST, GOONIES, INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM ("Indiana Jones a chrám zkázy"), nebo BACK TO THE FUTURE ("Zpátky do budoucnosti"). Ale zpátky ke GREMLINS: Tatínek koupí v zapadlém vetešnictví od starého Číňana vánoční dárek pro svého synka: malého roztomilého tvorečka jménem Gizmo. Dostane se mu ale varování: Gizmo nesmí nikdy přijít do styku s vodou ani prudkým světlem a nesmí jíst po polnoci. Samozřejmě, synek omylem Gizma polije vodou - a začnou se dít věci. Na Gizmově těle naskáčou boule, ze kterých se vylíhne několik dalších tvorečků - vypadají stejně jako Gizmo, ale chovají se dost nevychovaně. A jsou také značně zákeřní. Rozbijí budík, takže je chlapec nakrmí ve chvíli, kdy se domnívá, že ještě není půlnoc. Budík ovšem stojí a roztomilí tvorečkové se promění v ohavné zelené trpaslíky.

A v tu chvíli také začíná hra. Stojíme ve svém pokoji a vidíme Gremlina, který po nás hází ostré šipky. A také si všimneme, že grafika je nejen velice pěkná, ale místy dokonce animovaná. Na začátku nás zachrání jedině útěk. Rychle se přesuneme o patro níž do obývacího pokoje. A tady už nás čeká další Gremlin. Na útěk je už pozdě. Vezmeme tedy meč, který visí na zdi a Gremlina zabijeme. Je to trochu nechutné, protože jeho useknutá hlava odlétne do hořícího krbu, ale to je jenom jakási příprava na to, co přijde dál. Ještě malé odbočení - téměř u všech textových her AI stačí vkládat pouze první čtyři písmena z každého slova: Tedy místo "TAKE SWORD", "KILL GREMLIN" můžeme vložit "TAKE SWOR", "KILL GREM". Když jsme tedy zabili prvního Gremlina, objevíme na podlaze obývacího pokoje předmět "PELTZER REMOTE CONTROL". Co je to? Je to dálkové ovládání kuchyňského zařízení. Když tedy vejдем do kuchyně, stačí několikrát stisknout tlačítko dálkového ovládání ("PRESS BUTTON") a dojde k tomu, že postupně rozmixujeme Gremlina stojícího na mixéru, usmažíme toho, který je schovaný v troubě, objevíme vyděšeného Gizma a najdeme nůž, kterým můžeme zabít Gremlina, který nás obtěžoval v první místnosti. A potom musíme zničit všechny ostatní Gremliny, včetně jejich vůdce, který se jmenuje STRIPE.

K tomu jen několik malých rad:

Musíte vyřadit z provozu sněžný pluh, který najdete poblíž domu. Jinak s ním totiž za chvíli opilí Gremlini začnou jezdit po městě a s největší pravděpodobností vás zajedou. Jestliže vás stále sleduje skupina Gremlinů, zaveďte je do kina a pusťte jim film "Sněhurku a sedm trpaslíků". A nezapomeňte: Gremlini se rozmnožují, jestliže se dotknou vody, bojí se světla, a v poštovní schránce nemusí být vždycky jenom dopisy.

Ted' přeskočíme několik méně kvalitních her AI, jako ROBIN OF SHERWOOD (Nezaměňovat s ROBIN OF THE WOOD od firmy ODIN), SEAS OF BLOOD ("Krvavá moře"), REBEL PLANET, nebo FANTASTIC FOUR ("Fantastická čtyřka") a zastavíme se až u hry KAYLETH, která je pravděpodobně tím nejlepším, co kdy vytvořili. Má totiž velice pěkné animované grafiky i poměrně rozsáhlý slovník a rozumí i poněkud složitějším větám.

Hra KAYLETH vznikla podle stejnojmenné sci-fi povídky Isaaca Asimova, kterou jsem bohužel nečetl, ale poté, co jsem si hru zahrál, mám chuť si povídku přečíst, k čemuž zdaleka nedochází u všech filmových a knižních her. (Například hry LORD OF THE RINGS nebo BACK TO THE FUTURE mě od svých předloh spíše odrazovaly - přitom LORD OF THE RINGS je skutečně nádherná kniha a BACK TO THE FUTURE neméně nádherný film - ale tak už to chodí.) Základní osnova děje (jak jsem ji alespoň pochopil já) vypadá přibližně takto:

Vaše vědomí bylo přeneseno do mozku robota, pracujícího na planetě, které vládne zlý tyran KAYLETH, a vaším úkolem pravděpodobně je KAYLETHA zneškodnit. Podařilo se mi uniknout z továrny, ve které mě vyrobili a chtěli sešrotovat jako vadný výrobek, a prozkoumal jsem velké město, pobřeží a tropický les. Narazil jsem na mnoho nejrůznějších přátel i nepřátel, ale pořád jsem zřejmě na míle daleko zdárnému vyšetření hry. Nejvíce ale na hře KAYLETH obdivuji to, že všechny problémy a chytáky, se kterými jsem se v ní setkal, mají přesně tu správnou úroveň. Nejsou tedy příliš jednoduché, ale jdou vyřešit bez jakéhokoliv podvádění, pouze s dostatečnou dávkou logického myšlení.

Poté, co jsme si prošli historii firmy ADVENTURE INTERNATIONAL, zmíním se nyní o jednom uživatelském programu. Co dělá uživatelský program mezi textovými hrami? Patří tam. Řeč totiž bude o programu QUILL firmy GILSOFT, který umožňuje vytvářet textové hry i člověku, který neovládá programování. Ve spojení s programem ILLUSTRATOR je dokonce možné tyto hry vybavit grafikou.

Nemám k dispozici originální návod ke QUILLu, ale z toho co jsem s ním zkoušel mám dojem, že to přece jen "není to pravé". Za pravdu mi dává i ten fakt, že jsem ještě neviděl hru vytvořenou pomocí QUILLu, která by stála za to. Z těch alespoň trochu lepších her, vytvořených QUILlem si vzpomenu na HAMPSTEAD a TERRORMOLINOS. Existují i další programy pro vytváření her. GRAPHIC ADVENTURE CREATOR a ADVENTURE BUILDING SYSTEM však také nestojí za moc, a tak nám jen zbývá čekat, jak bude vypadat nový trhák, PROFESSIONAL ADVENTURE WRITER.

Je ale jedna firma, která dokázala s pomocí poněkud upraveného QUILLu vytvořit velice pěkné hry, které sice nejsou nijak zajímavé ohledně

velikosti slovníku, nebo kvality interpretru, ale prosluly něčím jiným: jsou geniální parodie na známé hry jiných firem, a jejich tvůrcem je Fergus McNeil a jeho přátelé z firmy DELTA 4.

První jejich hra, se kterou jsem se setkal, nesla název "ROBIN OF SHERLOCK". Dalo by se říct, že pojednává o Sherlocku Holmesovi, který se dostal do doby, ve které působil Robin Hood. To v jakém duchu bude celá hra probíhat, je jasně patrné z popisu první lokace: "Robin stojí uprostřed Sherwoodského lesa a má u sebe šíp, černý meč "Albino", luk z umělé hmoty a bezdrátový telefon." Po chvíli objevíme v lese mrtvého Dr. Watsona, Sherwoodské nádraží s asfaltovým parkovištěm, Dorotku s jejím psem (které si autoři vypůjčili pro změnu z knihy "Čaroděj ze země Oz"), nebo továrnu šerifa Nottinghamského. Po krátkém průzkumu se nám začne rýsovat před očima celý zločin: Jeptišky z blízkého kláštera provádějí v Sherwoodském lese odchyt trpaslíků, které potom zákeřný šerif natírá sádrou a prodává jako "umělecké sošky do každé zahrádky". Ve hře se také setkáme s nejrůznějšími zvukovými efekty, ať už to je zvonění telefonu (následované lakonickou zprávou "Promiňte, to je omyl"), zvuk vlaku, nebo úder, který doprovází text "Padla noc".

Snad ještě zábavnější je hra BOGGIT, která paroduje jednu z nejznámějších "textovek" - Hobbita. Náš hrdina se nejmenuje Bilbo, ale Bimbo. Okamžitě ale poznáme první obrázek, který ve hře uvidíme - je to dokonalá napodobenina obrázku, který tak dobře známe z Hobbita - místnost s truhlou a kulatými zelenými dveřmi. Přivítá nás text: "Bimbo stojí ve své obývací noře. Vidí kulaté zelené dveře, kulaté zelené okno a kulatý zelený záchod." Za několik okamžiků se objeví čaroděj Grandalf (proskočí zavřeným oknem) a předtím, než znovu zmizí, položí Bimbovi k nohám dopis a čokoládu s nápisem "Tato čokoláda provede za deset sekund autodestrukci." Když se chceme dostat ven, čeká nás další nemilé překvapení. Kulaté zelené dveře na sobě mají bezpečnostní zámek s číselnou kombinací. A dále v průběhu hry narážíme na situace, které už známe z Hobbita, ale poněkud v jiné podobě. Například: v "Hobbitovi" jsme našli lano, kterým jsme museli přitáhnout loďku z druhého břehu řeky, kdežto v "Boggitovi" najdeme místo lana prádelní šňůru, pomocí které musíme nahodit motor u člunu.

DELTA 4 vytvořili kromě dalších parodií (BORED OF THE RINGS, COLOUR OF MAGIC) i několik "vázně míněných" textových her, jako "BIG SLEAZE" nebo "MURDER OFF MIAMI", na kterých bylo jasně vidět, že když pomíneme humornou stránku, nestojí jejich hry za moc.

A nakonec jsem si nechal to nejlepší, s čím se mezi "klasickými" textovými hrami setkáme: firmu LEVEL 9.

První hry LEVEL 9 byly černobílé, čistě textové hry, které byly navíc značně pomalé, protože i když byly psány ve strojovém kódu, samotný tisk byl z nepochopitelných důvodů zajišťován primitivním programem v BASICu. Zaujaly ale něčím jiným - svou obrovitostí. Vezměme si např. LORDS OF TIME ! ("Vládcí času") - je to vlastně devět her v jedné! Pomocí čarovných hodin můžeme cestovat mezi devíti různými časovými zónami, od pravěku až po dalekou budoucnost. Nebo hra SNOWBALL, která má 7000 lokací(!) t.j. přibližně stokrát více než HOBBIT. LEVEL 9 vytvářejí své hry na počítači IBM PC a při jejich převádění na Spectrum používají jakýsi ďábelský kompresovací program, takže popisy místností zabírají značně méně místa, ale stejně mi při 7000 lokacích vychází maximálně 6 bytů na jednu, což se

dost přičítá zdravému rozumu. Ale jsou některé věci mezi nebem a zemí...

Dalším plusem textových her LEVEL 9 je velikost slovníku (většinou přes 1000 slov) a kvalita interpretu - program nás upozorní, které slovo ve vloženém příkazu nezná, případně nám řekne, že ho zná, ale ne v té souvislosti. Není také nutné vkládat první čtyři písmena každého slova, ale stačí tolik písmen, aby bylo slovo jednoznačně určeno - t.j. můžeme používat "EX", "OP" místo "EXAMINE", "OPEN", a na druhou stranu můžeme rozlišovat slova jako "BOTTLE" a "BOTTOM" nebo "THROW" a "THROUGH".

A třetím trumfem LEVEL 9 je zajímavost jejich scénářů. Například i COLOSSAL ADVENTURE, který se drží "klasického" námětu s trpaslíky a draky, je skutečně nápaditě vymyšlen. Les, horské cesty, starý dům - to vše je popsáno tak, že si to hráč může téměř představit před očima. A stejně promyšlené jsou i problémy, které na hráče čekají. Při hraní textovek LEVEL 9 se stále nemohu zbavit dojmu, že je úplně zbytečné snažit se je řešit, ale zcela stačí pouze v nich procházet, seznamovat se s okolním světem a žít si vlastním životem. Jen pro ilustraci: Když jsem ještě LEVEL 9 neznal a potýkal jsem se s jednou z jejich prvních her, zdála se mi směšně jednoduchá. Samozřejmě na mne potom zapůsobilo, že když jsem hru přerušil v domnění, že už jsem ji celou dokonale prozkoumal, obdržel jsem skóre 15 bodů z tisíce.

A teď už konkrétně: velký úspěch měla hra EMERALD ISLE ("Smaragdový ostrov"). Vaše letadlo má poruchu a vy musíte vyskočit padákem. Přistanete na neznámém ostrově. Když se trochu rozhlédnete kolem, zjistíte, že zde existuje neobvyklý společenský systém: Najdeme zde sice vymoženosti moderní techniky jako např. železniční stanici s automatem na výdej jízdenek, na druhé straně však narazíme na hrad, ve kterém žije král, vládce ostrova. Záhy objevíme plakát, ze kterého se dozvíme, že kandidátem na místo krále se může stát každý, kdo splní jakési blíže nespecifikované podmínky. Že bychom se pokusili o štěstí...?

Zajímavý námět, že ano? Kromě dobrého námětu, velkého slovníku a dobrého interpretu přibýlo ale ještě něco: obrázky ve všech lokacích. Vypadaly zajímavě. Byly záměrně jakoby "rozostřeny" - těžko se popisuje, ale vypadaly mnohem působivěji, než například obrázky v HOBITOVÍ. Ale EMERALD ISLE měl proti ostatním grafickým textovkám ještě jednu nezanedbatelnou výhodu: Ve všech ostatních hrách totiž kreslení obrázků velice zdržovalo (u některých až nad únosnou míru). U HOBITA byl např. tento problém vyřešen tak, že se obrázky kreslily pouze při první návštěvě lokace. LEVEL 9 to však v EMERALD ISLE a ve všech dalších hrách vyřešil přímo geniálně. V době, kdy se obrázek kreslí, může hráč prostě vkládat příkazy jako by se nechumelilo a nemusí čekat až se obrázek nakreslí.

Co se týče obrázků, LEVEL 9 nedávno znovu vydali některé své staré hry a doplnili je grafikou. Patřil mezi ně i už zmíněný SNOWBALL, který tedy nyní obsahuje na 48K Spectru 7000 lokací a v každé z nich obrázek!!!

A potom přišel "WORM IN PARADISE" ("Červ v ráji"). Začínáme v rajské zahradě - všude kolem klid, uprostřed zahrady strom a na něm jablko. Chceme ho sníst, ale ouha! Z jablka vypadne červ, který začne narůstat do oblodných rozměrů, probourá zeď a odplazí se. Ještě se ani nevzpamatujeme, a ozve se hlas "Firma Reveline vám děkuje, že jste si nechal zdát její sen". A zjišťujeme, že krásný sen se mění v tvrdou realitu: Probouzíme se

ve snovém automatu v zábavním parku města Enoch, které leží na planetě vzdálené mnoho světelných let od Země. Postavili ho pozemští kolonisté před mnoha generacemi. Země je už ale dávno pro většinu obyvatel jen starou, dávno zapomenutou legendou (WORM IN PARADISE je volným pokračováním her SNOWBALL a RETURN TO EDEN). Za onu dlouhou dobu, která uplynula od osídlení planety se lecos změnilo. Po městě hlídají roboti, kteří prohledávají každého podezřelého, všichni obyvatelé mají v zápěstí implantován displej, který ukazuje kolik je hodin, a udává, kolik peněz má občan k dispozici. V noci je zákaz vycházení, a byl jsem dokonce svědkem toho, jak policejní roboti zatklí socialistu, který se poklidně procházel kolem pomníku obětem třetí světové války.

Podle mně je WORM IN PARADISE nejlepší textovou hrou pro Spectrum. Určitě by se podle ní dala napsat úspěšná kniha, nebo natočit film, tak je její námět promyšlený. Skutečně jsem se do jejího řešení "zažral". A co jsem zjistil? Nejdříve jsem se musel naučit používat městský dopravní systém. Každá obytná jednotka (kterých je ve městě 30 miliónů!) má svůj barevný kód a adresy všech důležitých budov jsou každou hru jiné. Vysvětlit jak přesně dopravní systém funguje by bylo složité, ale stačí když vám řeknu, že jsem si musel vytvořit speciální program pro programovatelnou kalkulačku, s jehož pomocí jsem hledal optimální cestu do různých částí města. Když jsem našel svůj byt, lehl jsem si na postel a díval jsem se na televizi. Právě běžely reklamy, a tak jsem se dozvěděl např. adresu květinářství, pracovního úřadu a vyslechl jsem vyhlášku, která slibovala velkou odměnu každému, kdo dodá policii informace o mimozemských špiónech, kteří se na planetě skrývají.

Jak televize, tak rozklápěcí postel byly ovládány hlasem, a když jsem vyřkl příkaz posteli, aby se složila, neuvědomil jsem si, že na ní ležím. A tak postel zajela do podlahy i se mnou a já jsem se octl v podzemí. Sledoval jsem zametací roboty a ti mě dovedli k podzemnímu vodopádu, kde jsem uviděl - létající talíř! Už jsem se těšil na odměnu od vlády, ale zjistil jsem, že jakmile se k talíři přiblížím, střílí z něj nebezpečný laserový paprsek. Hodil jsem tedy směrem k němu několik malých předmětů. Na každý z nich talíř reagoval výstřelem, ale asi po třech hodech se z talíře ozvalo: "Ten poplachový systém už zase blbne, radši ho vypni". Trochu zmaten jsem vstoupil do talíře, a uviděl dva lidi převlečené za mimozemšťany. Jeden z nich vykřikl: "Sakra, jestli se zpráva o falešném létajícím talíři dostane na veřejnost, vláda je ztracena!" A myslíte si, že jsem byl blízko vyřešení hry? "Vaše skóre: 120 bodů z 1000 možných".

Člověk by ani nevěřil, kolik se toho do obyčejného Spectra vejde. A to prosím po WORM IN PARADISE vytvořil LEVEL 9 ještě další mistrovská díla (PRICE OF MAGIK, ADRIAN MOLE, nebo KNIGHT ORC), která jsem bohužel ještě neměl příležitost spatřit.

To tedy byly "klasické" textové hry. Teď si ale dokážeme, že v textových hrách se může vyskytovat jen velice málo textu, a přece jsou to ve své podstatě "adventury". Hranice mezi logickými a akčními hrami je velice nejasná. Do které kategorie byste zařadili např. hry GYRON, THREE WEEKS IN PARADISE, nebo TRAP DOOR? Najdeme v nich problémy logické, i problémy k jejichž vyřešení je zapotřebí rychlých reakcí. Nyní bych se tedy rozhovořil o těch z nich, kde onen "logický element" převažuje, a které tudíž řadím mezi adventury:

Co se vám vybaví při vyslovení jména "GARGOYLE GAMES"? Už jste to někde slyšeli? Tato firma sestává pouze ze dvou lidí. Jejich jména jsou Roy Carter a Greg Follis. Oběma je okolo čtyřiceti let, a jsou to tedy vzhledem k ostatním autorům přímo "starci nad hrobem". Kromě svého relativního stáří jsou však Roy a Greg známi ještě něčím: Všechny jejich hry byly skutečné hity a obdržely všechny možné druhy odměn a poct od nejrozličnějších časopisů.

Jejich první hra nesla název "AD ASTRA" (latinsky "Ke hvězdám") a byla to trojrozměrná "střílečka", která měla na svou dobu velice pěknou a rychlou grafiku. Nás bude ovšem zajímat až jejich druhé dílo: "TIR NA NOG".

Oblíbenou četbou Roye a Grega byly zřejmě keltské legendy. "TIR NA NOG" znamená totiž v keltštině "Země mrtvých". A zde se také odehrává příběh Cuchullaina, statečného bojovníka. Tedy spíše jeho duše - dalo by se totiž říci, že TIR NA NOG je víceméně jediná hra, ve které je hlavní hrdina mrtev už na jejím začátku. Po spuštění hry uvidíme Cuchullaina, který je skutečně nádherně animován, včetně toho, že mu při chůzi vlají jeho dlouhé vlasy. Vůbec by nám nepřišlo na mysl, že jde o logickou hru.

Ale zdání klame. Cuchullainovým úkolem je totiž nalézt jakési čtyři magické předměty a donést je k oltáři, u kterého začíná svou pouť. A to není zdaleka jednoduché. Vypadá to sice nesmyslně, ale Cuchullain, ačkoliv je už po smrti, může přijít o život ještě jednou. Mimo jiné vás totiž honí Sidhe - strážce mrtvých, který ovšem vypadá spíše jako orangutan, a logické problémy někdy vyžadují dobrou znalost Keltské mytologie, a jindy s ní nemají nic společného. Například: Našel jsem dva svitky pergamenu. Na jednom byla nesrozumitelná skupina písmen, na druhém se skvěl nápis "F2B3". A co to znamená? Znamená "Forward 2, Backward 3" a udává nám, jak rozluštit nápis na prvním svitku. Místo každého lichého písmene musíme vzít písmeno, které je v abecedě o dvě místa dál a místo každého sudého vzít to, které je v abecedě o tři písmena před ním. A teď mi řekněte, jestli na to může normální člověk přijít? (Protože se stále ještě považují za normálního člověka, podotýkám, že jsem na to také nepřišel sám, ale přečetl jsem si to v jistém časopise.)

Pro ty, kteří jsou dost odvážní, aby TIR NA NOG hráli, tu mám ještě jednu velice užitečnou radu: Jestliže vás ve hře někdo (nebo něco) zabije, OKAMŽITĚ stiskněte tlačítko, kterým se vracíte do menu (tuším, že "6"). Objeví se vám hlavní menu. Vraťte se do hry, a ejhle - Cuchullain stojí živ a zdrav na místě, kde byl zabit.

Třetí hra GARGOYLE GAMES se jmenovala "DUN DARACH". Aby to nebylo tak jednoduché, DUN DARACH se odehrává PŘED hrou TIR NA NOG, t.j. v době, kdy byl Cuchullain ještě na živu. Cuchullain se svým přítelem se na svých cestách zastavili na noc v hostinci ve městě Dun Darach. Při večeři se náhle objevila krásná dívka, a požádala Cuchullainova přítele, aby opravil její porouchaný kočár. Když zanedlouho vyšel Cuchullain před hostinec, zjistil, že zmizel jak jeho přítel, tak jejich koně. A tak bloudí ulicemi Dun Darachu, a zjišťuje, co se vlastně stalo.

A znovu: Krásná grafika, animace, velká mapa, a problémy ještě méně řešitelné, než v TIR NA NOGu. Namátkou jedna ukázka: Ve městě najdete místnost, ve které visí na zdi obraz a na něm velké písmeno "N". Protože

"N" ("En") se vyslovuje stejně jako "Slepice" ("Hen"), je naprosto logické, že abychom se dostali dál, musíme k obrazu donést vejce.

Protože jsem se zprvu naivně domníval, že Dun Darach se dá vyřešit, nějakou dobu jsem ho hrál a přitom jsem si vypomohl několika "pouky". Za prvé: Všechny texty ve hře jsou vyvedeny sice zajímavým, ale naprosto nečitelným písmem. Jestliže ale použijete POKE 44458,0, všechny nápisy budou psány obyčejnými písmeny Spectra, která sice nevypadají tak efektně, ale jsou čitelná. A za druhé: Mnohem více než nečitelné nápisy vadí hráči nedostatek peněz. Po provedení POKE 45395,153:POKE 45396,153:POKE 45397,153 budou vaše finanční problémy vyřešeny.

Poslední částí "slavné trilogie" firmy GARGOYLE GAMES byla hra MARSPOUT. Místo v dávných legendách se ocitáme v daleké budoucnosti. Kapitán John Marsh je vyslán na Mars, aby zjistil, co se stalo s tamní základnou. Ale jakmile hru spustíte, začnete mít okamžitě pocit, že už jsme něco podobného viděli. John Marsh chodí totiž velice podobným stylem jako Cuchullain, a celý systém hry je značně podobný TIR NA NOGu a ještě více DUN DARACHu. Osobně se ale domnívám, že ze tří výše jmenovaných je MARSPOUT nejlepší. Záhady, na které v něm narazíme, jsou přece jen o něco logičtější (zvládl jsem asi 30% a znám člověka, který vyřešil více než 50%). Přesto vás ale nesmí ani napadnout, že by byl MARSPOUT jednoduchý!

Po hře "SWEEVO'S WORLD", o které už byla řeč, a která patří spíše mezi hry akční, se GARGOYLE GAMES vrátili k obvyklému schématu: Axil, mladý adept čarodějnictví je uvržen do podzemí obývaného nejrozmanitějšími strašidly a přízraky, a jeho úkolem je - jak jinak - uprchnout. Ano, je řeč o hře "HEAVY ON THE MAGICK".

Ze všech her GARGOYLE GAMES byla tato nejvíce podobná klasické textové hře. S tím rozdílem, že obsahuje pouze několik základních příkazů, které se zadávají stisknutím jediného tlačítka: například C=CALL, H=HALT, I=INVOKE a podobně. V čem tedy spočívala zvláštnost "HEAVY ON THE MAGICK"?

V horní části obrazovky byla vždy vidět místnost, ve které Axil stál. Po vložení příkazu jej Axil skutečně vykonal! Bylo např. vidět jak bere předmět a vkládá si jej do svého tlumoku, jak čaruje, nebo jak zoufale krčí rameny, když mu dáme nesmyslný příkaz. Kromě Axila se ale pohybovali i ostatní obyvatelé podzemí, ať už přátelští (Apex) nebo nepřatelští (všichni ostatní). Celá hra navíc probíhala v reálném čase. T.j. jestliže hráč dlouho nic nedělal, mohla příšera na obrazovce ztratit trpezlivost a například Axila napadnout. A ještě poznámka pro zasvěcené - "HEAVY ON THE MAGICK" je pravděpodobně zatím nejúspěšnějším pokusem o převedení společenské hry "DUNGEONS & DRAGONS" na Spectrum.

A potom došlo k něčemu neočekávanému. GARGOYLE GAMES zanechali svých logických her, které je tak proslavily, a začali vyrábět hry typicky "akční". Kupodivu však i s nimi slavili velké úspěchy: LIGHTFORCE, SHOCKWAY RIDER, HYDROFOOL, SCOOBY DOO a THUNDERCATS.

To tedy byla firma GARGOYLE GAMES. A teď na chvíli zdánlivě odbočíme od tématu (ale skutečně jen zdánlivě).

Na vyspělejších příbuzných Spectra (IBM PC, MACINTOSH) si získala velkou oblibu zvláštní metoda ovládání uživatelských programů. Jednotlivé

činnosti programu byly znázorněny malými obrázky. Např. "zrušit operaci"=obrázek koše na odpadky, "vybarvit plochu"=obrázek plechovky s barvou, atd. Jestliže potom chtěl uživatel některou z těchto činností zvolit, stačilo mu ukázat na příslušný obrázek pomocí "myši" nebo světelného pera a stisknout tlačítko. Pro tento systém se vžil název "Icon driven" - "Řízený pomocí ikon" ("Ikony" byly původně miniaturní obrázky s náboženskými motivy).

Ale teď už možná někteří z vás tuší, kam mířím. Mířím přímo ke hře "SHADOWFIRE", kterou naprogramovali staří známí DENTON DESIGNS pro firmu BEYOND. A jako už tolikrát, ocitáme se znovu v daleké budoucnosti a zjišťujeme, že zloduch jménem Zoff unesl vyslance jménem Kryxix a uvěznil ho na své kosmické pevnosti ZOFF V. To by nebylo nic tak strašného, o jednoho vyslance víc nebo míň... Problém je ale v tom, že Kryxix má ve své páteři voperován mikrofilm s plány nejnovější bitevní lodě SHADOWFIRE, s jejíž pomocí by Zoff mohl ovládnout celý vesmír. Pokud nebude Kryxix rychle zachráněn, hrozí nebezpečí, že mikrofilm bude objeven a to by znamenalo konec celého vesmírného impéria. Co dělat? Odpověď je jasná. Zavoláme si na pomoc ENIGMA FORCE. ENIGMA FORCE je elitní bojová jednotka, skládající se ze šesti nejlepších odborníků na vraždění, kteří ve vesmíru existují. Kromě tří více či méně normálních lidí tu najdeme i dvoumetrového orla, kybernetického psa a neohrabanou vznášející se kouli.

Každý člen ENIGMY má samozřejmě speciální schopnosti: Sevrina může pomocí náradí otevírat zavřené dveře, Torik se rychle pohybuje, kdežto Maul umí zacházet s moderní technikou. Celá hra je ovládána právě pomocí ikon (proč bych o nich také jinak mluvil), a protože se nedá říci, že by světelné pero nebo myš byly u Spectra běžnou záležitostí, ovládáme ukazovátko pomocí joysticku nebo čtyř tlačítek.

Nevýhodou je to, že většina ikon je pouze 2x2 znaky veliká, a není tudíž vždy zcela jasné, co má která z nich znázorňovat. Rád bych ovšem upozornil, že když jsem SHADOWFIRE dostal, nevěděl jsem o něm naprosto nic, a přesto se mi ho povedlo vyhrát. Největší zábavou pro mne bylo právě zjišťování, jak vlastně hra funguje, a k čemu je která ikona dobrá. Jestliže ale přece jen nemáte nejmenší tušení, co která ikona znamená, počkejte až dohraje úvodní melodie, a uvidíte krátkou předváděcí sekvenci, která vám možná ledacos osvětlí.

Vzniklo samozřejmě i několik dalších her řízených ikonami, ale nikdo už tento nápad nezvládl tak dobře, jako DENTON DESIGNS. Ikony byly většinou nepřehledné, a místo toho, aby hru usnadňovaly, naopak ji činily obtížnější.

Na začátku jsem sliboval, že se k problému nekonečných životů ještě vrátím. A teď tedy slib plním.

ZNOVU NEKONEČNÉ ŽIVOTY

A N E B

U D Ě L E J S I S Á M

Probereme si nyní, jak si člověk může sám najít potřebné "pouky" pro libovolnou hru. Bohužel, je k tomu potřebná alespoň průměrná znalost strojového kódu, a alespoň průměrný Monitor/Disassembler, nejlépe některý z těch, které se usadí v obrazové paměti (Micro Mons 3, Mili-Mon). Zní to možná paradoxně, ale největším problémem totiž v současné době je, dostat se "dovnitř", t.j. k vlastnímu strojovému programu hry. Velké množství nejnovějších her je totiž tak upraveno, že i když se dají bez problémů kopírovat, jsou zakódovány, a tím chráněny právě před "pouky" a jinými změnami. Jsou to například některé verze THREE WEEKS IN PARADISE, SPACE HARRIER, nebo BOBBY BEARING. Jakmile se tedy dostaneme do hry samotné, doporučuji celou hru nahrát na pásek už rozkódovanou, abychom v případě, že něco nevyjde, nemuseli celou hru odtajovat znovu.

Potom můžeme začít se samotným hledáním. Nejjednodušší to bývá u her, kde máme určitý počet životů a poté, co o všechny přijdeme, hra končí. Máme například 5 životů. Zjistíme si tedy, kde všude se v programu vyskytuje např. instrukce LD A,5 t.j. 3E 05. Jestliže ji objevíme např. v souvislosti:

```
LD      A, 05
LD      (E9F8), A
```

Je velice pravděpodobné, že počet životů je uchován na adrese E9F8. Jestliže nic podobného nenajdeme, můžeme se poohlédnout například po instrukci:

```
LD      (HL), 05

nebo

LD      (IY+xx), 05
```

Když jsme tedy zjistili, na které adrese je v průběhu hry uschován počet životů, najdeme si, kde všude se s touto adresou pracuje. Mimo jiné bychom měli objevit také (v našem případě):

```
LD      A, (E9F8)
DEC     A
LD      (E9F8), A
JP      Z, konec hry
```

a nebo

```
LD      HL, E9F8
DEC     (HL)
JP      Z, konec hry
```

Nebo opět něco podobného, plnícího stejnou funkci. Potom

pravděpodobně stačí nahradit instrukci DEC A (nebo DEC (HL.)) instrukcí OR A (nebo OR (HL)). Není dobré používat pouze NOP, protože nevíme, jestli náhodou zrovna nebude Z=1. Říkáte si, že je to jednoduchost sama? Dobře, ale v jedné hře jsem například viděl, že odečítání životů (např. zase na adrese E9F8) bylo prováděno přibližně tímto stylem:

```
LD      A, EB
LD      H, A
LD      L, H
DEC     H
DEC     H
PUSH    HL
POP     IX
DEC     (IX+0D)
JP      Z, konec hry
```

Jak vidíte, hodnota E9F8, ani nic co by jí bylo podobné, se tu nevyskytuje. Přesto program plní naprosto stejnou funkci, jako dva výše uvedené.

Takže je jasné, že autor měl buď zrovna záchvat šílenství, anebo (což je pravděpodobnější), chtěl se pojistit právě před všetečnými hledači "pouků". Když to tedy nejde takhle, zkusíme to pozpátku, najdeme část programu, která se provádí při skončení hry - např. tisk nápisu "GAME OVER" - a zjistíme, odkud se do této části skáče. Zjistíme vlastně onu adresu "konec hry". Nesmíme ovšem zapomenout na to, že místo "JP Z, konec hry", může mít příkaz tvar například "JP NZ, není konec" nebo "JR Z, konec hry", takže je dobré prohlédnout si i 128 bytů před a za adresou "konec hry".

Pěkně se nám to zamotává, že? A to nejsou ještě zdaleka všechny finty. Některé programy si čas od času kontrolují, zda odečítání životů stále funguje (pak je třeba odstranit i tuto kontrolu), jiné používají dvě nezávislá počítadla počtu životů (CHIP FACTORY), u jiných se podprogram pro odečítání životů vždy rozkóduje až těsně před použitím, a poté se znovu zakóduje (STRIKE FORCE COBRA), a jindy je zase celý program pro odečítání životů umístěn v obrazovce (AMAZON WOMEN). Hledání pouků tedy není nikterak jednoduchá záležitost a doporučuji vám procvičit se nejdříve na některých starých hrách, i když pro ně třeba už pouky existují.

A C O N A Z Á V Ě R ?

Pověděli jsme si něco málo o hrách pro ZX Spectrum. Zdaleka jsme neprobrali všechny jejich oblasti a oblasti příbuzné.

Na závěr jsem vám připravil seznam deseti nejlepších (podle mého soudu) her pro Spectrum:

H R Y A K Č N Í

1. ACADEMY (CRL)
2. HEAD OVER HEELS (OCEAN)
3. SENTINEL (FIREBIRD)
4. TRAP DOOR (PIRANHA)
5. TOMAHAWK (DIGITAL INTEGRATION)
6. GREEN BERET (OCEAN)
7. EXOLON (HEWSON)
8. EXPLODING FIST (MELBOURNE)
9. BAT MAN (OCEAN)
10. TERRA CRESTA (OCEAN)

H R Y L O G I C K É

1. WORM IN PARADISE (LEVEL 9)
2. SHADOWFIRE (BEYOND)
3. EMERALD ISLE (LEVEL 9)
4. HOBBIT (MELBOURNE HOUSE)
5. HEAVY ON THE MAGICK (GARGOYLE GAMES)
6. TRIVIAL PURSUIT (DOMARK)
7. MARSPOUT (GARGOYLE GAMES)
8. HACKER II (ACTIVISION)
9. KWAH! (MELBOURNE HOUSE)
10. KAYLETH (ADVENTURE INTERNATIONAL)

A ještě několik poznámek: Každému se líbí něco jiného. Platí to o knihách, o filmech, platí to samozřejmě i o hrách. Proto mi promiňte, že se mé názory na některé hry neshodují s názory vašimi.

A úplně na závěr bych chtěl poděkovat Tomáši Rylkovi, Petru Tesařovi (šachové programy) a Láďovi Odstrčilovi (strategické hry) za jejich pomoc při vytváření této knížky.

I I . D Í L

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

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

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

Můj oblíbený programátor Jonathan Smith se stal členem jakési "minifirmy" nazvané SPECIAL FX, pracující nezávisle a prodávající svá díla zavedeným firmám (převážně OCEANu). Tak vznikly hry HYSTERIA a FIREFLY ("Světluška") a připravuje se GUTZ a ROBOCOP (podle stejnojmenného filmu).

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

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

S P O R T O V Á N Í V S E D Ě

Řeč bude samozřejmě o sportovních hrách. Jejich nejznámějšími zástupci jsou nejrůznější olympiády: od "pradědečka", kterým byl DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) přes SPORTS HERO (MELBOURNE HOUSE), BRIAN JACK'S SUPERSTAR CHALLENGE (MARTECH), GEOFF CAPES - STRONGMAN (MARTECH), HYPERSPORT (OCEAN), DALEY THOMPSON'S SUPERTEST (OCEAN), WINTER GAMES (U.S.GOLD), WINTER SPORT (ELECTRIC DREAMS), WORLD GAMES (EPYX), CALIFORNIA GAMES (EPYX) až po mamutí SUPERTEST 128. Každá tato hra sestávala z několika disciplín, z nichž převážná většina byla založena na tom, že hráč musel co nejrychleji mačkat střídavě dvě tlačítka (nebo kmitat ovladačem doleva-doprava). Mně připadala nejlepší z nich HYPERSPORTS (JONATHAN SMITH

pro OCEAN podle videohry firmy KONAMI). V každém případě ale jestliže máte tyto hry v oblibě, mějte připravenou rezervní klávesnicovou membránu (nebo nový ovladač).

Ted' si něco řekneme o tom, jak byl na Spectrum převeden náš nejoblíbenější národní sport (aby nedošlo k omylu - nemám na mysli pití piva, ale fotbal). První byl WORLD CUP FOOTBALL firmy ARTIC. Na tehdejší dobu ušel, ale dnes už vzbudí pouze pousmání. A ted' si vezměte, že U.S.GOLD v roce 1986 tento starý program trochu upravil a prodával ho pod názvem WORLD CUP CARNIVAL - 10 liber za kus. Byl to dobrý obchodní tah, protože se tehdy právě konalo mistrovství světa v Mexiku, lidé kupovali jako diví a U.S.GOLD si vydělal pěknou sumičku. Přitom originální WORLD CUP FOOTBALL se dal v té době sehnat za méně než 2 libry. Jak vidíte, lidská hloupost je bez hranic.

Ale MATCH DAY, to bylo něco úplně jiného. Jeho autorem byl Jon Ritman (kterého známe z prvního dílu jako autora BATMANa a HEAD OVER HEELS) a Chris Clarke. Byl zajímavým z několika důvodů: Byl to první program, který používal ochranný systém SPEEDLOCK (Pro neznalé - naprostá většina programů, vydávaných zahraničními firmami, je chráněna proti kopírování - je logické, že firma nemá zájem, aby si lidé kopírovali jejich hry mezi sebou, a ona přišla o zisk. Nějaká dobrá duše musí potom program upravit - rozkódovat - aby mohl být kopírován obvyklým způsobem. Toto rozkódování může v extrémních případech trvat i několik dní. SPEEDLOCK, který byl v době svého vzniku pro "rozkódovače" skutečnou nočnou můrou, je dnes neustále zdokonalován a může připravit i dnes, kdy existují takové ďábelské systémy jako ALKATRAZ nebo REDFLASH, nejednu nepříjemnou chvilku - viz ENDURO RACER. Ale to všechno jenom tak na okraj.) MATCH DAY tehdy představoval pro pražské "odborníky přes ochranu" oříšek, jehož louskání jsem byl naštěstí ušetřen, protože jsem tehdy strojový kód ještě neovládal.

Dalším, co mne na MATCH DAYi zaujalo, byla volba ovládání. Kromě možnosti předefinování kláves nabízel program i osm různých ovladačů, z nichž o třech jsem v životě neslyšel. Když jsem se ale prolouskal přes všechny výběry a volby herních variant, nelitoval jsem. Konečně opravdový fotbal - tedy alespoň tak opravdový, jak to na Spectru šlo. Později se objevily i další fotbalové programy jako PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA (ARGUS) nebo SUPER SOCCER (OCEAN), ale jediná hra, která může otřást pozicí MATCH DAYe, je MATCH DAY 2 (JON RITMAN a BERNIE DRUMMOND pro OCEAN), který nabízí různou sílu kopů (včetně přihrávky dozadu), hlavičky s výskokem, různé herní taktiky a v neposlední řadě i zajímavou herní variantu, ve které oba hráči ovládají jedno mužstvo, a druhé mužstvo je řízeno počítačem.

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

Velice rozšířené jsou hry typu "Martial Arts" - t.j. nejružnější KUNG-FU, KARATE a podobné "mlátičky". Pokud se nemýlím, první hra tohoto typu se jmenovala "KUNG-FU" a vytvořil ji pro firmu BUG-BYTE jugoslávský programátor Dusko Dimitrijevic (který později naprogramoval i MOVIE a PHANTOM CLUB). KUNG-FU nebylo nejhorší (i ve srovnání se současnými programy), ale bylo příliš pomalé a grafika vypadala poněkud naivně. Potom se ale objevil program WAY OF THE EXPLODING FIST (MELBOURNE HOUSE), který dodnes považuji za nejlepší hru tohoto typu vůbec (a nejsem sám).

Za druhou nejlepší hru tohoto typu považuji RENEGADE (OCEAN - podle videohry firmy TAITO), která se neodehrává v dávném Japonsku, jako většina ostatních, ale v dnešním New Yorku, kde se odvážný mladík potýká s nejružnějšími bandity a chuligány, aby zachránil svou milou ze spárů zlého bosse. RENEGADE umožňuje některé skutečně unikátní útočné pohyby: je například možné dát banditovi několik ran pěstí, pak ho chytit za krk, kopnout ho kolenem do brady (čímž na chvíli ztratí vědomí), kleknout si na něj a několika ranami do obličeje ho "dorazit" (po několika hrách jsem se definitivně rozhodl, že nikdy nenavštívím New York). Na obrazovce se pohybuje najednou až osm nepřátel, kteří spolu velice inteligentně spolupracují (jedno individuum vás drží ze zadu kolem krku, a jakýsi černoš vás přitom mlátí baseballovou pálkou do hlavy). Nepřítel je mnoho typů, od chuligánů s palicemi přes vlasatce na motorkách a zabijáky s břitvami až po samotného šéfa, vybaveného pistolí, a všichni jsou velice dobře animováni. Jak se to autorům vešlo do paměti? Všichni nepřátelé mají totiž stejné nohy a tak jsou v paměti uloženy pouze jejich horní poloviny.

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

Ještě se telegraficky zmíním o několika dalších sportech: WORLD SERIES BASEBALL byl poslední hrou, kterou rozpracovala "stará" firma IMAGINE. Byl dokončen a prodáván už "novou" IMAGINE (t.j. OCEANem), nebyl špatný (samozřejmě na svou dobu) a poskytl mi jednu cennou službu - s jeho pomocí jsem alespoň částečně pochopil pravidla skutečného Baseballu. Ještě realističtější verzí Baseballu je nedávno vydaný HARDBALL firmy ACCOLADE převedený z COMMODORE 64.

Co se týče košíkové, můžeme shlédnout poměrně slušný WORLD SERIES BASKETBALL (OCEAN), o něco horší TWO ON TWO (ELECTRONIC ARTS) a úplně nejhorší ONE ON ONE (také ELECTRONIC ARTS). OCEAN má také v nejbližší době začít prodávat BASKET MASTER španělské firmy DINAMIC (ARMY MOVES, GAME OVER).

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

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

Málem jsem zapomněl na tenis, zastoupený staříčkým, ale stále vynikajícím MATCH POINTem.

A pak tu máme ještě PING PONG, MILK RACE, BMX SIMULATOR, PROFESSIONAL SKI SIMULATOR, nejrůznější kuželky...

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

C O U N Á S D O M A ?

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

Prvním z nich je firma T.R.C., jejímž ředitelem (a současně jediným zaměstnancem) je Tomáš Rylek. Mimo jiné přispěl nejednou radou a připomínkou ke vzniku této knihy. Jeho hry STAR FLY, STAR SWALLOW a PLANET OF SHADES jsou sice klasickými příklady naprosto neoriginálních stříleček, ale vyskytnou se v nich tu a tam některé vtipné nápady. Všechny jsou psány ve strojovém kódu a měly neuvěřitelně krátké výrobní lhůty. Tomáš je také autorem uživatelského programu PIKOMON, který je vynikající pomůckou pro prohlížení cizích programů a jejich upravování.

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

Jak T.R.C., tak CYBEXLAB se věnovaly i tvorbě textových her (SPACE SAVING MISSION, EXOTER). Je to dobrý nápad, protože české textovky jsou pravděpodobně jedinou oblastí her, ve které nám anglické firmy nemohou konkurovat. Vlastně nejen české, ale i slovenské textovky. V Bratislavě totiž existuje parta programátorů, kteří si říkají SIBYLASOFT a jsou jakousi slovenskou obdobou anglické firmy DELTA 4 (viz 1.díl) - jejich hry nejsou nijak složité ani promyšlené, ale člověk se při nich často pořádně nasměje. A jak už všichni tušíte, na závěr si přihřeju vlastní polívčičku... Pod značkou FUXOFT jsem vytvořil nejdříve několik více či méně pochybných akčních her (BOXING, KABOOM, BOWLING 2000) a poté jsem se orientoval na textové hry, z nichž nejznámější jsou INDIANA JONES A CHRÁM ZKÁZY a INDIANA JONES 2, ve kterých jsem se volně inspiroval filmem DOBYVATELÉ ZTRACENÉ ARCHY a jeho hrdinou, archeologem a dobrodruhem dr. Jonesem, přezdívaným Indy. Mým dalším koníčkem je počítačová hudba, kterou občas vytvářím pro některé své kolegy a kvůli které jsem si vlastně pořídil Spectrum 128. Ale to už se zase nenásilně dostáváme k další kapitole:

S Y M F O N I E N A Č T V R T Ě M B I T U

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

Zní to neuvěřitelně, co všechno se dá s obyčejným Spectrem provádět, ale to jsem se ještě nedostal k tomu nejlepšímu: Jistý Tim Follin totiž umí na obyčejném Spectru hrát najednou pět tónů, z nichž každý individuálně se může zeslabovat a měnit svůj odstín!!! Svou hudbou ozdobil mimo jiné hry FUTURE GAMES, AGENT X, CHRONOS a SENTINEL.

Na Spectru 48 se však jakákoliv hudba nedá brát příliš vážně a samotné označení "hudba" je možná příliš odvážné. (Na druhou stranu ale jestliže si zesílíte úvod hry PRODIGY, uslyšíte zcela šílené zvuky, které se shodou okolností značně podobají některým "hudebním" kreacím skupiny IRON MAIDEN.)

Něco trochu jiného to je na Spectru 128, které je vybaveno tříkanálovým zvukovým procesorem AY-8912 (jako MSX a Amstrad), který celkem bez nesnází umožňuje, aby hudba hrála v průběhu hry. Přestože je mnohem horší než např. zvukový procesor v Commodore 64, David Whittaker (hudba u GLIDER RIDER, "180", DEFCOM nebo THE TUBE), Rob Hubbard (hudba u DRAGON'S LAIR 2, HYDROFOOL nebo THUNDERCATS) a další s ním dosáhli překvapivě dobrých výsledků (nesrovnatelně lepších než co jsem kdy slyšel na MSX, SORDu nebo AMSTRADu).

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

S K O R O V Á Ž N Á Z Á L E Ž I T O S T

Řeč bude o simulacích. Krátké vysvětlení pro ty, kteří netuší o čem

je řeč: simulace (nebo simulátory) se říká programům, které co možná nejpřesněji napodobují (simulují) nějaký reálný proces - nejčastěji je to řízení letadla, ponorky, jízda autem a podobně.

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

První simulátory naprogramovala staříčká firma PSION. Byl to dnes už klasický "FLIGHT SIMULATOR" a "CHEQUERED FLAG". Byly to "skutečné simulátory" a ani ve srovnání s dnešní konkurencí nejsou špatné. Problém byl pouze v tom, že CHEQUERED FLAGu na silnici jaksi chyběla jiná auta a ve FLIGHT SIMULATORu byla většina letu dosti nudná.

Potom se ale dostala ke slovu firma DIGITAL INTEGRATION, dnes přezdívaná "Kings of simulation" (králové simulace). Toto přirovnání není daleko od pravdy, vždyť právě DIGITAL INTEGRATION jsou tvůrci nejslavnějších simulací jako FIGHTER PILOT, TOMAHAWK, TT RACER a nedávného hitu BOBSLEIGH (simulace závodních bobů). K úspěchu jejich her přispělo zřejmě i to, že Dave Marshall, jeden ze zakládajících členů firmy, je programátorem skutečných letových simulátorů, na kterých se trénují opravdoví piloti.

Dalo by se říci, že pravým opakem DIGITAL INTEGRATION je firma MICROPROSE, specializující se právě na ony "podvodné" simulace. Je to firma původem americká, která si získala jméno svými hrami pro Commodore 64. A tak se uživatelé Spectra dočkali hitů "z druhé strany oceánu": ACRO JET (akrobatické letadlo) a SILENT SERVICE (ponorka za druhé světové války) neměly se simulacemi mnoho společného (na tom ale není nic špatného, výhodou "podvodných simulátorů" je zase jejich větší jednoduchost a přehlednost). Trochu zajímavější byl F-15 STRIKE EAGLE (bojová stíhačka), který byl ale naprosto pochybný z grafické stránky. Proto mě nedávno příjemně překvapilo, že firma MICROPROSE uvedla na trh hru GUNSHIP, což je simulace vrtulníku AH-64 APACHE. Jde o stejný vrtulník jako ve hře TOMAHAWK (která je pro mě stále nejlepší simulací na Spectrum) a měl jsem tudíž možnost srovnávat. A GUNSHIP z tohoto srovnání nevychází špatně.

Poněkud neobvyklým simulátorem je SOUTHERN BELLE od firmy HEWSON. Je to simulátor parní lokomotivy. Co se dá simulovat na parní lokomotivě? Já jsem se také divil a byl jsem přesvědčen, že vyhrát SOUTHERN BELLE pro mě nebude nejmenším problémem. Ale jak jsem se mýlil... Hra má několik stupňů obtížnosti a celou trasu se mi podařilo projet pouze při nejjednodušší z nich, a to jsem ještě poslední dvě míle jel setrvačností, protože mi došlo uhlí. Nejvyšší obtížnost je skutečně šílená, musíte například ovládat topení, aby cestujícím bylo příjemně, přikládat do kotle, houkat před každým tunelem a ovládat spoustu dalších ukazovatelů. Samozřejmě, že i v této hře se (stejně jako při skutečné jízdě lokomotivou) vyskytnou okamžiky, kdy není co dělat a čas se vleče. SOUTHERN BELLE ale umožňuje urychlení času a řeší tak i tento problém. SOUTHERN BELLE je zcela jistě lahůdkou pro každého majitele Spectra, který se alespoň trochu zajímá o historické lokomotivy.

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

A ještě malé upozornění: firma CODE MASTERS začala nedávno vydávat sérii programů s názvy jako BMX SIMULATOR, PROFESSIONAL SKI SIMULATOR, ATV SIMULATOR, FRUIT MACHINE SIMULATOR, JET BIKE SIMULATOR atd... I když některé z těchto her jsou poměrně pěkné (např. ATV SIMULATOR), nemají se simulacemi naprosto nic společného a byly tak nazvány zřejmě proto, aby se lépe prodávaly. Na celé toto "simulátorové šílenství" vtipně reagoval časopis YOUR SINCLAIR, který v jednom ze svých čísel otiskl pochvalnou a věrohodně působící recenzi neexistující hry "LAWN MOWER SIMULATOR" ("Simulátor sekačky na trávu").

Z L E P Š O V A T E L S K É H N U T Í

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

Jeho první hra, poté co založil firmu BUBBLE BUS, se jmenovala WIZARD'S LAIR (Čarodějovo doupě) a byla velice, velice podobná ATIC ATACu. Byla průměrně úspěšnou hrou, ale už tenkrát obsahovala to, co později Crowa tak proslavilo: velice detailní a pestrobarevnou grafiku, velké bludiště a dobrou hudbu a zvukové efekty (na obyčejném Spectru). Pro ty z vás, kteří tuto hru vlastní: kódy jednotlivých pater jsou CAIVE, HAWLO, LIAYR, LYONS, DUNGN, CRYPT a VAULT.

Jeho další hra, kterou si občas zahrají ještě dnes, se jmenuje STARQUAKE (hvězdotřesení). Kromě její profesionální úrovně se mi líbilo, že i když má přes 500 obrazovek, dá se vyhrát bez použití nekonečných životů a bez kreslení mapy. STARQUAKE by se dal asi nejlépe přirovnat ke hře UNDERWURLDE. Místo Sabremana je hlavním hrdinou kulatý robůtek BLOB (Bio-Logically Operated Being), který však nemůže (na rozdíl od Sabremana) skákat. Může pod sebe ale podkládat "platformy" (kterých má omezené množství) nebo použít létající talíře, které "parkují" v různých částech bludiště. Další možnosti pohybu nabízejí výtahy (vedoucí často přes několik obrazovek) a samozřejmě teleparty, na které už dnes narazíme takřka v každé hře. Každý teleport má svůj pětipísmenný kód (podobní jako ve WIZARD'S LAIR): IRAGE, EXIAL, ULTRA, SONIQ, TULSA, ALGOL, VEROX, QUAKE, DELTA, AMIGA, ASOIC, KYZIA, AMAHA, RAMIX a OKTUP.

O co ve STARQUAKE vlastně jde? Vejděte do nejbližšího teleportu a vložte kód QUAKE. Nastupte na létající talíř, vylétněte o jednu obrazovku nahoru, zaparkujte talíř a jděte o dvě obrazovky doprava. Zde uvidíte

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

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

STARQUAKEm na sebe Stephen Crow upozornil, a tak všichni očekávali, co dalšího firma BUBBLE BUS přichystá. A dočkali se her BRAINSTORM a ICE TEMPLE. A divili se: Tohle, že dělal tentýž člověk, jako STARQUAKE? No to snad ne!

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

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

Proč slavil i FIRELORD takový úspěch: obsahoval opět detailní pestrobarevnou grafiku, velké bludiště, jemnou animaci a nadprůměrné zvukové efekty (včetně pokusu o digitalizovanou řeč : něco jako "GOTTCHYAAAARGHH" - má to zřejmě být "GOT YOU!") a samozřejmě různé poměrně neotřelé nápady (možnost obchodovat a dokonce krást!) - to vše vyzdvihuje hru FIRELORD vysoko nad obyčejný průměr. (A zase jednou uvedu nekonečné životy: POKE 34509,0)

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

A jak už se říká - když to vyšlo jednou, proč to nezkusit znovu. Člověk sotva DYNAMITE DANA dohraje a už tu je DYNAMITE DAN 2. Už to tak chodí, že druhé (a další) díly většinou za mnoho nestojí (viz BOULDER DASH 2, BOULDER DASH 3 a BOULDER DASH 4), ale DYNAMITE DAN 2 je světlou

výjimkou. Má všechno to, kvůli čemu byl chválen DYNAMITE DAN, a ještě něco navíc: velikost. DYNAMITE DAN 2 má 192 obrazovek!!! Dobrá řeknete si, FIRELORD jich má přes 500, TANTALUS přes 2000. Ale DYNAMITE DAN 2 je rozdělen na osm ostrovů po 24 obrazovkách, z nichž každý vypadá zcela odlišně (továrna, džungle, skaliska, čínský chrám...) a každá obrazovka sama o sobě je malým uměleckým dílem. Tedy žádné "shluky barevných čtverců" jako například v JET SET WILLYM. Cílem hry je na každém ostrově najít gramofonovou desku, vložit ji do hrací skříně, sehnat kanystr s palivem a odletět na další ostrov. Přitom nacházíte nejrůznější předměty (na každém ostrově jiné), které vám doplňují energii, zajišťují dočasnou nezranitelnost a poskytují další neocenitelné služby. Nekonečnou energii si můžete zajistit pomocí POKE 29002,182, zatímco POKE 29544,201 zruší potvory, které vás jinak obtěžují. Dlužno dodat, že DYNAMITE DAN 2 nepatří k nejlhčím hrám (i při použití zmíněných pouků).

Zřejmě všichni znáte staříčkou Basicovou hru THROUGH THE WALL, která je dodávána zdarma na předváděcí kazetě u každého Spectra. Jakousi "lavičkou" musíte odrážet míček, který likviduje barevné cihly. Je to velice nudná hra, ale v poslední době došlo k jejímu "znovuvzkříšení". Začalo to hrou ARKANOID (OCEAN podle videohry). Osobně jsem nevěřil, že by mne jakékoliv variace na starý THROUGH THE WALL dokázaly zaujmout, ale jak jsem se mýlil... Hra sestává ze 33 kol. V každém z nich jsou nejen cihly jinak sestaveny, ale navíc jsou cihel různé typy: některé potřebují několik zásahů míčkem, jiné jsou nezničitelné, z některých po zásahu vypadne "kapsle" s písmenem, která (jestliže ji chytíte svou pálkou) vám zajistí dočasnou výhodu: "P" znamená prémiový život, "D" způsobí rozdvojení míčku, "S" jeho zpomalení, "B" znamená okamžitý postup do dalšího kola a tak dále... Další inovací jsou "ufoni", kteří se po obrazovce pohybují a do míčku vrážejí. Nekonečné životy (POKE 33702,0) jsou velice potřebné, a i s nimi vám nějakou chvíli potrvá než se dostanete do 33. obrazovky a uvidíte překvapení, které vás tam čeká...

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

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

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

uvedením na trh vznikly hry, které byly "shodou okolností" GAUNTLETu značně podobné: STORM, DANDY a DRUID. Potom teprve přišel na řadu samotný GAUNTLET, ale jeho úspěch nebyl tak obrovský, jak U.S.GOLD předpokládal, zřejmě proto, že lidé byli tohoto typu her už dostatečně nasyceni. Tím to však všechno neskončilo! Objevovaly se totiž další GAUNTLETovské hry: AVENGER, DUET, DRUID 2, ULTIMATE COMBAT MISSION, RANARAMA, INTO THE EAGLES' NEST, HOW TO BE A HERO, a samotný U.S.GOLD se přiživil svými hrami GAUNTLET-THE DEEPER DUNGEONS a GAUNTLET 2. Hry tohoto typu se stále produkují a lidé je kupodivu stále kupují.

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

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

Další Montyho dobrodružství nesla název MONTY ON THE RUN ("Monty na útěku"). Monty unikl z vězení, ale je pronásledován a musí tudíž získat potřebné peníze a odplout lodí do Evropy. Hra je navíc komplikována tím, že na jejím začátku si musí Monty vybrat ze dvaceti předmětů pět správných, jinak není možné hru úspěšně dokončit. Poradím vám, že potřebné předměty jsou 2,4,12,13 a 16. Ve hře samotné narazíme potom na některé pěkně animované příšerky a sám Monty provádí při skoku odvážná salta. Kromě obvyklého skákání a sbírání předmětů použije Monty v průběhu hry i "tryskový batoh" (vypůjčený ze hry JETPAC) a Sinclairův šlapací automobil. Na této hře se také znovu ukazuje, co umí s jinak průměrným programem udělat hudba. Na Commodore 64 je totiž MONTY ON THE RUN zcela stejný, ale doprovází ho vynikající hudba (opět od Roba Hubbarda) a hra je okamžitě mnohem přitažlivější než verze na Spectru, která je doprovázena stereofonním trojhlasým tichem...

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

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

nekonečných životů - ale jako přídavek k časopisu je celkem zábavná.

Montyho příhody se tedy svými pěti díly staly největším počítačovým "seriálem" a předběhly tak hry BOULDER DASH a JET SET WILLY, které mají po čtyřech dílech. Pokud vím, MONTY 6 se zatím nepřipravuje...

Mezi "zlepšovatele" se svými díly řadí i firma s "alternujícím" názvem: původně THOR, potom ODIN, potom znovu THOR, a nedávno se stala součástí firmy FIREBIRD - nebo alespoň k FIREBIRDU přešli její nejlepší programátoři.

První hry ODINU se jmenovaly "JACK AND THE BEANSTALK" (Jack a fazolový stonek) a "HOUSE JACK BUILT" (Jackův dům). Jejich autorem byl Chris Kerry (nyní u firmy GREMLIN) a vycházeli z pohádky známé i u nás - o fazoli, která tak rostla, že se po jejím stonku hrdina dostal až do nebe, kde sebral jakémusi obroví jeho poklad. Hry byly víceméně ve stylu "SABRE WULF", ale zajímavými je činila jejich grafika - obrazovky nebyly složeny z různých "bloků" grafiky, ale každá z nich byla nakreslena v grafickém programu a potom zkomprimována (t.j. jestliže se někde v obrazu objevilo 30 nul za sebou, do paměti se uložila pouze nula a třicítka a ušetřilo se 28 bytů). Obrazovky tedy vypadaly pěkně, ale nevýhoda byla jasná - tento způsob ukládání grafiky zabíral mnoho paměti - obyčejná, asi 7000 bytů dlouhá obrazovka se totiž ani těmi nejdůmyslnějšími programy nedá zkrátit více než asi na 2000 bytů (podle její složitosti), takže i kdyby celá paměť byla vyplněna pouze obrázky (což samozřejmě není možné), měla by hra jen asi 20 obrazovek.

Pozornost na sebe však ODIN připoutal až svou hrou s nepřeložitelným názvem "NODES OF YESOD", která se dala v krátkosti definovat jako "Underwurlde na měsíci" - Sabremana nahradil kosmonaut s poněkud vyšínutým jménem Charlie Fotheringham Grunes, člen Mezinárodní komise pro Univerzální Řešení Problémů (International Comission for Universal Problem Solving), o které ještě bude řeč.

Došlo k jakémusi problému na jakési daleké planetě, a jestliže okamžitě nebude splněn jakýsi obtížný úkol, nastane zkáza, konec světa, a tak dále, a tak dále... Kolik her je ještě dnes postaveno na tomto (už tehdy otřepaném) schématu - ale jak říká už název této kapitoly, nejde nám nyní o originalitu, ale o provedení - a to stojí za to. NODES OF YESOD má oproti UNDERWURLDE lepší grafiku, animaci i zvuk a tu a tam i nějakou tu novou myšlenku - především cvičeného krčka, kterého může Charlie používat k prohrabání některých zdí.

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

Tak jako se NODES OF YESOD inspiroval UNDERWURLDEm, ROBIN OF THE WOOD využil popularity jiného díla firmy ULTIMATE: SABRE WULF. A znovu: Grafika velká, animace vynikající a hudba v době vzniku hry považována za nejlepší existující pro Spectrum (dva hlasy a bubínky). Cíl hry je tentokrát poněkud méně jasný a tak alespoň základní informace: Nejdříve je potřeba najít velkou červenou vrbu s pusou a očima. Potom je potřeba hledat po

lese biskupa, jehož oloupením získáte dva měšce peněz. Celá hra de facto spočívá ve hledání dalších a dalších biskupů a nošení získaných peněz k ziskuchtivé vrbě, která vám za každé tři měšce daruje postupně meč, luk a tři magické šípy. Pět předmětů po třech měšcích, to znamená, že Robin musí sehnat 15 měšců, nebo najít osm mnichů. Když to dokáže, může se odebrat do zámku, v němž budou otevřeny jedny z mnoha dříve zavřených dveří. Do nich vejde a je to hotovo... Ale je to záležitost nejméně na hodinu.

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

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

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

U ODINŮ zřejmě nezapomněli na "International Comission for Universal Problem Solving" (viz NODES OF YESOD), a proto se jejich další hra jmenovala "I.C.U.P.S." - byl to pokus vytvořit novou hru spojením dvou starých: První část hry je nejvíce podobná programům TERRA CRESTA nebo XEVIOUS, druhá by se pak dala definovat jako "JETPAC v bludišti". Nejvíce mne ale na hře I.C.U.P.S. překvapila její jednoduchost - po zkušenostech s velikostí bludiště u NODES OF YESOD (256 místností) jsem byl připraven na nejhorší, ale vyhrál jsem I.C.U.P.S. necelých 30 minut po nahrání do Spectra bez jakýchkoliv Pouků...

Posledním programem ODINU, stojícím za zmínku, byl "SIDEWIZE": Dábelky rychlá střílečka, řadící se k ostatním "destrukcím ve velkém" jako TERRA CRESTA, FIREFLY nebo ZYNAPS. Byla však bohužel až příliš "dábelky rychlá": Hlavní hrdina, vyhlížející jako JETPACŮv vyvinutější bratr, se pohybuje příliš pomalu oproti ufonům, kteří na něj nalétávají ze všech možných (i nemožných) směrů, a mají samozřejmě výraznou početní převahu. Takže: smekám před uměním programátorů, ale neškodilo by trochu méně obtížnosti. A co víc, verze kolující po Československu není zcela v pořádku - byla pravděpodobně poškozena někým, kdo ji nesprávně rozkodoval. I to se stává, a bohužel čím dál častěji...

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

Poněkud překvapivě bude možná působit to, že ke "zlepšovatelům" se v poslední době zařadili i GARGOYLE GAMES. Přejmenovali se na "FASTER THAN LIGHT", protože jméno GARGOYLE si každý automaticky spojoval s logickými hrami (viz 1. díl).

Nejdříve vyprodukovali hru LIGHTFORCE (síla světla), což byla

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

Zahraniční časopisy byly "na větvi" především z toho, že LIGHTFORCE "popírá základní přírodní zákony" - to jest, že po obrazovce se posune barevná hrací plocha a po ní létají nejružnější objekty (také barevné). Přitom všichni víme, že Spectrum nemůže mít na jednom znakovém čtverci více než dvě různé barvy. Celý trik spočívá v tom, že grafika je nadefinována tak, aby k porušování těchto "zákonů" nedocházelo. Ať vypadá LIGHTFORCE jakkoliv barevně, nikdy se na žádném znakovém čtverci nevyskytnou více než dvě barvy.

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

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

V J E D N O D U C H O S T I J E K R Á S A

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

Jako první bych uvedl hru TETRIS, která je mimo jiné zajímavá i historií svého vzniku. Původně byla vytvořena na počítači IBM PC firmou ACADEMY SOFT. A teď přijde to nejzajímavější: ACADEMY SOFT jsou Vadim Gerasimov a Alexandr Pažitnov, studenti Moskevské akademie věd. Po nějaké době se TETRIS dostal do rukou Maďarské společnosti NOVOTRADE, která už několik let úspěšně zařizuje prodej počítačových her. Potom se události daly do rychlého pohybu... TETRIS byl přepracován prakticky na všechny rozšířenější počítače (vznikla dokonce i nová, "luxusnější" verze pro IBM PC). Verze pro Spectrum je dílem firmy MIRRORSOFT. V čem tedy vlastně spočívala originalita hry TETRIS?

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

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

Hra končí, jakmile další obrazec nemá odkud padat - t.j. "kopec" sahá až do vrchního řádku hrací plochy. Hráč je potom ohodnocen podle toho, jak dlouho vydržel. To by byla v podstatě celá idea hry. Ale je tu ještě několik drobností, které hráči ulehčí život: Jestliže při hře stiskne tlačítko "S", získáte jakousi "náповědu" - v pravém dolním rohu obrazovky uvidíte, jaký obrazec bude padat jako příští. Jestliže jste padající obrazec správně natočil a posunul, nemusíte čekat až dopadne, ale můžete stisknout "dolů" - tím obrazec spadne okamžitě, a vy získáte prémiové body. Navíc jestliže po nahrání hry stisknete "O" (písmeno O, nikoliv číslici 0), objeví se menu, na kterém si můžete zvolit potřebný joystick a mimo jiné i vypnout šrafované pozadí hrací plochy, které na černobílé televizi činí TETRIS značně nepřehledným.

Autorem další originální, byť jednoduché hry, je Peter Cooke (TAU CETI, ACADEMY, MICRONAUT 1). Nese název BRAINSTORM a funguje takto:

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

Každá ze dvaceti pěti obrazovek je složena z různobarevných oblastí. Jestliže se míček pohybuje po černé nebo modré, nic se neděje. Při pohybu po zelené se skóre zvyšuje, na červené body ubývají. A jestliže míček vlétne do žluté oblasti, může se náhodně přenést do jiné části obrazovky. Každé kolo má svůj časový limit. Jestliže má hráč po jeho skončení méně bodů, než měl na začátku tohoto kola, hra končí. Jestliže má více, postupuje do dalšího kola. A to je všechno. I když má BRAINSTORM pouze 32 KB je velice zábavný a elegantně (být jednoduše) naprogramovaný.

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

Hra má trojrozměrnou grafiku a jejím základem je vskutku originální myšlenka: Každá budova se skládá z mnoha místností, které jsou propojeny různými dveřmi, okny, a propadlišti. Cílem hry je dostat všechny bomby včas ven z budovy. K tomu je však potřeba provádět některé takřka neuvěřitelné akce - například jeden robot musí prohodit bombu otvorem ve zdi do druhé místnosti, kde ji musí druhý chytit před tím, než dopadne na podlahu a exploduje. S tím jak hra pokračuje, přibývají další a další nástrahy: Dveře, které se otevírají dálkově z ovládacího panelu, místnosti ve kterých je tma, místnosti s převrácenou gravitací, teleparty, a mnohé další nepříjemnosti...

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

Hrací plocha má tvar šachovnice 6 x 6 polí. Dva hráči (nebo hráč a počítač) střídavě pokládají na šachovnici barevné čtverečky (každý svou barvu). Ovšem nikoliv kamkoliv na šachovnici, ale pouze do jejího dolního řádku nebo pravého sloupce - tedy v každém tahu 12 možností, kam čtvereček umístit. Předtím, než se čtvereček na šachovnici objeví, všechny čtverečky ležící v příslušném řádku (nebo sloupci) se o jedno políčko automaticky posunou, aby udělaly pro nový místo. Kdo získá čtyři své čtverečky vedle sebe (vodorovně, svisle nebo šikmo), vyhrává.

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

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

KIREL - to je ta usměvavá placka s velkýma očima. Jeho úkolem je na každé obrazovce v časovém limitu sebrat určený počet bomb a odejít dveřmi, které se potom objeví, do další obrazovky. Přitom je samozřejmě obtěžován nepřáteli (tentokrát ve formě chobotnic s očima na štopkách). To vám jistě zatím moc originální nepřipadá, avšak...

Kirel se může pohybovat do čtyř směrů, ale pouze jestliže výškový rozdíl není větší než jedna kostka. Zmáčknutím "FIRE" sebere Kirel kostku, na které právě stojí, a tím se samozřejmě propadne dolů. Druhým stisknutím naopak nesenou kostku postaví pod sebe. Může tedy vlastně celou obrazovku

přestavět podle libosti - a to je nutné, protože bomby jsou většinou rozmístněny v těch nejnemožnějších částech obrazovky a Kirel si k nim musí vytvořit cestu. Po obrazovce jsou kromě bomb a chobotnic rozmístněny i další speciality, které Kirelovi zajistí prémiový čas, odolnost proti chobotnicím, zmizení jinak neodstranitelných kostek a podobně...

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

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

J E T O V L I D S K Ý C H S I L Á C H ?

O některých z těchto udivujících her jsem se už zmínil v prvním díle této knihy (ACADEMY, ELITE) a další z nich, SENTINEL, jste mohli vidět v závěru prvního dílu na třetím místě mezi mými nejoblíbenějšími hrami. Dorazila ke mně totiž až těsně před odevzdáním prvního dílu do tisku. Nyní se tedy o ní zmíním poněkud obšírněji:

Ze všeho nejdříve bych chtěl upozornit, že mluvím o hře SENTINEL ("Hlídka") firmy FIREBIRD, nikoliv o stejnojmenné střílečce s ubohou grafikou, vytvořené před pěti lety. Tedy ten SENTINEL, o kterém budu mluvit vznikl původně pro počítač BBC, avšak jeho okamžitá obliba dala podnět k jeho převedení na množství počítačů ostatních. A o co tedy v SENTINELU jde? Hráčův robot stojí na nejnižším místě hornaté krajiny, kterou hlídá neúprosný strážce SENTINEL, který obhlídí terén, a jakmile zahlédne našeho robota, začne mu na dálku "vysávat" energii. Naším úkolem je SENTINELA zneškodnit tím, že se k němu dostaneme a provedeme jeho anihilaci. Naš robot se ale po krajině nemůže volně pohybovat - může pouze vytvořit svou kopii na tom místě krajiny, které leží pod úrovní jeho pohledu, a přenést se do ní. Hra je založena na myšlence ideální přeměny energie na hmotu a naopak - t.j. energii, kterou spotřebujeme vytvářením svých kopií a speciálních "podložek", musíme doplňovat konzumací okolitých stromů. Po zlikvidování SENTINELA hra zdaleka nekončí - postupujeme do jednoho z dalších kol, kterých je celkem deset tisíc!!!

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

bratra). Malým šokem je i úvod hry, kde můžeme vidět text projíždějící NAD OBRAZOVKOU V BORDERU!!

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

DRILLER se totiž pokusil o něco dosud neslýchaného - znázornit co nejrealističtěji svět složený z objektů libovolného tvaru a velikosti, ve kterém by se mohl hráč volně pohybovat a dívat se pod libovolným úhlem do libovolného směru. A to se také povedlo. DRILLER se skutečně stal hrou, která nejdokonaleji napodobila "skutečný prostor".

Na malé planetce, na které se těžší zemní plyn došlo k prudkému zvýšení jeho tlaku a hrozí nebezpečí exploze. Všichni planetu v panice opustili a na záchrannou akci byl vyslán jediný člověk. Hádejte kdo? Samozřejmě že vy! Ve svém speciálním tanku musíte v každém z osmnácti sektorů planety zavrtat "sondu", s jejíž pomocí může plyn pozvolna unikat a snižovat svůj tlak v podzemí. Problém je ale v tom, že po celé planetě je spousta pastí, minových polí, nepřátelských laserů a podobně (že by v tom zase měli prsty ufoni?). Navíc narazíte na spoustu vypínačů a přepínačů s jejichž pomocí můžete ovládat různá zařízení (většinou v úplně jiné části planety, než je vypínač). A v jednom z hangárů najdete dokonce vznášedlo, z jehož pomocí můžete po planetě létat! Prostě - máte v pohybu takřka neobmezenou volnost (hra se ovládá asi 20 tlačítka).

Grafický systém použitý v DRILLERu se nazývá FREESCAPE a vznikl téměř dva roky. Připadá vám nerentabilní vyrábět jednu hru tak dlouho? Máte pravdu, to by se nevyplatilo, ale INCENTIVE už dali na trh i pokračování s názvem DARK SIDE (které je zřejmě ještě lepší než DRILLER, ale nevzbudilo už takový rozruch) a připravují další podobné hry. A tak je možné, že stejně jako existuje GAMES DESIGNER, 3D GAME MAKER a QUILL, bude někdy existovat i program, s jehož pomocí si bude moci kdokoli vyrobit hru jako DRILLER (ale mezi námi, moc pravděpodobné to není).

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

P O U K Y B E Z P O U K Ů A P O D O B N Ě

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

ARMY MOVES:

Kód pro druhou část hry je 27351.

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

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

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

CYBERNOID 2: Nadefinujte si ovládací tlačítka O,R,G,Y - získáte nekonečné životy.

ELITE: Po nahrání programu zvolte možnost "LOAD NEW COMMANDER", (magnetofon nepouštějte), potom "EXIT" - a máte peněz, že nevíte co s nimi.

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

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

FOURTH PROTOCOL: některá telefonní čísla:
SIR ANTHONY PLUMB - 12377563
SECURITY PSA - 79265856
BLENHEIM - 04382731
MEDICAL SECURITY - 71288989
PHONE BOX - 02586141
TOOTING - 179794433

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

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

č.	kód	jméno
2.	AQ4ION9B8	FRA
3.	IK8IOM7N3	FRA
4.	IO2INAFGL	FRA
5.	CI6INNDI4	FRA
6.	BL9IONBN4	FRA
7.	R7IN9MI4	STE
8.	ILBIIOKN1	STE
9.	FK7IIFABB	FRA

GAME OVER: Kód pro druhou část hry je 18024.

HACKER: Jestliže jste v průběhu hry žádán o heslo vkládejte (postupně): MAGMA,LTD. (to je

jedno heslo, čárka do něj patří),
AXD-0310479, HYDRAULIC a AUSTRALIA.

HACKER 2: Celý zdlouhavý úvod můžete přeskočit tím, že
na začátku vložíte heslo 00987.

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

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

DAS CHT: nesmrtelnost
DAS NME: zmizí nepřátelé
DAS MAP: zobrazí mapu
MAP OFF: vypne mapu

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

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

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

ONE MAN AND HIS DROID: Kódy dalších obtížností jsou EMPIRE,
PREDATORY, RUMINATE, RYEGRASS, VACUUM, VAMPIRE,

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

ROAD RUNNER: Po nahrání hry můžete stisknout:

BJR - nekonečné životy
LOVE - závěrečný efekt hry
JACQUI - zajímavá zpráva

SABOTEUR 2: Kódy pro další obtížnosti jsou JONIN, KIME,
KUJI KIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MI LU KATA,
DIM MAK, SATORI.

SENTINEL: Kódy některých dalších kol jsou:

kolo	kód
0004	14099537
0010	42346548
0026	88879285
0040	86062226
0061	15524414
0072	09857276