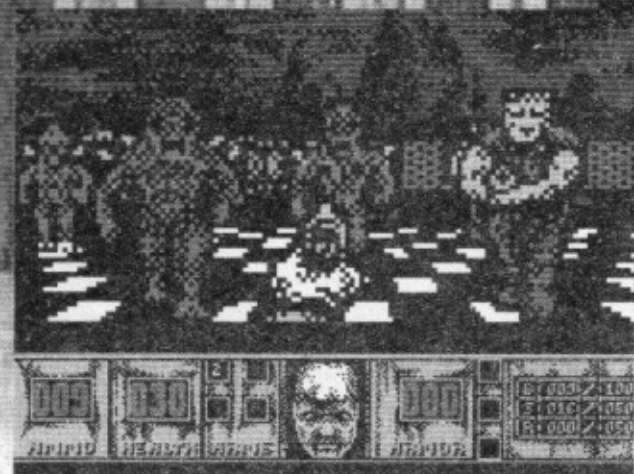


ZX Magazin

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 1/98

cena: 34 Kč

DOOM pro ZX Spectrum?



Ano!

To musíte vidět!

V tomto čísle dále naleznete:

Recenzi na hru Falling Down

Konečně si budete moci přečíst dokončení návodu hry Deliverance

Pokochejte se krásnou barevnou grafikou hry Astromarine Corps

Bombastická recenze hry Bomb Jack

A jako vždy – INTRO

RED

YELLOW

GREEN

BLUE



Jan Kučera – Last
Monster (8BC)

Martin Blažek – Blažko
systems (8BC)

Gumák

Petr Šindelář – Tuleby

Alan Petřík – Factor 6



Štěpán Obdržálek

Václav Šíma – Schiva

Miloš Čábel – Expert

Martin Blažek – Blažko systems (8BC)

Jan Kučera – Last Monster (8BC)



Obsah

ZX časopis pro uživatele počítačů

Magazín ZX Spectrum a komp.

Vydavatel a šéfredaktor:

Matěj Kryndler

Redakční rada: Mgr. Jaromír Krejčí,
Lubomír Bláha, Pavel Říha, Jiří Doležal

Sazba: Matěj Kryndler

Grafická úprava: Matěj Kryndler,
Mgr. Jaromír Krejčí

Příprava obálky: Lubomír Bláha

Adresa redakce: Matěj Kryndler,
Lotyšská 8/645, 160 00 Praha 6

Za obsah příspěvku a jeho původnost ručí autor. Inzerce přijímá redakce, za její obsah ručí inzerent. Cena inzerce dle dohody.

Distribuce formou předplatného a soukromými prodejci.

Vychází jako dvouměsíčník.

Doporučená prodejní cena: 34,-Kč

Redakční uzávěrka 26.6.1998

(c)1998 ZX Magazín, Matěj Kryndler

Jakékoli reprodukce a přetisk materiálů z tohoto časopisu jsou možné pouze s písemným svolením vydavatele.

Obsah.....	3
Co vlastně v tomto ZX Magazínu najdete?!	
Úvodník.....	4
Vážení Spectristé, ZX Magazín se vrací na scénu	
Novinky na ZX scéně.....	5
Aneb hry, kterých se možná dočkáme	
Jak psát do ZX Magazínu.....	6
Dobrý časopis se neobejde bez článků, staňte se příspěvatelem ZX	
Deliverance - dokončení návodu.....	7
V Deliverance vás už nic nepřekvapí.	
Astromarine Corps.....	10
Trpký život mariňáka v přísně tajné akci.	
Falling Down.....	12
Jedna z mnoha variací na Boulder Dash, nutno říci, že povedená	
Bomb Jack.....	15
Zachraňte tři města před útokem mimozemšťanů	
Výpis ROM D40.....	16
To, co všem programátorům chybělo - úplný popis M-DOSu 1.0	
Pozvánka na DOXYCON.....	17
Akce, na které by neměl chybět žádný Spectrista	
DOOM Pre-release.....	18
Nekupujte si PC či Amigu, Dooma si zapáíte i na Spectru!!	
Prince of Persia.....	20
Porovnání anglické a ruské verze známé hry	
Nabídka starších ZX.....	21
Chybí vám nějaké číslo??? Objednejte si ho!	
INTRO.....	22
Stále na svém místě...	

Úvodník

Vážení Spectristé,

nevím jak začít tento úvodník, protože obnovit vydávání již zrušeného časopisu je velice obtížné. Jak zajistíte všichni víte, v roce 1995 (to už je pěkně dlouho, a možná někteří z Vás v té době Spectristy nebyli) převzala vydávání ZXM firma HEPTAU z Prahy, její počinání moc dobře nedopadlo, protože byla schopna vydat pouze dvě čísla. Pokud si nyní klepete na čelo a myslíte si, že neumím počítat, tak Vás uklidním, umím počítat, protože poslední číslo t.j.1/96 vydala v podstatě firma JHCS. Bohužel i tato ztratila chuť do další činnosti okolo časopisu, proto ZXM zanikl.

další užitečné věci, jež vyžadují větší rozlišovací schopnost. Víím sice, že **8Bit Company** ze Zlína vydává také papírový časopis, ale 8Bitáci se svým stylem vydávání spíše chtějí navázat na starý ZXM, protože dělat časopis stylem **JSEM LENOCH TAK VYDÁM DVOJČÍSLO A BUDU MÍT ZASE NA DVA ČI TŘI MĚSÍCE POKOJ**, také nejde. Tím ale nechci tvrdit, že **YOUR SPECTRUM** je špatný časopis, to rozhodně ne, **YS** je na velice slušné úrovni, ale čtyři oboustranné listy A4 za téměř 25,-KČ, to je přeci jen trochu přehnané. Pravděpodobně si říkáte, že se asi cítím být poněkud "silný v kramflecích", ale po dlouhé rozvaze jsem zjistil, že vydávat ZXM zpočátku jako

se na co těšit, takže honem najdete tu správnou stranu uvnitř čísla a pospíchejte na poštu se složenkou na předplatné ZXM.

Abych trochu navnadil, tak prozradím, že u jednoho čísla tohoto i následujících ročníků bude **BAREVNÁ obálka** (pro předplatitele za stejnou cenu jako "normální", pro nepředplatitele za cenu asi o 15,-KČ vyšší.

Takže Vám přeji hezké chvíle u ZXM a doufám, že si ho předplatíte.

Za redakci ZXM

Matěj Kryndler - šéfredaktor

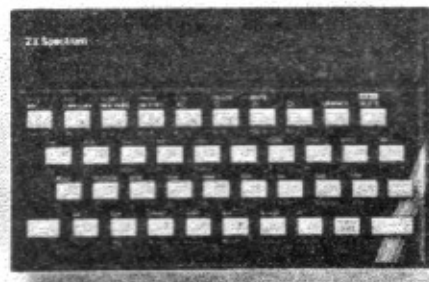


Nyní jsem tu **JÁ** (jak to **JÁ**, kdo **JÁ**??), aha Vy mě neznáte, takže mi dovozte, abych se představil. Někomu asi řekne něco moje autorsko-crackerská značka **MATSOFT of NAUGHTY CREW**, a pokud ne, tak informace o mně a lidech okolo **NOVÉHO ZXM** najdete uvnitř čísla (bohužel ne tohoto).

Teď sem napíšu důvody, které mne vedly k tomu, abych začal vydávat ZXM. No prostě bez pořádného časopisu to nejde, disketa je sice pěkná věc, ale počítač si s sebou v létě k vodě nevezmete, vzhledem ke grafickým možnostem Spectra, které sice nejsou nejhorší, ale také ne zcela dobré, nelze uveřejňovat v diskmagu fotografie či elektro schémata větších rozměrů ani

dvouměsíčník o minimálně 20 stranách A4 v ceně asi 30,-KČ (plus minus 5,-KČ) by neměl být problém, takže teď máte možnost posoudit, jak se to bude dařit. Předem se všem omlouvám za dosti špatnou grafickou úpravu, ovšem na "redakčním" PC se to zatím jinak udělat nedá. Vzhledem k tomu, že ZXM není činnost zisková, ba spíše naopak, mám nyní k dispozici **PC 386, 5MB RAM, 30MB HDD** s mono VGA monitorem, z čehož zajisté nejde vymáčknout onen skvělý design čísla 1/96, ale obávat se nemusíte, již v příštím čísle přibudou názvy rubrik v záhlaví a další grafika (pokud tu grafiku někdo udělá). Také **FREEWARE ZXM** a možná i nabídka software. Rozhodně je

Doplněno po uzávěrce: Cena ZXM byla stanovena na **34,-KČ**, tudíž roční předplatné stojí **204,-KČ**, půlroční



102,-KČ. Peníze poslejte na adresu redakce, která je uvnitř čísla. Do zprávy pro příjemce uveďte od jakého čísla si ZXM předplácíte.

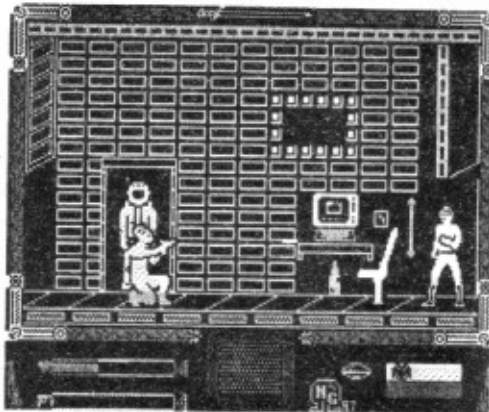
Redakce

Novinky

Copper Feet - autor UFO-Enemy adventuře Legend of Kyrandia.

Unknown (NLO-Vrag neizvesten), UFO-Terror from the deep a Warcraftovky BLACK Raven, připravuje další konverzi z PC, kterou bude STARCRAFT, což je strategie

Excess Team dokončil dungeon A LAST HERO OF THE LIGHT FORCE. Pre-release hry - ORCS LAIR - vypadá báječně, takže zbývá pouze doufat, že se k nám dostane plná verze, jež vyšla začátkem února.



Perestroika software stále pracuje na hře DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS, jež bude konverzí hry DUNE 2 z PC.

Termín dokončení: podzim 1998

Demoverze hry sice vypadaly dosti uboze, ale plná verze bude prokládána celoobrazovkovými animovanými

Nevěříte?? Tak radši věřte. Omega Hackers Group totiž pracují na hře Mario Islands. Demoverze je již převedena na kazetu i disk, editor je zatím pouze betadiskový. Další novinkou od této skupiny je Elopement - Back on Earth. Tato logickoakční hra je již na světě a je převedena na disk.

typu Warcraft, jejíž děj se odehrává ve vesmíru.

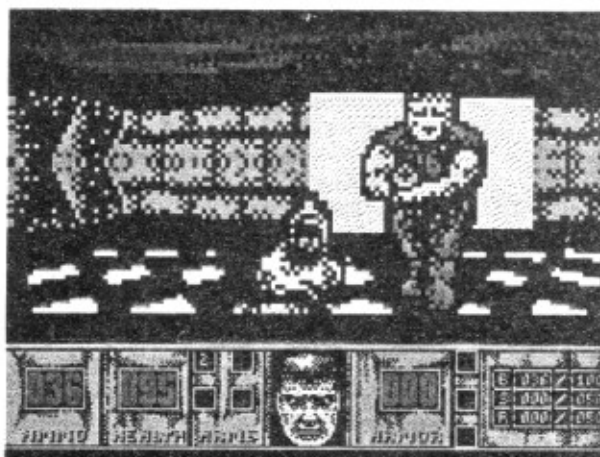
Silicon Brains pracují na konverzi hry WORMS. "Hratelné" demo je již k dispozici.

Digital Reality, tedy spíše 3D divize této programátorské skupiny - HYPERSOFT, pracuje na hře DOOM. Termín dokončení: prázdniny 1998



Pro příznivce strategických her tu mám dobrou zprávu, mají se na co těšit. Technodrom bude jakýsi kříženec mezi Laser Squadem a Nether Earth. Další LS-like hra je Stalker.

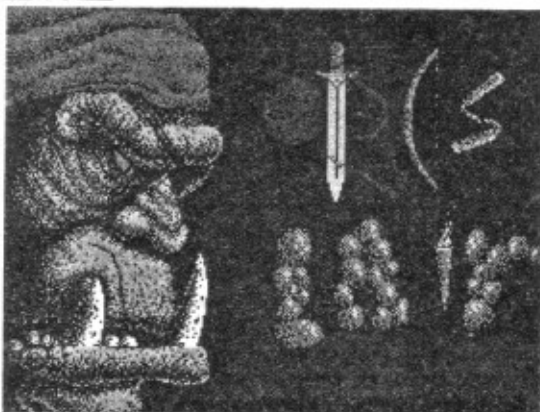
Fast Breed je karetní hra typu



sekvencemi.

Dalším projektem DIGITAL REALITY, na kterém se pracuje, je MEGABALL. Hra ve stylu Arkanoid se skvělou grafikou i hratelností. Demoverze je k dispozici pouze na Betadisku :((

Konečně budeme mít na Spectru i Maria.

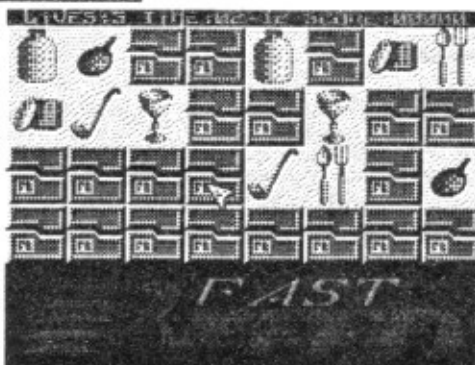


PEXESO of firmy Master Home Computer Games. Chodí i na 48kB Speccym a opravdu se povedla.

Margo Puzzle je další logickou hrou, tentokrát od firmy Werewolves FTL.

Hratelné demo a pre-release hry máme převedeny na disk. V plné verzi budou všichni nepřátelé z DOOMA na PC, 3D renderované intro, vylepšený engine a spousta dalších věcí, které nebyly v pre-release.

Nicodim, kterého známe jako autora PRINCE of PERSIA, se zanedlouho vrátí z vojny a obnoví práce na



Novinky připravil Matsoft

Jak psát do ZXM

Tento článek byl převzat ze ZXM 1/96 a vzhledem ke změnám v koncepci ZXM upraven pro nynější potřeby.

Úvodem tohoto článku bychom rádi poděkovali všem, kteří již do našeho časopisu poslali nějaký svůj příspěvek. Jakékoliv další články velmi uvítáme, chystáte-li se něco napsat, nabízíme vám shrnutí základních informací.

Co psát

Pochopitelně to, čemu rozumíte. Programátoři se mohou podělit o své zkušenosti, konstruktéři poslat popis hardware. Hráč, který umí psát (řídka kombinace), může napsat recenzi či návod hry, případně nakreslit mapu.

Pokud nejste v užívání počítače vyhranění, ale prostě jen rádi píšete a chcete se podělit s ostatními, pište cokoli, co má souvislost se Spectrem nebo Didaktikem, případně obecně s počítači (reportáže, povídky atd.).

Jak psát

To je skutečně klíčová otázka, kterou proto rozebereme podrobněji. Nejzákladnější pravidlo zní: Píšte česky (Slováci samozřejmě slovensky.) Pokud se nyní usmíváte, buď umíte psát perfektně (honem nám něco pošlete) nebo nevíte o čem je řeč.

Co tedy patří k dobré češtině:

1) Neopakujte stejná slova, a to ani v různých podobách (např. připojení, připojit). Rovněž se snažte nepoužívat zbytečně cizí slova.

2) Pokud to bezpečně neumíte, nepoužívejte příliš dlouhá souvětí - snadno v nich uděláte chybu. Jen jednoduché věty ale také nejsou moc hezké.

3) Nejhorší chyba, které se lidé ve snaze psát spisovně často dopouští, jsou výrazy typu aby jste, kdyby jsem... Správné tvary jsou: (já) bych, abych, (ty) bys, abys, (on, ona, ono) by, (my) bychom, abychom, (vy) byste, abyste, (oni) by, aby!!!

4) Za čárkou, tečkou, vykřičníkem, otazníkem, středníkem... se vždy dělá mezera, před těmito znaménky nikdy! Při použití pomlčky musí být mezera jak před ní, tak za ní.

5) Nepoužívejte příliš text v závorkách,

snižuje to přehlednost - většinou se jim dá vyhnout (a hlavně - závorkami bude do textu zasahovat redakce....).

6) Standardní zkratky (ZXS, ZXM, D 40) pište v obvyklé podobě. Použijete-li své vlastní zkratky, nebo zkratky ne zcela jasné, nejprve v textu uveďte, co znamenají a pak je důsledně pište v jediné podobě.

7) Pozor na cizí slova. Píšete-li například Spectrum, vždy v tomto anglickém tvaru, pokud slovo tvarujete podle českých pravidel (spektristický, spektrákový...) je asi lépe použít český přepis - řiďte se citem.

8) Další pravidlo už přímo s češtinou nesouvisí: nesnažte se za každou cenu vtipkovat. Uvědomte si, že co se zdá vtipné vám, nemusí tak připadat čtenářům (ale "suché" popisy her či rozhovory také nejsou to pravé)

9) Píšte vždy v pohodě a v klidu. Nemá smysl nic uspěchat, na textu je to poznat.

10) A toto je zcela nejdůležitější zásada - než nám něco pošlete, alespoň jednou si to po sobě přečtěte a odstraňte chyby. Pokud si něčím nejste zcela jisti, dejte text ještě přečíst někomu jinému.

Formální stránka

Zatím jsme se tedy věnovali jazykové a pravopisné stránce vašeho textu, nyní pár slov k té formální.

Dobře si rozmyslete, co chcete psát. Má-li to být recenze hry, zaměřte se na to, jak hra vypadá (nezapomeňte na námět). Navrch můžete přidat fintu nebo cheat, ale hlavní smysl recenze je, aby ostatní věděli, jaká hra je. Nemělo by chybět celkové hodnocení - 0 až 100 %, jednotlivé prvky hry (animace, grafika, hudba...) rozeberte v textu.

Píšete-li návod, věnujte se hře spíše technicky - co dělat, kudy jít... Samozřejmě se můžete zmínit i o kvalitě hry a přidat hodnocení.

Ke každému článku (pokud to je jen trochu možné), přidejte obrázky. K návodu nebo recenzi snadno vyrobíte screenshoty (např. tlačítkem SNAP, že?). Článek bez obrázků znamená spoustu práce navíc, v krajním případě nebude otištěn.

Pokud píšete odborný článek, pamatujte i na neoborníky. Složitější věci klidně

podrobněji vysvětlete, ne každý se ve všem přesně vyzná.

Technická stránka

Článek do ZXM nemá smysl psát na papír - přinejmenším použijte Desktop, máte-li PC či jiný šestnáctibitový počítač, je to ještě výhodnější.

Formát textu:

1) Máte-li Speccy - pošlete článek na disketě nebo kazetě v nějakém standardním formátu (Desktop, D-Text, ZX602).

2) Máte-li PC - pište v čem chcete, nejraději v T602 nebo jiném textovém editoru, který používá LATIN2 či "Kameníky".. Jenom probiha nepište v ničem pro Windows!

Další technická pravidla:

1) Do textových souborů napište svoje celé jméno, adresu a rodné číslo. Adresa nebude otištěna, pokud si přejete zveřejnění, výrazně to napište.

2) Článek by měl mít délku aspoň 4000 bytů, raději více. **To ale neplatí pro bleskové recenze a preview.** Vyčerpávající recenzi či návod nelze vměstnat do 2kB

3) Na konci článku by měla být tabulka, obsahující základní informace - název programu, autor, producent, rok vydání, případně i další (jméno crackera...).

Obrázky

Ke svým článkům vždy posílejte obrázky. Nejlépe ve formátu SCREEN\$, ale i převedené do nějakého standardního formátu na PC, nejlepší asi bude PCX či GIF.

Fotografie posílejte v původní papírové podobě, a pokud to nejde, tak v nějakém komprimovaném obrazovém formátu, ale **NE** v JPG či podobném se ztrátovou kompresí.

U odborných článků má obrázek často podobu schématu či náčrtu - vhodná předloha např. kresba tuší na papíře, rovněž i obrázek GIF, TIFF, ale musíte pamatovat na dostatečnou velikost. Totéž platí i pro mapy ke hrám.

Jakub Hynek

Děkuji za pozornost a těším se na vaše články.

Matěj Kryndler - šéfredaktor

Deliverance

V minulém čísle jste našli první část rozsáhlého návodu na hru Deliverance. Dnes vám přinášíme jeho dokončení.

Příběh pokračuje

Když se mocný Ag Mane Tou konečně proboujel na povrch, čekal tam na něj severní vítr Arian. "Můj pane!" pravil, "Gardán v nejbližší době zlomí odpor obránců nebe. Bílá rada vysílá mocnou armádu, avšak nepřátelé měli mnohonásobnou přesilu. Nyní jsou Bílí mágové bezmocní."

Stormlord se zasmušil. Zachráněné víly se zděšeně rozhlížely jedna po druhé. Takové neštěstí! Temnota hrozila každou chvíli zaplavit svět!

"Jestli selhala celá armáda Bílé rady, čítající, pokud vím, přes pět tisíc mužů a více než stovku draků, pak nevím, jak bych se Gardán mohl postavit já sám, byť je má moc jakkoliv velká." řekl Stormlord

"Já i moji bratři ti můžeme pomoci, avšak síla čtyř větrů je nicotná proti patnáctitisícové armádě" odvětil Arian.

V tom vystoupila ze středu vil ta nejkrásnější z nich. Její motýlí křídla se leskla barvami duhy a její dlouhé zlatavé vlasy vlály v chladném větru, důkazu Arianovi přítomnosti. "Já a moje družky můžeme Gardánino vojsko zničit, spojíme-li svou moc s tvou. Na Gardán samotnou však naše kouzla nemají žádný účinek."

Stormlord vážně přikývl. "Jsme v situaci, kdy je takové pomoci zapotřebí. Mám však pramalou radost, že vás musím vzít s sebou do takového nebezpečí. Není však času nazbyt. Vydejte se tedy na cestu. A ty Arian leť pro své bratry jižní, východní a zápační vítr. Setkáme se před nebeskými branami."

3. level - Kraj temných sil

Sotva uděláte pár kroků, slétne na vás ostnatý velenetopýr, podobný těm z minulého levelu. Tentokrát však neusiluje o váš život. Bohyně Gardán se totiž vše dozvěděla a vysílá hned několik těchto bestii, aby vám ukradly vaše víly. Rychle jej tedy zlikvidujte a potom ještě i jeho druha. Jděte dál, až dorazíte k široké řece. Nad hlavami vám

začnou poletovat draci. Řeka je příliš široká, aby se dala přeskochit. Je sice mělká, takže je možné ji přebrodit, jenže ouha! Sotva do ní vkročíte, stanete se snadnou kořistí dravých ryb. Naštěstí se však brzy z vody vynoří plovoucí ostrůvek, který se ale po chvíli zase potopí. Než se tak stane, musíte na něj skočit. Odtud již na druhý břeh doskočíte, ale musíte dát pozor na draky v ovzduší. Popravdě řečeno se mi málokdy podaří překonat řeku bez ztráty života. Ze stromů na vás budou vylétávat duchové. Samozřejmě je ze známosti obdarujte svými stfeli. Kousek dál potkáte velice nepříjemné tvory. Jsou to kostlivci, kteří vylézají ze země (třeba i přesně pod vámi) a netváří se příliš přátelsky. Opět se zastaví scrolling, abyste si s nimi mohli chvíli pokecat o počasí. Až s nimi skončíte, budete muset zase přes řeku. Naštěstí je tentokrát o něco užší. Za řekou potkáte ještě pár kostlivců, ale s nimi si jistě bez problémů poradíte. Problémy nastanou až když se zase zastaví scrolling a ze země začnou vylétávat podivné bytosti, kterým se ve všech řečech světa říká stejně - Gerdera.

Gerderu není možné přirovnat k žádné živé či mrtvé bytosti. Ze všeho nejvíce se podobá obrovské lebec s páteřními obratli jako ocasem. Má natolik vysokou inteligenci, že ovládá základní stupeň Temné magie, takže dovede létat a telepaticky komunikovat. Málokdo setkání s Gerderou přežil, aby o ní mohl vyprávět. Její vražedná síla spočívá v jejím ocasu. Když se nad vás vznese, pouští na vás články svého ohonu, které jsou na svoji velikost až překvapivě těžké.

Zde přijdou ke slovu především bomby. Gerderery jsou totiž dosti odolné. Až je všechny zlikvidujete, jděte dál. Zničte další tři ostnaté velenetopýry, kteří vám chtějí ukrást vaše víly, postřílejte duchy a zmasakrujte kostlivce. Těsně před koncem tohoto levelu vás napadne ostnatý velenetopýr. Ale pozor! Nejde mu tentokrát o víly, nýbrž o vaši smrt! Když se vám ho podaří konečně zabít, budete muset skoncovat ještě s dalšími dvěma. Poté vás již čeká poslední boj v Kraji temných sil. V pravém rohu se objeví nejprve jedna, potom druhá, třetí a čtvrtá zubatá tlama. Všechny jsou připevněny do kruhu k jakémusi ostnatému předmětu a celé toto dábelské spojení rotuje kolem svého středu, valic se při tom přímo na vás. Nejprve musíte zničit hlavy a pak jednou bombou rozbijte ostnatý střed.

Přišli jste o nějaké životy? Nevadí! V

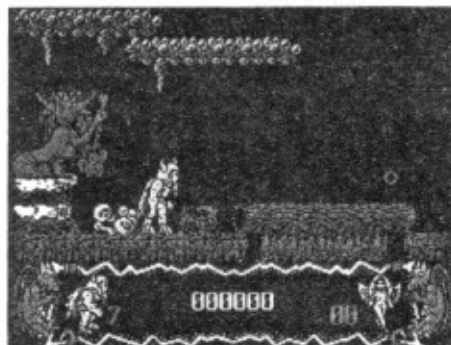
následujícím BONUSovém kole je získáte zpět.

4. level - úpatí Hor děsu

Na sever od Kraje temných sil se rozkládá pohorí Hokorami - Hory děsu. Na strmých svazích nenašla úrodnou půdu ani jedna rostlinka a tak tu nežije nic, kromě zabijáckých žab Surtiful, které se živi spráchnivělým vápencem. Kdysi tu žili lidé - mocný a hrdý národ horalů (Highlander sem jezdil k babičce). Pak však náhle přišlo Zlo. Všichni zahynuli strašlivou smrtí v chladném ohni, spalujícím jen lidskou duši a rozum. Od té doby bloudí někdejší obyvatelé této zapomenuté části světa svým územím jako odporní kostlivci a zabíjí každého, kdo se je opováží vyrušit. Hokorami své druhé jméno, tedy Hory děsu, dostalo, když se tu znenadání objevily také Gerderery.

Stojíte pod mohutnou skalní římsou, z níž visí špičaté krápníky. Jestliže pod některý vstoupíte, utrhne se a spadne na vás. Proto do něj nejprve střílejte tak dlouho, dokud se neodlepí od kamene a s třeskotem (přes AY zní opravdu realisticky) vám nespadne k nohám. Odkudsi z nebe začnou přet žáby (jednou jsem tu potkal i A. C. Clarka) a netváří se zrovna přátelsky. Při chůzi dávejte pozor, aby se vám některá nedostala do zad. Pokud uvidíte zase nějaký krápník, obětujte na něj bombu - bude to rychlejší a tím pádem i bezpečnější. Snažte se ze zóny zabijáckých žab dostat co nejrychleji. Za ní totiž potkáte své přátele kostlivce, kteří jsou sice značně nepříjemní, ale nejsou zdaleka tak nebezpeční. Až se s nimi vypořádáte, dojdete ke skále, z níž se na vás spustí kamenná lavina. Střílejte do valicích se kamenů a postupujte k vrcholu skály. Konečně! Jste nahoře! Tady vás již padající kameni nemůže ohrozit. Seskočte dolů a jděte dál do prava. Je tu až podezřelý klid. Takový klid může znamenat jen jedno. Bacha! Pozdě. Gerdera vylézající ze země už možná dostala. To je však teprve začátek trablů. Scrolling se znovu zastaví (pokolikáté už?) a než se stačíte rozkoukat, je tu Gerder jako Číňanů. Při jejich likvidaci pokud možno šetřte bombami, budete je ještě potřebovat. A to velice brzy, protože hned za Gerderami potkáte ještě pár Surtiful, ale po několika metrech (samozřejmě v poměru k výšce postavy našeho hrdiny) se utkáte s koncovým nepřítelem tohoto levelu, kterým je čertovo kolo, stejně jako v minulém levelu, jenže

visí špičaté krápníky. Jestliže pod některý vstoupíte, utrhne se a spadne na vás. Proto do něj nejprve střílejte tak dlouho, dokud se neodlepí od kamene a s třeskotem (přes AY zní opravdu realisticky) vám nespadne k nohám. Odkudsi z nebe začnou přet žáby (jednou jsem tu potkal i A. C. Clarka) a netváří se zrovna přátelsky. Při chůzi dávejte pozor, aby se vám některá nedostala do zad. Pokud uvidíte zase nějaký krápník, obětujte na něj bombu - bude to rychlejší a tím pádem i bezpečnější. Snažte se ze zóny zabijáckých žab dostat co nejrychleji. Za ní totiž potkáte své přátele kostlivce, kteří jsou sice značně nepřijemní, ale nejsou zdaleka tak nebezpeční. Až se s nimi vypořádáte, dojdete ke skále, z níž se na vás spustí kamenná lavina. Střílejte do valících se kamenů a postupujte k vrcholu skály. Konečně! Jste nahoře! Tady vás již padající kamení nemůže ohrozit. Seskočte dolů a jděte dál do prava. Je tu až podezřelý klid. Takový klid může znamenat jen jedno. Bacha! Pozdě. Gerdera vylézající ze země vás už možná dostala. To je však teprve začátek trablů. Scrolling se znovu zastaví (pokolikáté už?) a než se stačíte rozkoukat, je tu Gerder jako Číňanů. Při jejich likvidaci pokud možno šetřte bombami, budete je ještě potřebovat. A to velice brzy, protože hned za Gerderami potkáte ještě pár Surtiful, ale po několika metrech (samozřejmě v poměru k výšce postavy našeho hrdiny) se utkáte s koncovým nepřitelem tohoto levelu, kterým je čertovo



kolo, stejné jako v minulém levelu, jenže tentokrát v mnohem obtížnějším terénu.

Následuje BONUS a heslo do třetího dílu.

5. level - zasněžené vrcholky hor

Hory děsu jsou tak vysoké, že se jejich vrcholy téměř dotýkají nebe. Neustále tu zuří bouře, které však neovládá Stormlord ze svého sídla na Hromhoře, ale zlovlná mysl masožravých ptáků Orgul. Tito opeřenci se nejvíce podobají našim husám a vypadají celkem neškodně. Ale zdání klame. Jsou totiž velice inteligentní a dokáží rozkazovat bleskům stejně dobře, jako Ag Mane Tou.

V tomto levelu je dobré znát vlastnosti

mraků, na které je možné vstoupit. Nejsou totiž dost pevné, aby na nich mohl náš hrdina stát delší dobu, takže se podvolují váze jeho těla, které tedy neustále klesá, až se úplně propadne (kdo zná sérii her Dizzy, ví, o co tu jde).

Přeskákejte mraky z nichž padá sníh a postupujte stále doprava. Ve správný okamžik projděte pod mrakem, který je příliš vysoko, aby se na něj dalo vyskočit. Pozor však na sníh. Nevím proč, ale vašemu zdraví nějak neschází. Stejně tak vám neprospěje



přímý kontakt s bleskem, vylétajícím zase z jiného oblaku. Naštěstí jej lze eliminovat dobře mířenou střelou. Při svém postupu dejte pozor na hejna táhnoucích ptáků (letí na návštěvu k A. Hitchcockovi).

O něco dál narazíte na další zvláštní přírodní úkaz. Jsou jim tmavé mraky, které se vlastní silou přesunují z místa na místo a pouští na vás blesky o stosedum. Snažte se odtud co nejrychleji dostat, ale nezapomínejte na obezřetnost.

Sotva se zbavíte temných mraků, zastaví se scrolling a vy máte opravdu jen málo času zaujmout výhodnou pozici pro nadcházející boj. Stoupněte si tedy pod nejbližší mrak, ať máte krytou hlavu a čekejte. Odkud přiletí obrovský bažant (nebo snad sojka - v ornitologii se moc nevyznám) a začne ve vzduchu snášet vejce. To by nebylo zas tak zvláštní (ono to vlastně zvláštní je, ale já se už raději ničemu nedivím), ale tato vejce se po dopadu nerozbijí, nýbrž jim narostou nožičky, s jejichž pomocí si to namíří rovnou k vám (už vidím stát sanitku před naším domem a dva usmívající se pány v bílém a se svěřací kazajkou v ruce, jak zvoní u dveří). Kdosi kdysi řekl: "Nemůžeš udělat omeletu, aniž bys nerozbil vejce." - a Stormlord právě dostal na omeletu chuť...

Až poslední vejce odpochoduje do věčných lovišť, můžete si více vpravo přivolat draka. Ten poslušně přiletí a posadí si vás na hřbet. Zatímco si tak letíte a čtete si ZX Magazin (Level, Score, Playboy - nehodící se škrtněte), vyřítí se obrovskou rychlostí ptáci Orgulové. Než se stačíte vzpamatovat, dozajista vás zabijí svým ostrým zobákem

nebo svými jako kámen tvrdými vejci. Vydržte však - letíte již ke konci tohoto levelu, kde se utkáte s hejnem obrovských ptáků a v BONUSovém kole si doplníte tolik potřebné životy.

6. level - peklo v sedmém nebi

V poslední úrovni této hry se to bere opravdu hopen. Sotva totiž popojdete kousek vpravo, zastaví se scrolling. Vyskočte na nejbližší oblak a čekejte. Ze všech stran vyletí veliké balvany. Vaš úkol spočívá v tom, že je musíte rozstřílet na menší kousky a ty pak ještě na menší, až je zničíte docela. Samozřejmě se při tom nesmíte nechat zabít, takže se snažte letícím úlomkům vyhýbat. Není to vůbec lehké, ale je to možné.

Vše záleží na vašich schopnostech včas reagovat na blížící se nebezpečí. Tak co? Přežili jste? No, moc se ještě neradujte, protože vás toto vše čeká ještě vícekrát. Nejdřív ale musíte naposledy osedlat svého draka, abyste proklíčovali rojem velikých, doruda rozpálených planetoidů. Nejde je sice rozstřílet, ale dračí oheň či dračí vejce alespoň změni jejich směr.

Sesedat! Dál jděte po svých. Jak jsem již slíbil, setkáte se tu ještě jednou s létajícími balvany. Už víte jak na ně, takže se o tom již nebudu znova rozepisovat.

Za balvany je veselo. Z oblohy přší



meteority, které nejlíp přejdete, když budete při chůzi stále házet tříštivé bomby (viz dále). Vyhněte se bleskům a hurá do dalšího, tentokrát již posledního boje s velkými balvany.

A je to tu! Finální boj se samotnou Gardán!

Sotva vás uviděla, ze samého strachu zřítověla. Jen jí dejte co proto. Vyhněte se Šípům smrti, jež na vás vrhá a zničte ji několika bombami (obyčejné střely jí nijak zvlášť nevaří - vystřílel jsem jich do ní asi 130 a nic se nedělo).

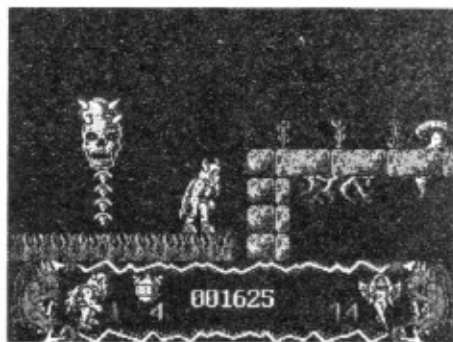
Nakonec dojdete k nebeské bráně, kde odevzdáte vily do péče svatých.



Příběh končí

Když veliký Ag Mane Tou konečně dorazil k branám nebe, popatřil na obrovskou armádu těch nejstrašlivějších monster. Byli tu šestirucí obři Glórimové, odporní a páchnoucí Junové, děsiví Velenetopyři a spousta bezejmených stvůr, které splodilo samotné Peklo. Všechny zlobyplné oči byly upřeny na bortící se hradby nebeského hradu a nikdo si přichozích nevšímal.

Stormlord tasil svůj meč a jeho hrdlo ze rozechvělo strašlivým hlasem: "Min thórien gelear!". Po těchto slovech se čepel jeho zbraně rozzářila jakoby sem sestoupilo žhnoucí Slunce. V tu ránu ustal veškerý válečný ryk, který jakkoliv byl hlučný, nebyl s to přehlušit mocný hlas Pána Hromů. Všechny hlavy se udiveně otočily, aby spatřily podivnou skupinku. V popředí stál jakýsi shrbený stařec a v rukou svíral vyhasínající, přesto však stále ještě zářící meč. Za ním zdánlivě neuspořádaně poletovaly dva tucty vil a kupily se do jakéhosi abstraktního obrazu. To bylo také to poslední, co stvůry ve svém mizerném životě viděly. Vily totiž vytvořily svými těly ve vzduchu kruh a držíc se za ruce obklopile starce. Jeho meč v tu chvíli opět vzplál a posílen novou energií, spálil ohnivým paprskem celou tu mnohatisícovou armádu jednou pro vždy. Jen jedna postava zůstala bez úhony stát. Tělo ženy, oči dravce a místo vlasů plameny - Gardán.



Ona jediná stále ještě vzdorovala, ona jediná neporažená pozvedla svůj luk a vystřelila jeden ze sedmi Šípů smrti, vykovaných při úplňku ve žhnoucích útrobach Země. Posel smrti však našťásti minul svůj cíl a zmizel v dáli. Ag Mane Tou pozvedl svou pravici a zamumlal pár zaříkadel v neznámé řeči. Kolem jeho ruky se začal tvořit zelenavý světelný kruh, který neustále pulzoval v rytmu srdce a pomalu nabýval tvar koule až se konečně odlepil z místa a velikou rychlostí zasáhl Gardán. Ve stejném okamžiku se však druhý Šíp smrti zaryl hluboko do Stormlordových útrob.

Gardán nelidsky zarvala a rozpadla se v prach. Pán Bouře bez hlesu padl k zemi. Ještě chvíli se díval na smutné, ale přesto stále



krásné tváře kolem stojících vil, než mu smrt zastřela zrak navždy. Tak padl velký hrdina své doby, mocný a moudrý válečník Ag Mane Tou. Jeho krev spadla jako déšť na zem a vsákla se do půdy, aby tam na jaře vyrostly překrásné mladé stromy.

V okamžiku, kdy Stormlordova duše opouštěla jeho tělo, narodil se v jeho vzdálené rodné zemi nový život. Chlapeček dostal jméno Ron Gorej a v budoucnu vykonal ještě větší činy než hrdina našeho příběhu. Ale o tom zas někdy jindy.

Pro úplnost uvádím ještě typy premiových zbraní:

Bomba - klasická bomba, vybuchující po nárazu.

Třířtivá bomba - po aktivaci se vznese nad vaši hlavu a rozpadne se na několik kousků, které se rozletí do všech stran.

Samostřil - letí buď šikmo nahoru nebo šikmo dolů, podle toho, který směr při aktivaci držíte.

Ostnaté oko - letí rovně a pokud na něco narazí, rozletí se opačným směrem, takže jím můžete zasáhnout více cílů.

Na závěr pár slov o zpracování hry.

Grafika je naprosto fantastická, scroll celkem plynulý. Ani při vysoké barevnosti nedochází k atributovým defektům.

Hudba a zvuky jsou snad ještě fantastičtější než grafika. Samozřejmě mluvíme o hudbě pro obvod AY, která funguje i na 48kB Spectru. Každá zbraň zní jinak, stejně tak i každý nepřítel. Mezi nejzdařilejší zvukové efekty patří bezesporu např. drnění po výstřelu ze samostřilu nebo ozvěna po výbuchu bomby atd. atd.

Hudby tu naleznete celkem tři - v úvodním menu, při pauze a závěrečnou (stejná jako při BONUSovém kole).

Zkrátka a dobře patří Deliverance bezesporu k absolutně nejlepším hrám na Spectru vůbec. Určitě si ji sežeňte.

THE END

P.S.: hesla do dalších dílů jsou

2. díl - RJEWNFW

3. díl - R15ARNWQ

Po zadání hesla byste měli mít maximální počet životů (9) a 21 vil.

P.P.S.: v tomto návodu jsem se snažil obsáhnout všechny závažnější problémy při hraní této hry. Na ostatní postupy snad přijdete sami.

P. Černohous

POZOR!!

Výzva všem, kteří vlastní manuál k programu HISOFT C nebo jiný kopilátor a editor tohoto jazyka. Uvitáme také různé manuály k programovacím jazykům typu HISOFT PASCAL a dalším.

OZVĚTE SE NÁM!!!

!!!POZOR!!!

Astromarine Corps

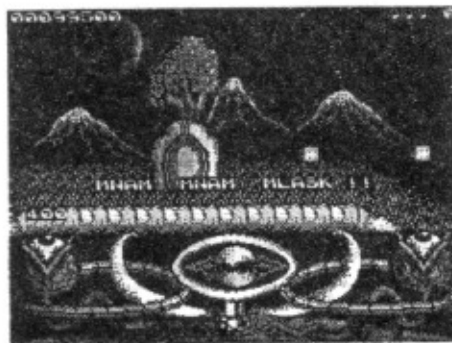
Vojenská jednotka s nejtvrdějším výcvikem. Muži, vysíláni do nejnáročnějších a nejnebezpečnějších akcí. Do akcí, v nichž mají jediný cíl - přežít. Ano, to jsou Astromarine Corps.

"Je to mise na cizí planetě. Ne, nemohu Ti říct jméno, operace je přísně tajná. Přesné detaily se dozvíš až během transportu. Bude vás tam víc, ale na ostatní se vůbec nespolehej. Každý má vlastní trasu - tu svou musíš prostě projít až do konce. Nepřátelé? Samozřejmě že tam budou, ale přesné zprávy nemáme. Čekat musíš cokoliv, ale od toho jsi přeci mariňák, ne?"

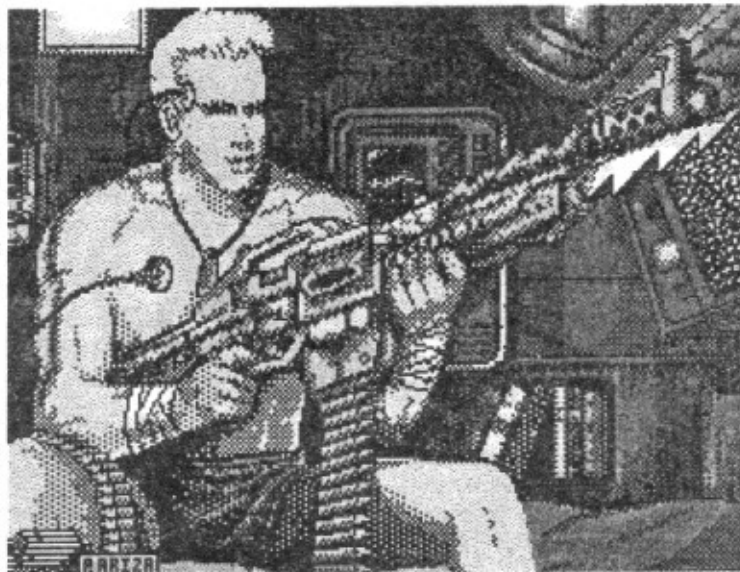
Je vlastně úplně jedno, jak se tahle planeta jmenuje. Je navlas stejná, jako všechny ostatní planety v téhle části vesmíru. Nemáš ale moc času na rozhlížení, za zády ti bublá jezero kyseliny a zpředu již přibíhá první nepřítel. Použivej samopal, granátů moc nemáš a budou se ještě hodit...

Po chvíli nelehkého probíjení skrz nepřátele ses ocitl u stromu. "Tam se schovám", zaradoval ses, ale tvoje radost neměla dlouhého trvání - pod stromem se náhle zjevila masožravá rostlina a z tebe nezbyly ani kostičky. "Takhle se ve hře získávají zkušenosti," pomyslel sis. "Musím si příště dávat větší pozor." A začal jsi znovu od začátku.

Úspěšně jsi minul inkriminovaný strom



(rostlinu není problém přeskočit) a opatrně postupuješ dále na východ, když se před tebou náhle objevila jakási cihlová konstrukce. Odvážně jsi na ni vstoupil, ale po několika krocích se pod tebou cihly prolomily a ty ses utopil v kyselině. "Tohle je ale zrádná hra," zanadával jsi a stanul se zařatými zuby na známém začátku.



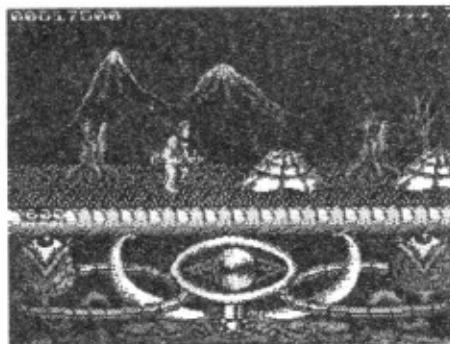
Když ses dostal opět až k cihlám, zjistil jsi, že propadla se liší od okolí. Stačí je prostě přeskočit. Když ale dojdeš k poslednímu "propadlu", nevíš, jak dál. Na břeh se doskočit nedá, zkusit to je jistá smrt. Správné řešení je ale snadné. "Propadlo" je totiž výtah, který tě vyveze o patro výš. Tam je další výtah a ve vyšším patře ještě jeden. Tím sjedeš dolů, odkud je na břeh jen kousek, stačí přesný skok. Když se povede, objeví se na monitoru hlášení "UKONCENA ZONA 1" (ano, popisujeme totiž hru pirátsky přeloženou do "cestiny"). Ale kolik fází tam ještě bude?

V druhé fázi k původním nepřátelským humanoidům navíc přibudou plazící se červi, které musíš přeskakovat. Nebo snad chceš zemřít? "Chtělo by to nějakou podporu" napadlo tě, "třeba kobercový nálet nebo aspoň pár malých atomovek..." Neboj, nezapomněli na tebe, ale nic extra také nemůžeš čekat. Žádný nálet, žádné atomové hříby - jen jednou za čas před tebe dopadne

kontejner se zbraněmi. Stačí ustřelit zámek a je to - hned máš v ruce výkonnější zbraň nebo novou zásobu granátů. Občas na tebe ale z kontejneru vyběhne červík nebo lidožravé křoví, takže pozor.

Po chvíli cesty se před tebou ocitla podivná propast. Když jsi ji zkusil přeskočit, objevila se hlava na dlouhém krku, lapila tě, stáhla dolů do jámy, sežrala a pak vyplivla kosti, které z tebe zbyly. To není dobré řešení - od čeho máš granáty? Stačí jen asi čtyři, vržené z bezpečné vzdálenosti přímo do díry - hned je cesta volná a za okamžik projede po obrazovce nápis "UKONCENA ZONA 2".

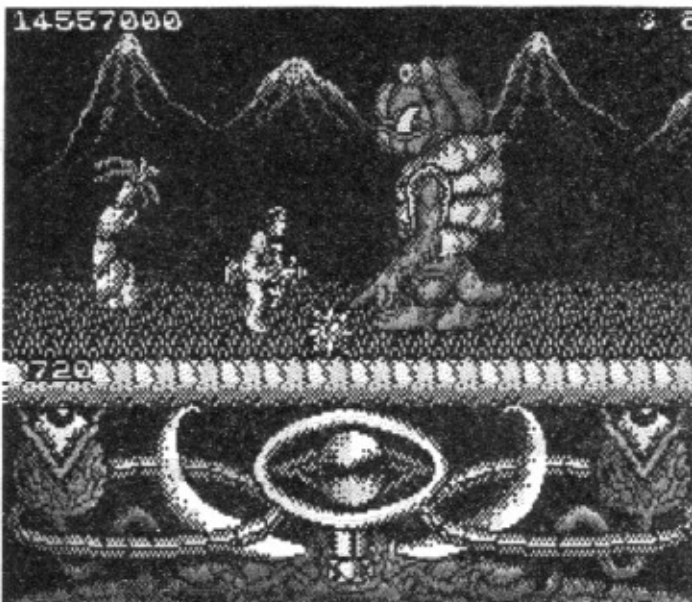
Po pár metrech chůze je tu něco nového: rosolovité útvary, které se plazí jako želvy - jen o poznání rychleji. Zřejmě zcela nový živočišný druh, doposud nepopsaný. Biologové by měli radost, ty jsi ale voják!



Budeš-li mít štěstí a dostatečně vysokou kadenci, dostaneš se do nepřátelské pevnosti - předtím se ještě stačí objevit hlášení o ukončené třetí zóně. V pevnosti je spousta výtahů a ovšem také nepřátel. Projdi všechny patra, zabij co najdeš a posledním výtahem se spust' do blízkosti břehu. Za chvíli se dostaneš k místu, kde je v jezeru kyseliny jen pár pevných ostrůvků. Je třeba několika přesných

skoků, jinak je po tobě. Zóna čtyři končí, ta pravá zábava na tebe ale teprve čeká.

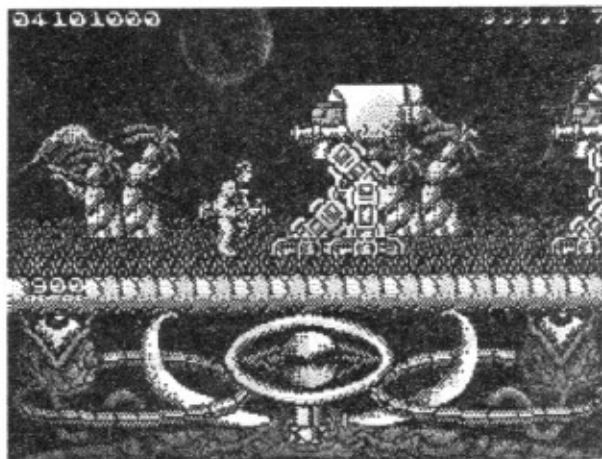
O několik vteřin později se na tebe začali hrnout roboti ne nepodobní těm, kteří byli ve Hvězdných válkách, tihle jsou však asi dvakrát větší než ty. Dá ti trochu práce, vyřídít to s nimi, hlavně přitom nepřehlédni nápis "PRIPRAV SE NA SMRT". Ten tě upozorní na nebezpečnou změnu - když necháš přibíhající nepřátele být jen chvíli na živu, začnou se proměňovat v draky, kteří jsou velmi nebezpeční! Střelivem nešetři, stejně ho platí armáda...



slušnou úroveň. Hratelnost je super a pokud znáte všechny překážky, které vás na cestě mohou potkat, dohrajete tuto hru i bez nekonečných životů. Nápad je velmi jednoduchý, avšak zpracování misí je výjimečné a autoři do nich dovedli vměstnat velké množství nepřátel a překážek, které vám vaši úlohu, pokud tuhle gamesu hrajete poprvé, určitě pořádně znepríjemní. Existuje několik verzí této hry, mezi nimiž jsou také dva překlady do "cestiny" - o první se postaral LSO a o druhý někdo, kdo se pod něj

radši nasednout do korábu ... pilot startuje ... opouštíme planetu ... mise končí!

radši ani nepodepsal, protože to je sprostý MULTIFACE-snap.



Až do osmého levelu nepotkáš nic zajímavého - to ovšem neznamená, že nemůžeš zahynout na každém kroku! Sedmá zóna je plná robotů, které už dávno znáš.

Konečně je čas odpočinout si, načerpat nových sil, vyčistit zbraně... Příští mise na sebe nenechá dlouho čekat, voják musí být stále v pohotovosti - ale hru Astromarine Corps 2 si necháme snad zase na jindy...

Astromarine Corps je velmi pěkně zpracovaná hra. Grafika je příjemně barevná, již při prvním pohybu musíte nutně zaregistrovat trojrozměrné pozadí, které způsobují dvě nezávisle rolující krajiny. Animace je plynulá a rychlá.

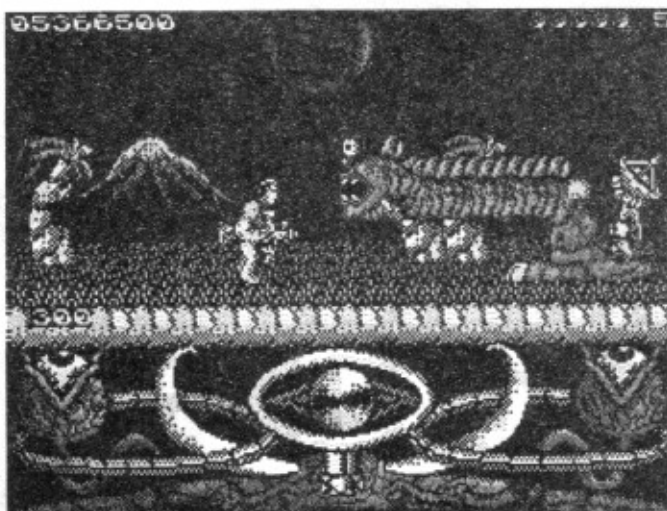
Program a grafika: Pablo Ariza

Produkce: (C) 1989 Creepsoft & Dinamic

Hodnocení: **75 %**

Recenzi napsali: Jakub Hynek a Matěj Kryndler

Osmá zóna je poslední. Ostrou chůzí dorazíš ke kosmické lodi, cestu ti však zastoupí gigantická příšera, v ruce třímá kyj s ostnatou hlavicí a vyhrožuje: "ROZMACKNU TE CERVE". Po několika zásazích se jí rozpadne hlava, vyhráno ale zdaleka není. I bezhlavý netvor se dokáže



pohybovat a zabíjet - nezbývá, než stále tisknout spoušť. Když se celá nestvůra rozprskne, je cesta volná. Rychle

Hudba a zvuky, jež se vyskytují pouze na ZX Spectrum nebo v některých verzích hry i na Gamě, jsou určeny pro AY-čip a mají

Reklama

ZX Magazin, software a literaturu pro ZX Spectrum najdete v prodejně **KLUB602**, Martinská 5, Praha 1.

Otevírací doba:

Pondělí až pátek
10.00 - 12.00 14.00 - 17.00

Reklama

Falling Down

Jistě každý zná Boulder Dash nebo jeho, nepřiliš povedenou, verzi od PROXIMY - Double Dash (*Trochu ztrácíš přehled, Double Dash Proxima pouze distribuovala, autor je někdo zcela jiný... pozn. redakce*). Pak vězte, že Falling Down je verzi téhož. Ovšem hned na začátku upozorním, že se nejedná o pokus špatný - to ale ještě uvidíte.

Než začneme

Asi každý majitel disketové jednotky nahrává programy z diskety pomocí příkazu RUN. Pokud jste zarytými obdivovateli pásky a nic o diskových systémech vás nezajímá, pak tenhle odstavec klidně přeskočte.

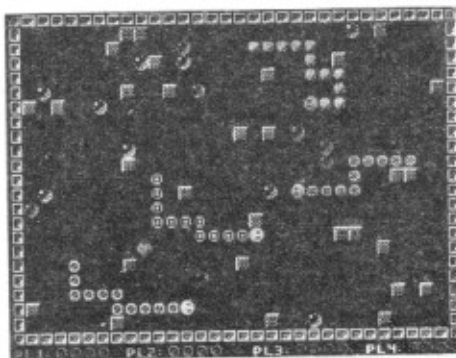
Kdo četl některou z mých předešlých recenzí, jistě si pamatuje, že jsem vždycky firmě J.H.C.S. vyčítal ten strašný basicovský prográmeček, který byl až odporně jednoúčelový. Byl jsem tedy psychicky připraven na další "hrůzu".

Tentokrát jsem byl ale příjemně překvapen. Chvilku jsem zaváhal, jestli jsem přece jen nepustil špatný počítač, že by to byly ty "Windowsy" 95? (To je ale odporný tvar.) Ale ne, je to stále moje staré dobré Spectrum, to mi jen J.H.C.S. nahráli jako zavaděč volnou verzi BOOTERu (o němž jste si přečetli v ZXM č. 1/96). A hele, hezká ikonka, dlouhý název, to se mi opravdu líbí. Jediný problém se vyskytl při spouštění. Zuřivě klikám na název, a ono nic. No, deformace George's K. File Managerem se opět projevila, kdybych byl býval pozornější, a přečetl si HELP, musel bych si všimnout, že ikonka je stínovaná jako tlačítko. Zkrátka intuitivní ovládání je intuitivní ovládání. Je to zvláštní, v jedné recenzii se dotknu práce tří autorů, respektive autorských skupin. Musím ale uznat, že, až na některé drobnější výhrady, se TRITOLSOFTu program skutečně povedl. Umožňuje slušný komfort. Zkrátka první kontakt s BOOTERem mě uchvátil, takže se znovu

omlouvám všem konzervativcům používajícím jen pásku. Já si měl alespoň s čím hrát. A navíc ty ikonky jsou skutečně povedené. Nechápu, jak může někdo vtěsnat tak hezký obrázek na tak malou plochu a ještě barevně? Nechápu!

Co je zdarma

Ještě než spustím hru Falling Down, využiji nabídku distribuční firmy a zahraji si freewareovou hru, logicky dodávanou zdarma, Brutal Worms od autorské skupiny NOP. Bratři Flaškové si v demu MQM 5 stěžovali, že jsem se v recenzii na Color Draw věnoval víc, cituji, "stupidnímu Intru než vlastnímu programu a geniálním věcem v něm". To víte, recenzent nikdy neví, co všechno autor použil, jak vyřešil novým způsobem, navenek neviditelným, tu kterou rutinu, která teď sice běží stejně rychle, ale je zkrátka novým geniálním řešením. A tak se někdy stane, že tu největší perlu, na kterou je autor velice hrdý, prostě přehlídne nebo najde perlu úplně jinou. Ale to jsem si pouze poněkud "přihřál svou polívčičku".



Hra Brutal Worms je, jak už víte, freeware, ale to nic neubírá na její kvalitě. Vy vlastně nevíte, co to je - tedy vlastně víte, že je to hra. Ale o čem? Jak to můžete vědět, když jsem to ještě nenapsal, že? Pak tedy vězte, že pokud znáte populární housenku požírající lističky a s každým sežraným lističkem přibírající na délce - na PMD si tuším říkala Willi a hovorila po slovensky - pak víte o co jde.

NOP měli ale dobrý nápad, přidali do hry navíc tři hráče. Pravda, na grafice si příliš záležet nedali, ale co byste chtěli od freeware. Musím vás ale ujistit, že pokud si zahrajete ve čtyřech, překonáte problém vtěsnání se kolem počítače, a dostanete se do čtvrtého či pátého levelu, rozhodně se zapotíte všichni. Jednak abyste se navzájem nepožrali, hraje se spolu, a také abyste sebrali všechny lističky (ve hře jsou to spíše kuličky).

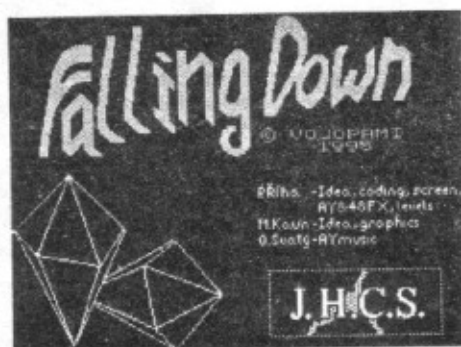
Jakmile se ale zaberete do hry, ručím vám za to, že na grafické nedostatky rychle zapomenete.

Obtížnost hry není tak vysoká, do desátého sektoru se dá celkem hrát, a tak vás nezačne ani frustrovat neustálým opakováním druhého levelu, ani nudit - zkuste třeba jedenáctku.

Zvukové efekty jsou taky docela zajímavé, jen prosím nečekejte buhví co. Na druhou stranu - opět nezačnou nudit. Teď se na mě zase bude zlobit autor Falling Down, ale myslím, že hra Brutal Worms by se klidně mohla prodávat sama. Ještě, že jsou Flaškové takoví lidumilové.

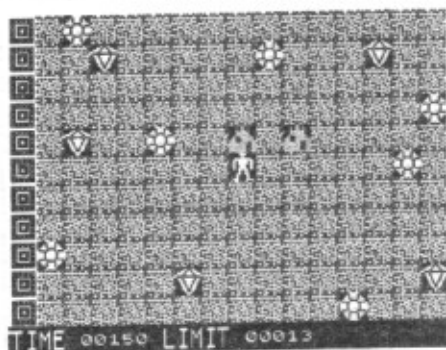
Ale a bych se začal věnovat podstatnějším věcem. Chtěl jsem se jen trochu Flaškům odměnit za to, že dali hru zdarma a taky za ty chyby v recenzii na Color Draw. Mám ale nejasný pocit, že stejně nebudou spokojeni.

A hrajem...

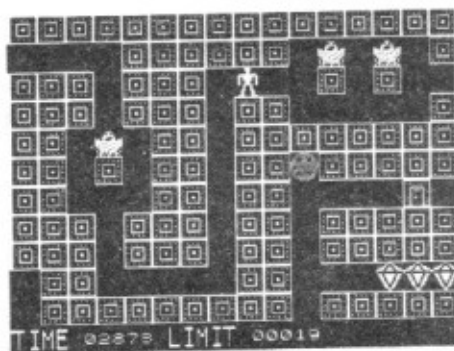


Po nahrání a obvyklém upozornění firmy J.H.C.S. na autorská práva - vás hra

asi trochu překvapí, protože hned na úvod se na obrazovce objeví několik šipek. Bystřejším čtenářům, a hráčům, určitě došlo, že to bude chtít nadefinovat ovládání. Automaticky sahám po joysticku, ale, ouha, musím mačkat klávesy.



Po úspěšné definici - ještě není poslední, nebojte se - a krátkých úvodních titulcích se objeví první ze dvou hlavních menu programu. Zde se můžete rozhodnout, zda si přejete hrát hru sami či ve dvou. Pokud zvolíte první variantu, můžete si ještě vybrat, kterého ze dvou "pidižvíků" budete prohánět podzemím. To je celkem plus, protože pokud si pamatují, tak ve hře na podobné téma, tedy Double Dash, mi hrozně vadilo, že druhý hráč nešel vypnout a pořád "tvrnul" v rohu, což dost často poněkud znepríjemňovalo život.



Ale zpět k prvnímu menu. Další možností je REDEFINE. Kdo asi uhadne, k čemu slouží? Zde si můžete navolit nové ovládání pro jednotlivé hráče. Joystick se nedefinuje zoufalým cukáním do různých směrů, kolikrát to vzdýcky musí člověk zopakovat než se trefí, ani výběrem mezi pěti spectráckými druhy zapojení. Zkrátka jen zadáte číslo portu, kde je joystick zapojen a máte vystaráno. To je celkem dobrý nápad, že ano?

Dále si v tomhle submenu můžete

navolit takzvané systémové klávesy. Na co? Zatím to jen udělejte, tu největší perlu si nechám až nakonec.

Další položkou menu je řádka s nápisem FX SOUND. Což je další z mnohých dobrých nápadů autora. Můžete si vybrat, zda chcete doprovodné zvuky posílat na speaker či na AY Chip, popřípadě je úplně vypnout, pokud se vám snad nelíbí.

No, a co že je poslední položka? Přece GO. Což asi bude znamenat pokračování, tak tedy budiž. Před vámi je najednou černá obrazovka a na jejím spodním okraji bílý řádek (kurzor). Co teď, řekne si pirát či uživatel, který se jako já zásadně dívá do manuálu, až když je to nezbytně nutné. Ale klid, žádný RESET. Jen stisknete FIRE a objeví se druhé z již avizovaných menu. To tentokrát proberu na přeskáčku.

Položky LOAD/SAVE jsou asi každému jasné. Je trochu škoda, že autor jim nevěnoval více času. Jsou až příliš jasně dělané pro kazetu, takže se nepočítá s tím, že někdo bude název levelu vypisovat. No ale s trochou cviku... Musím ale uznat, že na druhou stranu bude velice jednoduché předělat hru na kterýkoliv jiný diskový systém. Tak mě napadá - určitě si někdo pamatuje, jak jsem chválil Color Draw za to, že počítal s Betadiskem, ačkoliv ho nevlastním. No vidíte, a přestože je většina I/O operací u Falling Down v BASICu, produkční firma odmítá vytvořit Betadiskovou verzi. Když se prý ale sejde tak tisíc objednávek, budou uvažovat (Autor sám s pomocí jednoho známého Betadiskaře hru pro tento systém předělal, a pokud dá svolení, tak se bude prodávat i na BETADISKU... pozn. redakce).

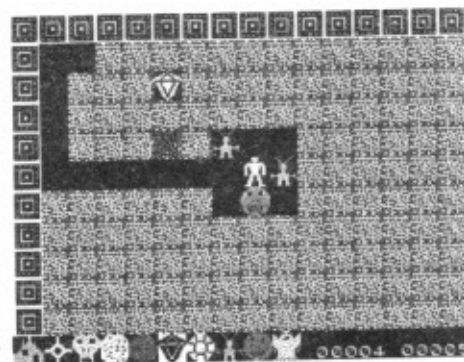
Další dobrou vlastností této hry je to, že do již zmíněných prázdných řádků (pozic) si můžete nahrát několik levelů (jaké chcete), takže po dokončení některého se nemusíte zdržovat přihráváním dalších. To uživatelé disku příliš neocení, ale s kazetčkem je to znát. Nechybí tu také položka DELETE, abyste si mohli z paměti smazat ty levely, které už jste dohráli, popřípadě které vám z nějakého důvodu nejsou vhod.

Ale dost řeči, vyberte si jednu ze tří dodávaných serií levelů (chystají se další), vyberte PLAY a hrajte. Na první pohled Boulder Dash, skoro nic nového. I grafika je taková "staříčká". Myslím, že autor vyšperkoval program tolika dobrými nápady, že na grafiku mu už nezbylo sil. No, ale nevádí, hra se dá hrát i se špatnou grafikou. Ostatně cokoliv je lepší, než bílá obrazovka BASICu, že?

Hned zpočátku asi zjistíte, že narozdíl od Boulder Dashu není hra jen tupým sbíráním diamantů a utíkaním před jediným druhem příšerek. Nestvůr je zde asi šest, či více, druhů a také brzy zjistíte, že není všechno diamant, co se třpytí. Myslím proto, že každý z nás přivítá nápad distributora přibalit do manuálu kartičku velikosti korespondenčního listku, kde jsou popsána a vyobrazena všechna "překvapení", která můžete ve hře potkat. A tak již víme, že máme k dispozici také například minu k odstranění nepohodlných svědků ... vlastně ne, použijete ji spíš ke zničení zdi, které vám stojí v cestě, či na podobné účely. No, a nyní už můžete zbesile pařit...

Doufám, že první level jste zvládli dobře a bez problémů. Pokud jste se vás dostali do domečku, znáte už ta divná slova, která se objevila na obrazovce. Jistě je každému jasné, že to bude heslo dalšího levelu. Najedte tedy v seznamu levelů na druhý z vaší serie, zadejte heslo, a směle do toho.

Co, že je to moc lehké? Dobrá - není nic snazšího. Vraťme se do menu číslo dvě (tam, co je LOAD/SAVE). Vidíte tam ještě jednu položku - EDIT. Zatím o ní nic nevíte, k čemu asi bude?



Level editor

A překvapení je venku. To, čím mě tahle hra "dostala", je právě Level editor. Tuhle rutinkou si totiž můžete podle libosti vytvářet vlastní úrovně. Jen doufám, že jste si nadefinovali systémové klávesy, jinak se musíte nejdříve vrátit do prvního menu.

Popisovat, co všechno editor umí, je asi zbytečné. Jen pamatujte na několik důležitých věcí. Především, číslujte své serie levelů od jedničky. Ty dodávané firmou J.H.C.S. začínají číslem 255 a jsou, a nadále budou, číslovány sestupně. Pokud začnete tedy z opačné strany, nic si nepřepíšete. Dál pak pamatujte na to, že panáček musí mít kam odejít, a pokud nasadíte do hry oba (je to na vás!) měli by být domečky dva. A ještě jedna poslední rada - level by měl jít dohrát; pokud možno dříve než po 5 letech, 10 dnech a 20 hodinách nepřetržitě pařby.

Jistě je pár věcí, které by se daly v Level editoru udělat lépe. Jsou to ale spíš drobné detaily, které nemohou změnit to hlavní - Level editor je špička, jakou jsem zatím v jiné podobné hře neviděl. Nejsem si ani jist, zda něco podobného už na Spectru bylo. Vždyť i DOOM na PC dodává editor levelů jako samostatný program.

Co říci závěrem?

Snad jen malou zmínku k manuálu. Dokumentace je, jako tradičně, na velmi vysoké úrovni. Manuál je napsán vtípně, začíná klasickým příběhem, který podle autora sice vůbec nebyl v plánu, ale zase vás uvede do děje a celkem i pobaví. Jinak v manuálu najdete vše potřebné.

Musím už jen uznat, než se s vámi pro dnešek rozloučím, že přes drobné výhrady (grafika, I/O operace) je hra skutečnou špičkou ve své třídě. Myslím, že než dohrajete dodávané levely, strávíte spoustu bezesných nocí. No, a pokud vám dojdou ty, co udělal autor, věnujte chvíli času tvůrčí činnosti a vyrobte si vlastní levely.

Dovolím si tvrdit, že pokud má někdo rád hry, kde musí dělat ještě něco jiného,

než zuřivě střílet po čemkoliv pohyblivém, přijde si ve hře Falling Down na své. Z dostupných variací na Boulder Dash je to ta nejlepší.

Jan Lodi

Autor recenze děkuje za technickou podporu Olze Korvasové.

Autor: **Pavel Říha**

Grafika: **Michael Kaun**

AY hudba: **Ondřej Svatý**

Distribuce na disketách: **ZX Magazín**

Internet: <ftp://sorry.vse.cz/pub/speccy>

Hodnocení: 91 %

REKLAMA

X-MAGAZÍN - disketový
magazín pro uživatele ZX
Spectra a kompatibilní.

vydává:

Jaroslav Směták
Malá Bystřice 113
756 27

REKLAMA

Redakce ZXM představuje
nový **FREWARE**

Freeware 3 - akční adventury

V tomto kompletu naleznete tyto
hry:

DIZZY 3.5 - speciální úvod, který
vysvětluje, jakým způsobem se
Dizzy dostal do MAGICLANDu.

DIZZY 8 - druhá minihra s
roztomilým popleteným vajíčkem.

Seymour Take One - dokážete
natočit nebezpečnou filmovou
scénu???

Zabijáci číhají - útrapy vojáka v
přísně tajných akcích.

Smagly 2 a Crime Santa Claus
dvě povedené adventury
pocházející z Ruska, bohužel v
azbuce.

Freeware 4 - konverze

Doom pre-release - Doom
konečně i na ZXS - recenzi najdete
na jiné straně v tomto čísle.

Worms demo - malinci a úplně blbí
bojovní červíci.

Prince Of Persia - vybojujte
princeznu a staňte se vládcem
Persie.

Freeware 1 a 2 zůstaly nezměněny
a můžete si je, stejně jako i tyto dva
nové komplety, objednat na adrese:

Redakce ZXM
Matěj Kryndler
Lotyšská 8
160 00 Praha 6

Cena jednoho kompletu je 69,-Kč

BOMB JACK

JHa, známý spíše jako Bomb Jack, se právě doma v rodném městě Praze vysvléká ze svého vkusného dresu, když tu zapípá telefon. Jackie si říká, že si chce odpočinout (chtěl totiž udělat nějakou práci na ZX Magazínu) a proto telefon nezvedne. Za několik minut však telefon zadrnčí znovu a Jacka začne šířit svědomí. Má takový divný pocit, že se třeba Maxikovi něco stalo a tak zvedá sluchátko k uchu. Ze sluchátka se ozve: "Bomb Jack, je to Bomb Jack?" - "Ano," odpoví Jack, "co si přejete?" Osobě v telefonu se začne třást hlas:

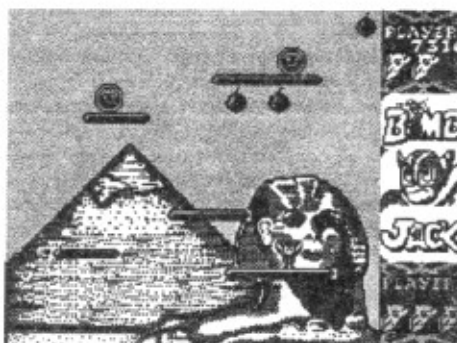


"Potřebujeme vás tady, Jacku, nějakí maršáné právě přepadli Egypt a všude nastražili bomby. Jestli nás neosvobodíte, tak určitě nikdo. Prosim, pomozte!" - "Dobře, dobře, nevyšilujte," uklidňuje muže Jack, "já vám chci pomoci, ale neznám žádný rozumný způsob, jak se dostat do Egypta." - "To není problém," opáčí hlas v telefonu "už jsem vám poslal letadlo, přistane v Ruzyni za dvacet minut, stihnete to?" - "O.K.," špitne Jack a s kyselým obličejem si obléká zpět svůj slušivý obleček, nasedá na babetu (-) a frčí si to k Ruzyni.

Když přijede, chytne ho za loket nějaký taxikář, pokřikujíc: "Do you want the cab?" a táhne jej do taxiku. "Já nechci taxíka, já musím do Egypta!!!" - "Tak co se volbikáš jak' nákej supman, ty vopruze, táhni..."

Jackie už to nemůže vydržet a tak přeskočí celou budovu letiště. Po doskoku vidí na dráze pouze menší stíhačku a několik Jumbo Jetů firmy Delta Airlines. Už si to sune zpět do

letové haly, zklamán, že opět někomu naletěl na špatný vtip, když slyší výkřik: "Jacku!" Otočí se a uvidí pilota stíhačky, který na něj pokřikuje. "Jsem tu pro vás,



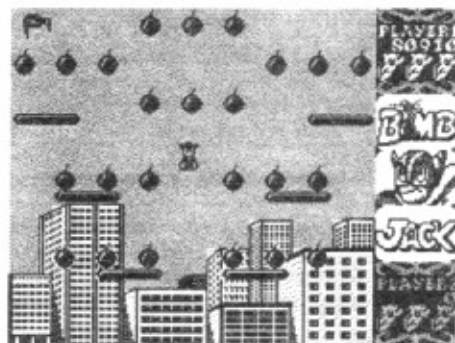
pojdte sem!" - "V žádném případě, já se rychlých strojů bojím, proč myslíš, že jezdím na Babetě?" - "Babe... co? Hele, jestli chcete, mám tady Kynedril, tak si ho cvrkněte do krku a jedem..." Jack si tedy vzal větší nažloutlý prášek od pilota, nasadil helmu a už startovali. "Nebude mi špatně?" - "To je docela dobře možné, bude tu menší přetížení, asi 4G, ale to přežije každý!"

V Egyptě asi po dvaceti minutách letu seškrábali Jacka ze sedadla a hned u něho byl muž, jehož hlas Jack znal z telefonu. "Vítejte, letělo se vám dobře?" - odpovědi je však nepříjemný pohled Jackových očí: "Samozřejmě, přetížení 4G, to prožívá člověk denně - tedy hlavně já..." - "Omlouvám se, jestli se vám cesta nelíbila," řekl člověk, uhýbajíc Jackovu pohledu, "ale máme tady menší problém. Několik měst je obleženo mimozemšťany, kteří se je snaží vyhodit do povětří. Chtělo by to bomby zneškodnit. Je samozřejmé, že za každou bombu dostanete slušný honorář. Berete to?" - "To bych tady asi nebyl! Nějaké nebezpečí?" - "Už to zkoušelo několik mužů, ale mimozemšťané je obklíčili a zabili." - "Příplatek!?" - "Samo, \$20 za jednu bombu..." - "Málo!" - "\$10 za bombu!" - "Dobře, беру!" a Jack vyskočil (pravou nohou se odrazil) na svoji cestu po deseti Egyptských městech.

My jsme však nyní zpět doma a do svého Sinclaira nahráváme z diskety

(kazety) gamesu BOMB JACK. Připravte se, že nějakého konečného cíle celé hry nikdy nedosáhnete, protože hra jede pořád dokola a dokola, dokud rezoluně nebouchnete do tlačítka reset nebo nevykopnete ze zásuvky napájení.

BOMB JACK je po grafické stránce opravdu skvostný: pěkná, barevná pozadí, docela pěkné sprity. Po programové stránce však gamesa poněkud pokulhává - když se sprajty dostanou do bezprostřední blízkosti (oba v jednom atributu), začnou nepříjemně blikat, občas se ztratí celý kus spritu. Zvuky jsou ve hře podprůměrné, pouze na speaker a navíc jsou jen dva: skoky Jacka a freezer nepřátel (*Jen tak pro zajímavost, na automatech jsou hudba a zvuky u této hry realizovány asi přes čtyři AY... pozn. redakce*). Na hře je však zajímavé něco jiného - to, že je opravdu zábavná a dobře hratelná, což je pro hru opravdu lichotivé. Jak jsem tedy řekl,



BOMB JACKa si nenechte ujít, i kdybyste se kvůli tomu museli u stánku nějaké firmy zadupat do země, za ty dvě stovky českých kačen, chechtáků, babek, korun, škváry, peněz ap. opravdu stojí.

Michal Adam Bednár

Autor: Tehkan

Producent: (C) 1985 Elite Systems

Hodnocení: 80%

Poznámka: Graficky a herně velice dobrá gamesa, která si zaslouží velmi dobré hodnocení.

Výpis ROM D40

The Complete ZX Spectrum ROM Dissassembly - to je bible všech, kdo na Spectru programují (samozřejmě ve strojovém kódu). Jedině komentovaný výpis celého systému je totiž schopen odpovědět i na nejsložitější otázky a poskytnout programátorovi pocit, že počítači opravdu rozumí.

Disketové jednotky Didaktik 40 a 80 (případně ve variantě Didaktik Kompakt) jsou v naší zemi bezpochyby nejrozšířenějším diskovým systémem u počítačů Sinclair kompatibilních. Jejich operační systém MDOS umožňuje provádět všechny základní diskové operace způsobem, který je obvyklý i u jiných podobných systémů - ZX Microdrive, Betadisk, Disciple apod., tedy pomocí BASICu. Každý výrobce, postaven před nutností "nadstavět" svůj operační systém nad původní BASIC Spectra, volí své vlastní řešení. Z hlediska uživatele je obvykle celkem jedno, jakým způsobem počítač zpracovává jeho příkazy a pro komunikaci se zařízením mu stačí znát jen příslušnou syntaxi. Může si nanejvýš postěžovat, že je syntaxe příliš složitá a že to mohlo být celé jiné, lepší.

Každé nové zařízení ale po čase dospěje k okamžiku, že jeho BASICové ovládání již nestačí. Mají to samozřejmě na svědomí nespokojení programátoři, kteří chtějí mít své programy "čistě strojové", bez ošklivých systémových chybových hlášení a hlavně komfortnější.

V takové chvíli již nestačí "zhruba" znát, jak to v systému funguje, protože má-li být program 100% funkční, potřebuje autor množství velmi detailních informací o všech částech systému. A musíme bohužel konstatovat, že výrobce jednotek Didaktik toho udělal pro programátory žalostně málo, v podstatě vůbec nic.

Takže si programátoři museli pomoci sami. Již před delším časem se začaly v ZX Magazínu i jiných časopisech

objevovat tipy, jak jednotku D 40 ovládat ze strojového kódu. Ze začátku to byly různé způsoby simulace BASICových příkazů, postupně se ale metody zdokonalovaly a časem byly k dispozici již i podrobnější informace. Ale ani seznam základních systémových podprogramů programátorovi práci příliš neusnadní. Dříve nebo později totiž musí přijít chvíle, kdy je třeba sáhnout po tom nejpodrobnějším, co lze o systému publikovat - po komentovaném výpisu.

Autorem komentovaného výpisu ROM jednotky D 40 je Petr Žabenský, mimo jiné autor seriálu o operačním systému CP/M, který v našem časopise vychází. Pokud seriál alespoň letmo sledujete, asi jste už poznali, že tenhle člověk o diskových systémech opravdu něco ví.

Při práci na novém projektu se zdaleka nezaměřil jen na samotný komentář ROMky a pojal celou věc o hodně širěji. V jeho díle tak lze najít i další související informace, jako třeba popis řadiče WD 2797 nebo obvodu 8255, něco o pamětech, nemaskovatelném přerušení apod.

A abychom vás ještě více navnadili, podívejme se podrobněji do obsahu:

Řadič WD 2797 je samotným srdcem disketové jednotky. Obvykle se příliš nestaráme, jakým způsobem s ním počítač komunikuje, přesto je to velmi zajímavé. Petr Žabenský nám ve svém díle nabízí podrobné informace o ovládání řadiče, včetně popisu všech jeho příkazů.

Dalším důležitým "broukem" v jednotce je obvod MHB 8255. O něm toho již bylo publikováno více, shrnutí důležitých informací ale jistě neuškodí.

Co je nemaskovatelné přerušení, **jak funguje tlačítko SNAP** - začátečníka to asi nezajímá, profesionál by to ale určitě vědět měl.

Jak jednotka pracuje s pamětí - něco o

pamětech EPROM a SRAM, přepínání paměti a jak to všechno funguje.

Chyby MDOSu, jeho opravy a úpravy - komentovaný výpis popisuje základní verzi MDOS 1.0 a jeho pozdější úpravy. Vzhledem k rozsáhlým odlišnostem se ale nezabývá systémem MDOS 2.0.

A samozřejmě výpis celé paměti ROM D 40, včetně úplného a podrobného komentáře jak jednotlivých instrukcí, tak větších celků, a nakonec i postupy, jak rutiny MDOSu používat.

Komentovaný výpis ROM D 40 je jistě publikace, která by usnadnila život nejednomu programátorovi. Pokud vás programování doopravdy zajímá a chcete o svém systému vědět víc, je to kniha právě pro vás.

Komentovaný výpis ROM D 40

Autor: Petr Žabenský - Kvaksoft

Úpravy: Lubomír Bláha - Tritolsoft

Vydavatel: ZX Magazin

Cena: cca 150,-Kč

Jak píše sám autor, musel komentovaný výpis vytvořit v editoru MS Word, protože do jeho Spectra by se nevešel (272 KB RAMky je málo)...

Jakub Hynek

DOXYCON 98

Zdravíme všechny SPECTRISTY!

Team E.S.A. (Excellent Spectrum Aces) se rozhodl zopakovat loňské setkání Spectristů "DOXYCON", které se konalo v malebném městečku u velkého rybníka - v Doksech u Máchova jezera.

Slezina se koná ve **ZVLÁŠTNÍ ŠKOLE** v ulici **Komenského (u náměstí)**. Začátek je plánován na pátek, **14.8.1998 10:00** hodin a slezina bude oficiálně ukončena v neděli **16.8.1998** v 15:00 hodin. K dispozici jsou 4 menší třídy, je zde kuchyňka na vaření, tělocvična :-)

Na program bude kromě obvyklé výměny spectristického softwaru i např. **promítání reportáže z ENLIGHTU 96** (jestli EYE/K3L přiveze kazetu :-)) a zlatým hřebem by mělo být:

DOXYCON DEMO COMPO

soutěž o nejlepší demo na DOXYCONu (samozřejmě z vlastní produkce). První a zároveň jedinou cenou by měl být skleněný pohár s rytinou.

Tímto tedy vyhlášíme soutěž. Demo může být pro 48 nebo 128, jak kdo chce. Žádná zvláštní pravidla nejsou stanovena. O nejlepším výtvaru bude pravděpodobně hlasovat několikačlenná porota (která bude předem vylosována) Které demo se bude porotě nejvíce líbit, vyhrává.

Prostě kdo přiveze na DOXYCON svoje vlastní demo (určené na DOXYCON COMPO), může se zařadit do soutěže o již zmiňovaný pohár.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

Projekce dem začne v SOBOTU 15.8. asi v 15:00 hodin, takže žádáme účastníky, kteří se hodlají dostavit až po tomto termínu, necht' své příspěvky zasílají na E-MAIL:PETRIK@IUS.PR.F.CUNI.CZ, popř. na disketě (v jakémkoliv formátu) na adresu Tulebyho (uvedena na konci).

MNOHOKRÁTE DĚKUJEME.

Jak se dostat do DOKS:

Doksy leží v severních Čechách, asi 20km od České Lípy a 30km od Mladé Boleslavi (chceš-li, 70km od Prahy).

Z Prahy se sem nejlépe dostaneš autobusem ze stanice Florenc, stanoviště č.18 přímo do Doks. Cena se pohybuje okolo 50,-Kč (dá se jet i vlakem, ale trvá to 2x tak déle, musí se přestupovat a navíc cena je paradoxně vyšší.) Pokud jsi z východu (z Moravy, Slovenska, [Ruska :-]), jed vlakem do Prahy a odtud autobusem nebo můžeš vystoupit v KOLÍNĚ (ještě před PRAHOU) a odtud vlakem přes NYMBURK a MLADOU BOLESLAV přímo do Doks.

Pokud pojedíš autobusem, vystoupíš ve stanici "Doksy-autobusové nádraží" Odtud máš již jen několik desítek metrů k a z něj už jen coby kamenem dohodil ke zvláštní škole :- (ale neboj se, cesta bude značena šipkami jak z autobusového, tak z vlakového nádraží (které je poněkud z ruky))*(o tom jsem se přesvědčil minulý rok...Matsofi)*.

Vezmi si s sebou svoje Speccy + všechno vybavení, které uneseš, vřele doporučujeme vzít s sebou i monitor či TV, protože my jich můžeme zajistit pouze několik (velice málo :-).

NEZAPOMEŇ SI VZÍT:

- 100,- Kč jako účastnický poplatek
- Jídlo na dva dny (popř. peníze na jídlo)
- Spacák či deku (pokud plánuješ přenocovat)
- PRODLUŽOVACÍ ŠŇŮRY a ROZDVOJKY či ROZTROJKY (zásuvek je málo) !!!
- vlastní DEMO určené pro soutěž na DOXYCONu (není samozřejmě podmínkou) :-)
- peníze na cestu zpět
- svoji partnerku popřípadě také, ale není zaručeno, že se po dobu konání DOXYCONu nebude nudit :-)

* Svou účast přislíbili např. OMEGA, K3L Corp., Naughty Crew, 8BC, TGM a jiní (třeba OMEGA "vypustí" demo FIRST ASSOCIATION). Ze Slovenska pak legendární BUSY SOFT, dále pak ASTEX, GLIP ...

JESTLI TEDY MÁŠ RÁD SPECCY A POUŽÍVÁŠ HO, NEVÁHEJ A POJEĎ NA DOXYCON98!

Ostatně, o tom, jak probíhal Doxycon 97 se můžeš dočíst DRONově článku v jednom z prvních vydání časopisu YOUR SPECTRUM)

- Stejně jako minulý rok, i letos budeme

rozesílat pozvánky ve formě korespondenčních lístků, ale pokud by se právě k TOBĚ žádný nedostal, ber prosím tento textový soubor jako OFICIÁLNÍ POZVÁNKU a přijed!

Budeme se na Tebe moc těšit!

Pro účastníky ZlínConu97:

Vážení přátelé, protože nejsme takoví velcí organizátoři, jako 8BC :-), žádné akce typu "seznámení" nebo "polévka" se bohužel konat nebudou.

Prozatím se měj a uvidíme se na

DOXYCONU'98!!!

Factor 6 / E.S.A.

adresa hlavního pořadatele:

TULEBY of E.S.A.

Petr ŠINDELÁŘ

Valdštejnská 164

DOKSY

472 01

Tel.: (0425) 720 37

(doporučuji raději použít snail-mail, na uvedeném telefonu se Tuleby už delší dobu nenachází)

Účast NENÍ NUTNĚ potvrzovat předem, avšak chceš-li si být jistý, pošli E-MAIL na adresu: petrik@ius.pr.f.cuni.cz

Poznámka redakce: Toto je nezměněný text (hmmm, až na to, že původně byl "cesky" je to OK.... pozn. Factor6) z Internetu, kam jej Factor6 umístil, proto některé údaje nemusí dávat smysl.

Došlo po uzávěrce: Na Doxyconu proběhne také music a graphic Compo, o bližší informace pište na adresu:

Jiří Slézka - Dron of K3L

ČSA 11/4

Záběh na Moravě

DOOM

Nikoho to nenapadlo, nikdo to nečekal, nikdo se o tom nepokoušel ani snít... Nikdo až na ruské softwarové demony - Digital Reality. Po asi dvou demoverzích tu konečně máme pařbyschopnou pre-release verzi. Chá! PeC k tomu potřebuje 386kový procesor,... Amiga k tomu potřebuje 8mega RAM,... A Spectrum? 128Kb paměti a nějaký rozumný diskový systém (např. MB-02, D40 nebo Betadisc). O čem že je řeč? Tak schválně :-)

DOOM Ohně pekla poprvé spatřil roku 1993 v ďábelských dílnách šílených ID-soft. Vzápětí se s mlaskavým vytím zakousl jak motorová pila do hlav hráčů po celém světě. Ano! DOOM je tady! Zahodte všechno co máte. Už to nebudete potřebovat. Jen si ještě do batůžku vsoukejte raketomet, do rukou popadněte brokovnici a vrřt na ně! Počkat, počkat... Ještě moment... (a sundej ten prst ze spouště když s tebou mluvím!) Jak to vůbec začalo? Pamatujete si ještě na to první doom demíčko, které nakódoval člověk říkající si Cobra? Chodilo se sice jenom jedinou nekonečnou chodbou tam a zpět, ale byl to první náznak, že by to snad i šlo. Potom ještě několik vyvolených mohlo

krUMcajda a juchacha - byl to Tritol! Mímoходом, kdo viděl Tritola druhý den Zlínconu asi tuší, že to nebylo zrovna jednoduché :-). Dalším hrdinou doom scény je +Gama, který je autorem MB-02 verze. Dobrá tedy, vložme disketu. Jako první si určitě nahrajte Doom intro a jestli jste dostatečně trpěliví a vydržíte než se srdíčko celé vyplní, dočkáte se nádherného efektu a několika drobných informací. Hned jak vás to



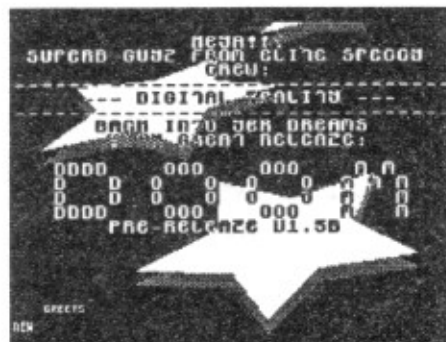
prestane bavit stisknete SPACE a pro změnu tu máte podrobnější informace. Co se zde dozvíme? První zajímavou informací je datum předpokládaného vypuštění plně verze - prý podzim 1997... To jsem tedy zvědav :-)) (hmm, já tedy taky, protože pre-release měl vyjít někdy v dubnu97 a vyšel až v srpnu.... redakce) Další zajímavost je vlastně jen taková rána z milosti. Co bude obsahovat PLNÁ VERZE? Tři epizody po sedmi úrovních, všechny potvory z DOOMu 1, detailnější interiér (v místnostech se budou válet kostry, maso, Spectra,...), teleporty, zvukové efekty (majitelé GeneralSoundu vyskočí z kůže), více druhů textur stěn, lepší engine, tuny hudeb, doplnitelná grafika (cože?), 3D rendering (cooo?), real video motion (jakže?), a další vychytávky. Tak kde je, sakra, ten harddisk pro Spectrum??? (Na co harddisk??? Plná verze má být na třech Betadisketách a bude "strongly protected"... redakce) Ale přece nebudeme tvrdnout u intra... Opět zmáčkneme SPACE a hra se konečně začíná ládovat do počítače. A už je to tady! Z obrazovky mi přímo do očí hledí hlavní menu hry. Píše se zde - DOOM, pak dlouho, dlouho nic a potom ještě čtyři řádečky - New game, Load game, Save game a Options. V menu se zcela intuitivně pohybujete oblíbenými klávesami "Q", "A" a volbu provádíte Entrem. To první, co určitě uděláte, bude nekompromisní úder do

položky New game. Dostanete jedinečnou šanci zvolit si obtížnost vašeho následujícího (krátkého) virtuálního života (nebo živoření?). **Young to die** je obtížnost **nejjednodušší**, zatímco mile znějící **Nightmare** je obtížnost **nejtužší**. Jestli jste si vybrali, tak se před vámi rozevře romantický pohled na jakousi chodbu se sudy v pozadí. Prává chvíle k odřádkování...

... a stručnému výkladu k ovládní. Sám sebou pohybujete klávesami "Q", "A", "I", "O" (tedy pokud v menu **OPTIONS**, **CONTROLS** zvolíte **STANDARD II...** pozn. redakce). Ukazováčkem pravé ruky pohybujete tlačítkem SPACE (pro vysokoškoláky - SPACE = stfelba). Jestliže budete při pohybu držet tlačítko "W", budete **utíkat**. S tlačítkem "S" budete dělat slušivé **útkroky**. Čudlíky 1 až 5 **přepínáte zbraně** (jestli nějaké máte), sedmičkou zapínáte hudbu a jestli jste se trtili stisknete osmičku (je to mapa). Devítka slouží k přepínání screen módů (wowww!) a stiskem nuly si odskočíte do hlavního menu

(a nulou zase zpátky do hry). Ve spodní liště se vyskytuje několik pro hru vcelku důležitých informací. Především vaše energie - vyjádřeno procenty 0 - 100 (někdy až 200) a zároveň ksichtíkem. Najdete zde i aktuální stav vašeho brnění (armour). Další dost důležitý údaj je počet nábojů do zbraně, kterou právě držíte. Plně vpravo je malý rámeček a v něm je aktuální a maximální počet nábojů pro různé typy zbraní (pistolka a rotační kulomet používá stejný typ nábojů). To je ve vši stručnosti k ovládní vše...

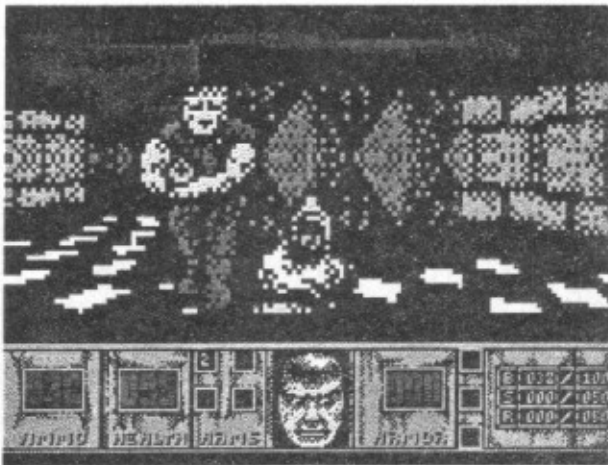
... takže si tak stojíte v chodbě a před vámi se válí nějaké sudy. Ale nejsou to ledajaké sudy! Jsou to výbušné sudy. (Ha!) Takže si vytaste pistolku (klávesa 2) a z rozumné vzdálenosti čistíte cestu. Pravda, můžete problém řešit ručně (boxerem), ale už na základní škole nám říkali, že není příliš zdravé mlátit pěsti do čehokoli výbušného. To ovšem brzy



zahlédnout doomující efekt v jednom megademu, které mi leží na disketě v několika anonymních souborech a většinou nechce fungovat. A konečně přímý předchůdce současného dooma - **Doom demo od Digital Reality**. Tou dobou se už šířilo tichou (elektronickou) poštou (a na IRC), že by z toho snad měla být i hra. Upřímně řečeno - nevěřil jsem... tedy až do **Enlightu'97** kde (pokud vím) byla **poprvé pre-release verze uvedena**. Skoro rok (nepřeháněj, by to jenom šest nebo sedm měsíců... redakce) trvala snaha transformovat hru z původního betadiscu do našeho (proklínaného (auuu - do hlavy nééé)) standardu D40/D80. A kdo za to může? (zpívejte se mnou) Sláva mu, on je pašák a



zjistíte - při pohledu na ukazatel energie. Explodí sudů můžete s úspěchem použít, jestliže se v jejich blízkosti nachází nějaký potvora. Vystřelíte do sudu a on už si to s potvoračkem nějak přebere (tato konverzace obvykle končí mastným flekem na podlaze). Čeho bude hned od začátku málo jsou náboje. Takže šetřit, šetřit a taky šetřit. Jestliže si nyní vyvoláte mapu (stiskem tlačítka 8),



zjistíte, že na rozdíl od originálního DOOMa je jedna místnost vždy obdélníkového tvaru a dveře jsou někde na okrajích. Ještě lépe to vynikne, jestliže jste už navštívili více místností a při pohledu na mapu stisknete klávesu 9. Mapa se přepne do většího rozlišení a vy teď můžete vidět, že jednotlivé místnosti jsou skutečně obdélníky. Tento způsob byl zvolen kvůli snadnějšímu programování a ve vlastní hře vám to určitě ani nepřijde na mysl. Důležitá je hratelnost a ta zůstala na vysoké úrovni! Skutečně! Za chvilku zjistíte, že se ploužíte chodbou, hystericky vyskakujete zpoza rohu a střílíte po každém pixelu, co se pohne. Váš tep (reálný) tak na 200, vaše energie (virtuální) tak na 20%. A náboje docházejí :-)

Jaké máte ve hře kamarády? Jednoduchá odpověď. **Jedině vaše zbraně.** A ty mohou být tyto:

1) Pěst. Pěst je zbraň poslední záchranu, ale jestliže jste odkázáni jen na vaši pěst, tak už bývá na záchranu většinou pozdě.

2) Pistole. S touto zbraní vlastně začínáte. Je tu proto, aby jste ji co nejrychleji vyměnili za něco lepšího.

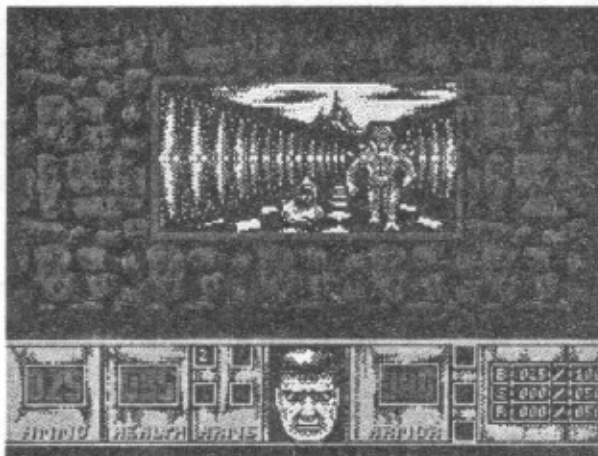
3) Brokovnice (dvouhlavňová) je nááádherná zbraň. Řekl bych, že je ze všech zbraní neefektivnější... a jestli ne, tak je určitě neefektivnější. Výstřel z obou hlavních do protivníka vyskytujícího se poblíž má pro něj obvykle fatální

následky. Ideální zbraň pro boj zblízka a početní korekce příliš početného protivnictva.

4) Rotační kulomet. Pěkná zbraň, ale na brokovnici nedám dopustit. Výhodou je rychlá střelba.

5) Raketomet. Docela nebezpečná hračka. Dávejte si dobrý pozor jestli v okamžiku výstřelu nestojíte moc blízko zdi. Výbuch rakety vás totiž může velmi jednoduše a velmi citelně poranit. Ovšem stejně dobře a citelně může poranit i protivníka. Ideální pro místnosti, kde se na vás v dále sápu nepřítele a není tam mnoho zdí.

A co nepřítel? Těch je také dost. Především co se počtu týče. V pre-release verzi jsou totiž jen dva druhy nepřítel. Voják je malý a snadno odstranitelný problém. Jako zbraň používá revolver. Jeho stranický kolega IMP je mnohem tvrdší oříšek. Tedy, to platí pouze, máte-li jen pistoli. Dva výstřely z brokovnice a z IMPa je krvavá podlaha. Připravte se, že po vás bude



střílet nepřijemné ohnivé koule. Voják vypadá jako voják, IMP vypadá jako fialová potvora. V bludišti chodeb narazíte na plno dalších užitečných věciček. Určitě to budou různé bedny s různými náboji do různých zbraní. Další bezva věc jsou lékárníčky. Přidávají vám totiž energii a to do maximálně 100%. Super věc je brnění. Vypadá tak trochu jako modrá váza a bude vás částečně chránit před střelbou protivníků. Bezvadná je také modrá koule, která vám přidá o 100% víc zdraví. Jestliže máte právě 80%, tak po sebrání koule budete mít 180% !!! A to se velmi, velmi hodí ! Poslední věička, která se zde vyskytuje, je batoh, jenž vám umožní nést dvakrát více nábojů než na začátku hry. Co bych vám řekl ke hře samotné? Nic! Jen snad to, že určitě stojí za to se s ní poprat a uvidíte,

že se vám to po několika hodinách, dnech, týdních... podaří a najdete vytožené dveře s nápisem EXIT. Když jsem hrál DOOMa poprvé, fíkal jsem si, že to s tou obtížností



autoři trochu přehnali, ale je to jen prvotní dojem. V průběhu psaní této recenze jsem zjistil, že se to dá dohrát ani ne za čtvrt hodinky a to bez jediného ukládání pozice. Prostě brnkačka. Když už jsem to nakoušl, tak se ještě vrátím zpět k hlavnímu menu. I v průběhu hry si sem můžete odskočit (stiskem klávesy 0) a třeba si uložit rozehranou hru na disk (Save game), nebo se vrátit k poslední uložené pozici (Load game). Můžete dokonce využít položky Options a změnit si v průběhu hry typ zobrazení, nastavit zvuky, změnit ovládací klávesy a potom se třeba vrátit do rozehrané hry (opět stiskem nuly). Technické provedení hry je na solidní úrovni (tři videorežimy a další vymoženosti). Pravda, některé nedokonalosti se zde vyskytují, ale není to nic podstatného a navíc když si vzpomenete, že jde jen o pre-release... Není co řešit, tahle hra je to nejlepší, co jsme mohli mít. To se WTTTTTTTTTTTTTTTT!

P.S.: Podle rozhodnutí ministerstva životního prostředí nepatří IMP mezi zákonem chráněné zvířectvo. Odstřel možný v jakémkoli množství!

Dron of K3L Corp.

Název: Doom pre-release

Autor: Hypersoft - Digital Reality

Hodnocení: 128%

Poznámka: Výtečná konverze, kterou nám mohou závidět nejen majitelé počítačů ATARI.

Prince of Persia

Jak si jistě mnozí z vás vzpomínají, vyšel v ZXM 1/96 článek Prince of Persia aneb hra, kterou na Spectru nejspíše nevidíme... Kdo by však v té době tušil, že Prince na Spectru už existuje, tedy v době vydání ZXM 1/96 byl již POP na světě, a to téměř dva měsíce. Sice to nebyla ta verze, která byla v ZXM 1/96 popisována, ale existoval... Teď se v tomto článku pokusím obě dvě verze porovnat. Bohužel se mi nepodařilo zatím od Chrise Whitea a Simona Cooka získat jejich verzi, ale mám určité informace,

Hra vyšla 14.2.96 ve městě Yaroslav (tedy pokud se nemýlím, Nicodim je z Yaroslavi). A byla vyvíjena od prázdnin

barev je i zde poskrovnu. Jediné co bohužel zatím nemohu porovnat je hrátelnost, neboť Simon Cooke ani Chris White mi neposlali ani demoverzi svého Prince, prý kvůli autorským právům.

Jak jste si mohli všimnout, v ex-USSR vzniká množství konverzí z PC a Amigy bez ohledu na autorská práva, bohužel Anglie v tomto ohledu je stále odmítavá a bojí se postihů, které by prý mohly nastat. Nechápu sice jaké postihy by to mohly být, ale vzhledem k tomu, že programování (ať už her či systémových programů) na ZX Spectru přestalo být v celém světě (ale ne v ex-USSR a Pobaltských republikách) komerční záležitostí někdy v roce 1993 a všechny známé firmy se od ZX Spectra distancovaly, nevěřím, že by se nějaká firma zabývala faktem, že někdo předělal nějaký z jejich produktů na nějaký osmibitový počítač.

Na našem milém Spectru máme tedy jednoho funkčního Prince of Persia, lepší jeden než žádný, ale vzhledem k tomu, že většina dnešních spectristů vlastní 128kB Speccy, asi nikomu nevadí absence 48kB verze.

Matsoft of Naughty Crew

Reklama

Kompakt servis
K nádraží 253
Sudoměřice na Moravě
696 66

tel.: 0602/740 130
0631/335 208

Nabízí úpravy Specter na 128kB,
úpravy 128kB Specter pro spolupráci s
D40/D80. Rozsáhlá nabídka software.

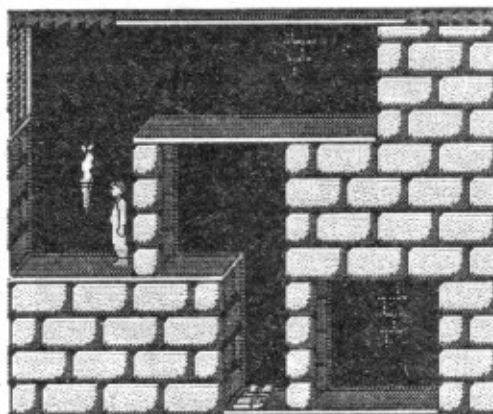
Reklama



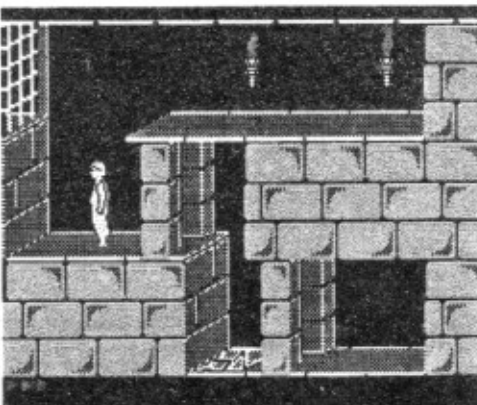
1995. Vzhledem k tomu, že se v bývalém SSSR používají téměř bez výjimek 128KB i více KB Spectra (až 4MB a paměť se stránkuje na portu 32765), Prince je only 128. Grafika je z větší části převedena z Amigy, proto není tak dobře vystínována jako grafika z anglické verze, která byla znovu ručně překreslena. Sice jsem neviděl animace z verze anglické, ale podle slov Simona Cooka byl jejich Prince

takže to zas tak složité nebude.

Nejdříve trocha historie. Psal se prosinec 1996 a ve Zlíně se konal první ZLÍNCON. Na ZLÍNCON přijelo mnoho programátorských i crackerských kapacit, mezi nimiž nechyběli OMEGA a FREDDY, byli to právě oni, kdo přivezli jednu z prvních demoverzí Prince. Tato demoverze pocházela z konce roku 1995, chyběly barvy a hra měla množství chyb, vzbudila však zasloužený ohlas. Pár týdnů po ZLÍNCONu se podařilo získat plnou verzi, bohužel však pouze pro BETADISK. Tritolsoft se chopil práce, avšak tehdy ještě neznal obsluhu Bety, tak se nezadařilo a Spectristé si museli ještě pár týdnů na plného Prince počkat. Díky tomu, že jsem (aha, nevíte zatím, že píše Matsoft) měl přístup na internet, se mi povedlo najít hned dvě verze Prince v TAP formátu, takže už nebránilo nic v předělání pro D40. Tato verze se masově rozšířila díky další spectristické akci, kterou byl UMCÓN'97. Teď již k vlastnímu popisu hry.



plynuleji rozanimován, a to i přes fakt, že byl i pro 48kB. Také okolní grafika je v anglické verzi lépe vystínována, i když



Speciální nabídka

Již od svých prvních čísel byl ZXM nenahraditelným zdrojem informací pro všechny majitele ZX Spectra a kompatibilní. Nyní vám, zejména těm, kteří v té době ještě Spectristy nebyli, nabízíme možnost objednat si starší čísla za sníženou cenu.

ZX MAGAZÍN 2/95

- jaký byl SAMCON 95
- dvě megarecenze editoru T602, fůůůj překlep, pěci ZX602
- CPM druhý díl seriálu o poněkud zapomenutém OS
- redakce zpovídala BUSYho - Slava Lábského
- úprava hry FIGHTER BOMBER pro D40
- jak hrát hru AKCIONÁŘ 2
- kterak připojit PC klávesnici k ZXS
- mnoho herních recenzí, návody, INTRO ...



- DEMOBIT - demomakerská párty na Slovensku - jak probíhala, kdo vyhrál...
- Intro, hry...

Teď už zbývá pouze prozradit cenu za jedno číslo..... ano a je to pouhých

20,-KČ

Tato starší a samozřejmě i toto číslo si můžete objednat na adrese:

Redakce ZXM
Matěj Kryndler
 Lotyšská 8
 Praha 6
 160 00

Děkuji firmě HEPTAU publishing za poskytnutá čísla ZXM a Tritolovi za nascannování obálek.

Matsoft



ZX MAGAZÍN 1/95

- ORADOT - Organizátor Adresáře Od Tritoloftu! Seřad'te si adresář.
- preview CLIP - Luckys Animator.
- reportáž ze SAMCONu 94.
- Color Draw aneb Softwarová bomba od Bottle Brothers of NOP. Editor multicolorových obrázků.
- viry už i na ZXS!!!
- historie kopírování na kazetách a popis diskových kopíráků.
- popis obvodu 8255.
- Music Synthetiser, hudební program pro speaker, který používá obálky a další vymoženosti, jež se do teď vyskytovaly pouze na AY.
- první část seriálu o operačním systému CP/M.
- návod na textovku MĚSTO ROBOTŮ
- herní recenze, INTRO...



ZX MAGAZÍN 1/96

- megarecenze editoru ZX603
- je PRINCE of PERSIA na ZXS skutečnost nebo jenom utopie???
- Booter - nová generace diskových zavaděčů pro D40
- CD pro Speccy od firmy Codemasters
- LASER SQUAD2 - nevdí, že nemáme UFO na ZXS, LSq je taky super (obrovský omyl UFO na ZXS existuje!! ...redakce)
- hry podle filmů: Hunt for the Red October (Hon na ponorku) a RAMBO 3

INTRO

Jaromír Krejčí se rozhodl vytvořit novou programátorskou skupinu s názvem **OFF**, sám se v tomto sdružení bude jmenovat **ON**, takže se do svých dílek bude podepisovat jako **ON of OFF**.

Tritolsoft je momentálně zaneprázdněn převáděním ruských her na D40/D80. Další věc, která Tritola vytěžuje, je tvorba obálky pro **ZXM**. Tato "práce" však není poslední Tritolovou aktivitou, rozhodl se totiž psát do časopisu **Excalibur** články o **ZXS**, což redakce zmiňovaného vícebitového časopisu kupodivu přijala (že by návrat k zašlé slávě??).

Zilog po shlédnutí demoverze **WORMS** prohlásil, že je **předělá lépe a barevně**, takže zbývá jenom doufat, že ze **Ziloga** něco vypadne.

Na letošní **DOXYCON** přijedou i zahraniční hosté. Účast přislíbili: **Busy**, **WWW**, **Glip**, **Astex** a **Baze** - všichni ze Slovenska. Vysoce pravděpodobná je i účast několika coderů z Polska. Už se opravdu těším na to, až budu překládat dotazy **Spectristů**, kteří neumí anglicky či polsky.

Smutná story

Jistý **D. J. z P.** (iniciály pozměněny) byl prohlášen za největšího smolaře mezi pražskými spektristy. Nejenom, že si zničil originální diskety způsobem popsáným v **ZXM 1/95**, ale povedlo se mu i několik dalších neúspěšných kousků. Počítač vybavený 4 MB operační paměti **SIMM** vykázal po letmém pohledu **D. J.** do jeho útroby a opětovném zavření již jenom 3 MB. Další **PC (486)** utrpělo napoprvé při pokusu **D. J.** spojit jej s druhým počítačem (286) kompletní spálení základní desky.

Při pokusech kolem **Spectra** rovněž neměl **D. J.** štěstí. Při zprovoznování zkráceného propojovacího kabelu **D40** došlo omylem k prohození dvou drátů a ani po uvedení do původního stavu kabel

nefunguje. Tři **Spectra D. J.** a jeho přátel byla spálena po zapojení podivné **D 40**. Při psaní nejmenovaného programu mu pak jiná (zapůjčená) **D 40** poškodila definitivně celý zdrojový kód.

Při cestě **D. J.** na jedno z pravidelných setkání **spectristů** si dotyčný zapomněl tramvajenku a potkal...

Co již určitě neudělají, díl 2.

J.H.C.S. nedosáhne miliardového zisku na trhu s programy pro **ZX Spectrum**.

Univerboom neudělá verzi **Desktopu** pro **OPAT**.

M. Beníček nenapiše textový editor **ZX601**.

Kvaksoft nenapiše žádný program výhradně pro **ZXS 128K**.

Došlo po uzávěrci: **Kvaksoft** už nenapiše žádný program!!!

Bottle Bros. nevylepší svůj **Color Draw** tak, aby každý bod měl svoji barvu.

Pokud jste se zde nenašli, snad někdy příště...

Hybernace

Už vás přestalo bavit **Spectrum** a chcete je dát k ledu? Poradíme vám, jak na to jen třemi pohyby! Otevřete lednici, vložte **Spectrum**, zavřete lednici. Když po čase zjistíte, že na **PC** to zkrátka není ono, bude již o něco těžší odložit ho k ledu, nicméně jen o jeden pohyb. Nejprve otevřete lednici, potom vyjmete staré dobré **Spectrum**, nacpete do ní **PC** a rychle ji opět zabouchnete. Nezapomeňte, že je vhodné nechat **Spectrum** před zapnutím zteplat na pokojovou teplotu.

Klávesové zkratky se vyplatí znát

O tom, že Okna se dají ovládat nejenom

myší, svědčí následující příklad. Při jedné ze svých častých cest vlakem zjistil **J. K.**, že nemůže zavít okno, neboť se v jeho horním rohu nenalézají příslušná ovládací tlačítka. Situaci naštěstí zachránil jeho bratr, který okno urychleně uzavřel stiskem **ALT+F4**.

Nový ovládací prvek v programech

Ostrou debatu vyvolal úmysl zařadit jako standardní prvek do ovládání programů pro **ZX Spectrum** speciální shiftovací tlačítka. Potřeba tohoto diskutabilního tlačítka bývá zdůvodňována často používanými komplikovanými sekvencemi kláves (např. **EXT**, **CS+klávesa**), které se zdají v době grafických uživatelských rozhraní zbytečně složité. Zastánci nového tlačítka navíc argumentují, že svoje speciální shiftovací tlačítka s logem výrobce nebo operačního systému (někdy dokonce dvě) mají všechny modely **Atari**, malé **Commodory**, **Amiga**, počítače **Apple**, dokonce i malý **Psion**. Proti vyjádření svých odpůrců, že stávající klávesnice **Spectra** toto tlačítka dosud nemají a mnozí uživatelé tak nebudou mít možnost jej používat, odporují zastánci tím, že na **PC** také dlouho další tlačítka chybělo a s nástupem **WIN 95** si budou muset uživatelé zvykat.

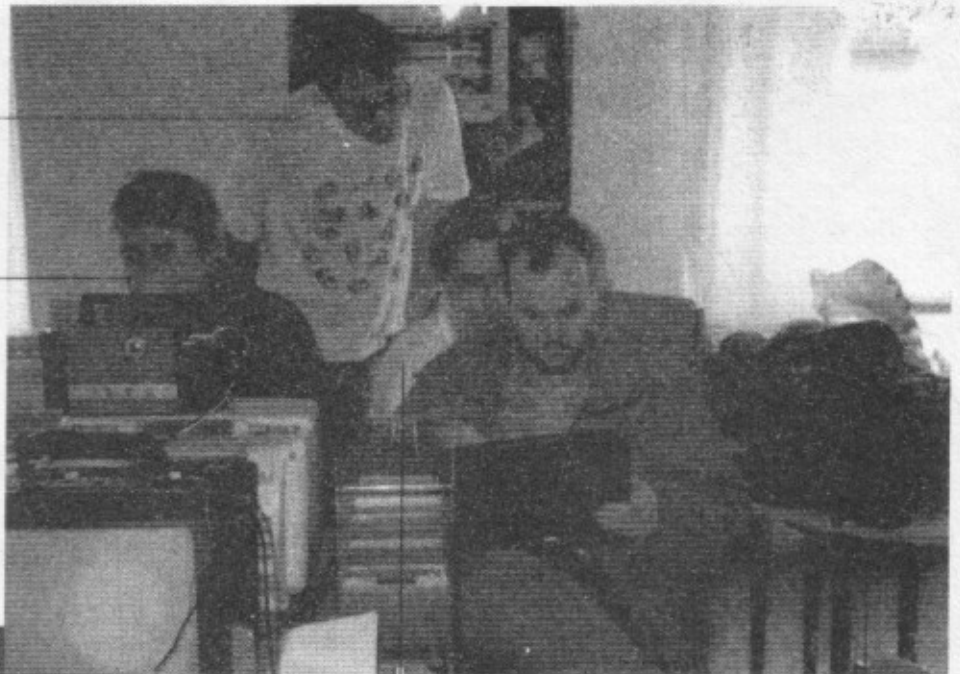
Podle ještě novějších výzkumů

v oblasti datových médií byla zjištěna zajímavá, zcela překvapující věc. Výhody 3,5" disket (menší velikost, vyšší kapacita) i 5,25" disket (dají se nacpat do mechaniky dvě) zcela blednou při srovnání s magnetofonovou kazetou. Ta se totiž na rozdíl od disket nemusí před použitím formátovat, takže úspora času při práci s ní je ohromná!

Intro připravili: **Matsoft** a **E.O.F.**

Tomáš Modroczi –
A.I.D.S (8BC)

Štěpán Obdržálek



Jan Kučera – Last Monster (8BC)

Martin Blažek – Blažko systems (8BC)

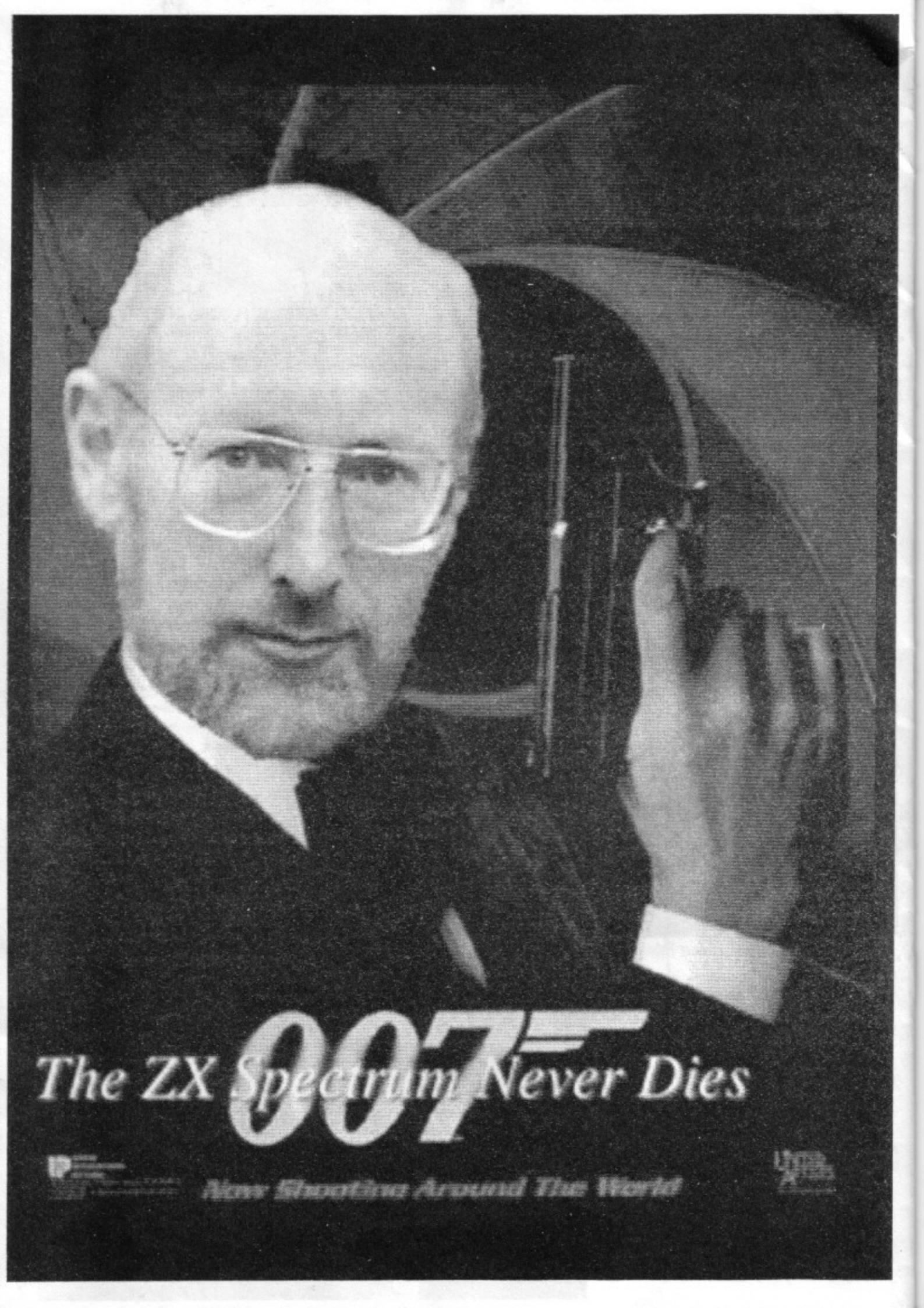


Martin Kunstmüller – Bell (K3L)

Lubomír Bláha – Tritolsoft

Petr Šindelář – Tuleby





The ZX Spectrum Never Dies



New Shootings Around The World

