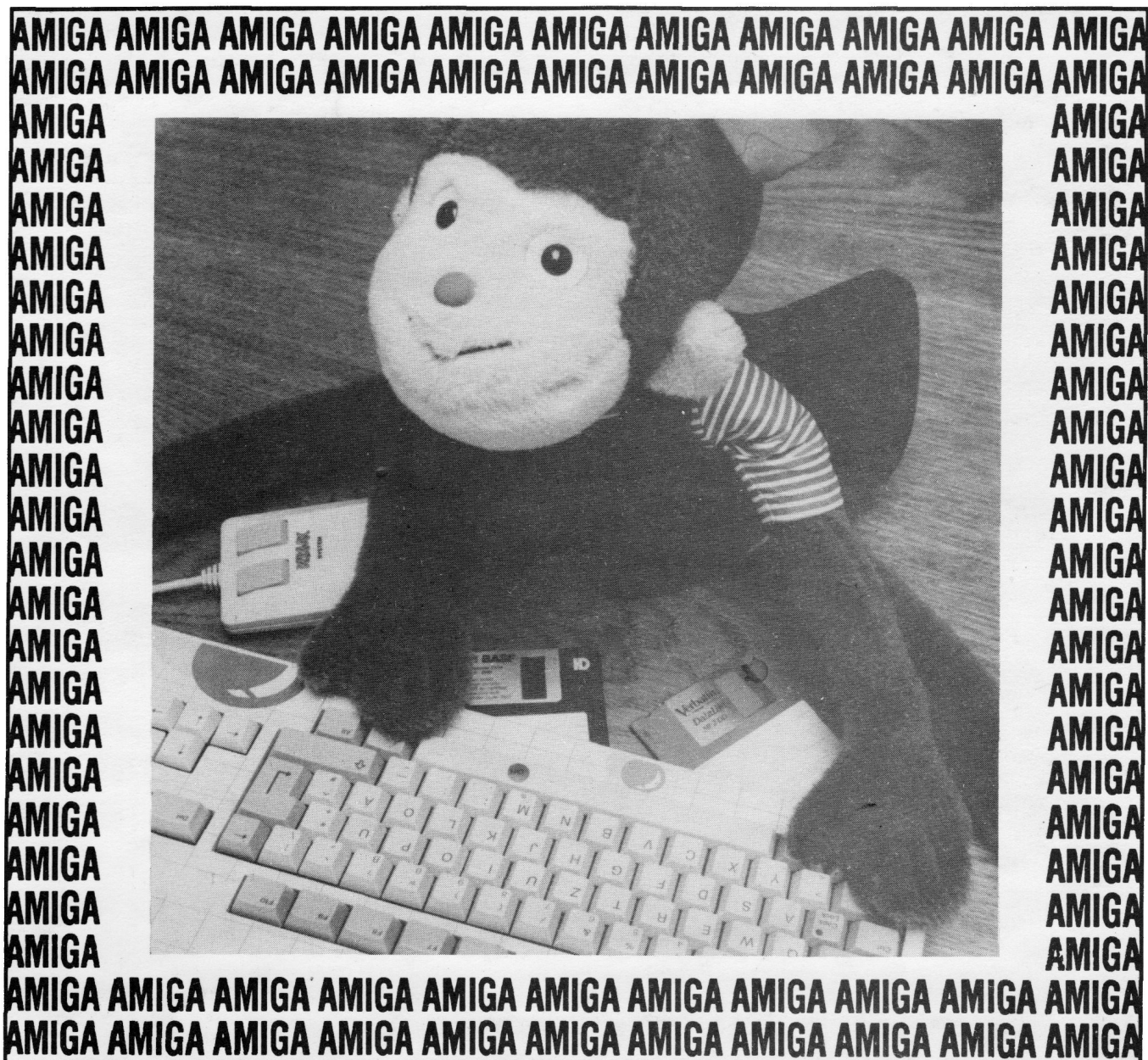


RESET

Pro uživatele počítače
AMIGA

Ročník 1 číslo 1 duben 1991 Cena 25,- Kčs



Adresa redakce: RESET, Kvapilova 762, Tišnov 666 01.
Šéfredaktor Jan Slanina, zástupce šéfredaktora Petr Plíšek. Sazba: DTP Center. Tisk: Protis
Cena 25,- Kčs, pro předplatitele 22,- Kčs. Neprošlo jazykovou úpravou. Vychází nepravidelně.
Do konce roku 1991 vyjde 8 čísel.
Uzávěrka tohoto čísla dne 31.3.1991.

Už zase nějaký časopis ...

Ano, a tentokrát už opravdu časopis! Nikoliv jen sešitá hromádka výpisů z tiskárny, kterou jsme si v jakémisi náhlém pomatení myslí také objednali (myslím že víte, odkud vítr vane) a za celý rok jsme dostali řádkově alespon jedno číslo (někteří jsou na tom ještě hůř). Pak už se vůbec nedivím nedůvěře uživatelů, kteří právě otevírají náš časopis. Doufám však, že po jeho prolistování nedůvěra opadne a věřte nám, že se o to snažíme ze všech sil.

V RESETu bychom se chtěli zabývat zejména programovým vybavením Amigy - zkrátka chtěli bychom se stát jakýmsi praktickým časopisem pro uživatele Amigy. Konkrétně bychom chtěli obsáhnout tyto kruhy:

- popisy profesionálních programů
- popisy utilit a programů Public Domain
- popisy her
- hesla a návody k dokončení her
- rady začátečníkům

a samozřejmě další drobné rubriky, jako např. inzerce, novinky ze světa, dopisy čtenářů apod. Budeme se snažit, abyste v RESETu našli pro sebe vždy něco zajímavého. Zároveň vás tímto chceme požádat o spolupráci, pošlejte nám cokoliv, o čem si myslíte, že by mohlo ostatní zajímat. Zvláště máme zájem o spolupráci s počítačovými kluby. Pošlejte nám své postřehy a návrhy, rádi vše zveřejníme a budeme se snažit podle vašich rad řídit. Těšíme se na vaše dopisy!

Jan Slanina
šéfredaktor

Petr Plíšek
zástupce šéfredaktora



ADRESS FINDER V1.00
SONG PRINTER
SPACE QUEST III
FINTY DO HER
AMOS
XOR
WINGS OF FURY
SCREENX
POPULOUS
RESET HIT
DUNGEON MASTER

FUTURE COMPOSER V1.0
AMIGA NA PLNÝ PLYN
RESET IT
STEVEN SPIELBERG, JAK
HO NEZNÁTE
LOST PATROL
UNREAL
DISKARRANGER V1.2
ANKETA
ajiné...

ADRESS FINDER V1.00

Tento malý prográmeček je velice užitečný pro crackování programů. Jak asi víte, většina monitorů má příkaz hunt nebo find ..., který hledá řetězce, absolutní adresy atd. Program Adress finder hledá relativní adresy, které nelze pomocí výše uvedených příkazů v monitorech najít.

Zde je příklad:

Pokud najdete subrutinu hry a chcete vědět, odkud je volána, potom je Afind perfektní pro nalezení všech bsr, bcc, lea/pc/ ... Afind je relovatelný a může být umístěn kamkoliv do paměti, kde je místo okolo 1 kB.



Dobrym způsobem použití tohoto programu je použít Amon a potom napsat [50000 Afind.rel pro nahrání Afind. Když budete chtít použít Afind, napište j7f000 a potom "klikněte" na gadget, který vás přepne zpět do cli-obrazovky. (K čertu se všemi papíry plnými adres!)

Abyste vytvořili soubor Afind.rel v amon, postupujte následovně:

] Afind (return), amon potom zjistí, kde je v paměti nahrán.

Používejte tyto adresy v dalších příkazech:

] addr + 1016 Afind.rel (return) a potom budete mít relativní soubor, který můžete nahrát kamkoli do paměti a příkazem amonu

[/adresa/ /jméno souboru/

Copyrights: MnemoTron/Silicon League Kódování: Basic verze - MnemoTron Modula - 2 konverze - Tuca

SongPrinter vám umožní vytisknout jakýkoli Song ze Soundtrackeru. Také můžete zkoumat, jak jsou v Songu využity jednotlivé nástroje.



Jak používat SongPrinter?

Práce s tímto programem je velice snadná. Pokud chcete vytisknout Song na tiskárně, ujistěte se, zda požadovaná zařízení jsou nainstalována na disku. Mezi ně patří: parallel/se-

SONGPRINTER

rial.device, port-handler a adresáři 1 a váš oblíbený ovladač tiskárny v adresáři devs/pr inters. Teď načtěte SongPrinter z CLI s použitím syntaxe

SongPrinter <jméno songu> [-S] [-P] [-L]

<jméno songu> je jméno Songu, který chcete vytisknout, s uvedením path!

Příkaz -S přiměje SongPrinter poslat všechny výstupy do CLI okna. Potom nebudete muset používat tiskárnu.

Příkaz -P přiměje SongPrinter vytisknout na tiskárně všechny patterny, které jsou použity v Songu.

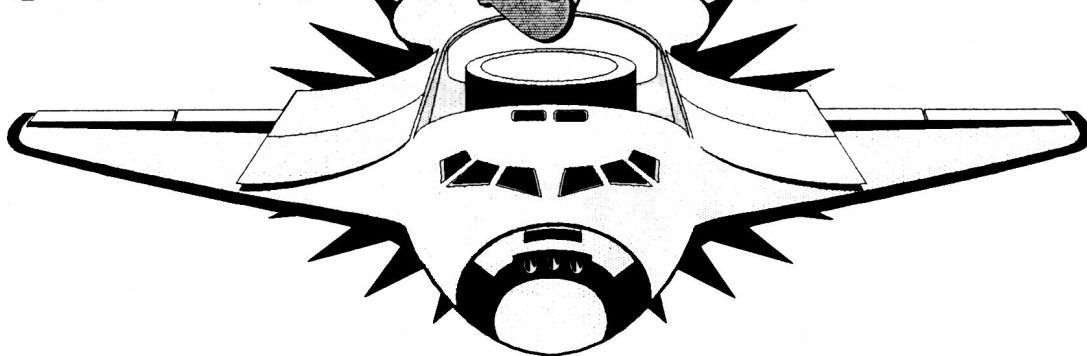
Příkaz -L přepne vaši tiskárnu mezi NLQ/LQ (Tuca má NEC P2200, proto není divu, že používá Letter Quality).

SongPrinter můžete zastavit stlačením kláves CTRL-C.



(PLK 113926 C, 2800 Bremen 1, West Germany)

SPACE QUEST III



Sierra on Line

Po úvodním popisu hry a titulcích začíná už samotná hra. Takže, z vaší kosmické rakety se vydejte na jih a na východ. Zde najdete vertikální dopravní pás, jak odnáší kamsi pryč nějaký odpad. Vypadá to, že je to jediný možný únik odsud. Přijďte k němu co nejbliže, počkejte na další naběrač na dopravníku a ten vás zaveze navrch obrazovky, kde budete vysypán na další dopravník. Ten vás však veze na východ přímo do drtičky! Jedněte rychle a postavte se (STAND). Pak vyskočte (JUMP) do bezpečí. Teď buďte opatrní na úzkých příčkách. Jděte o 3 obrazovky na západ. Vstoupíte do centra řízeného počítačem. Běžte nad drapák, který visí z kolejnice. Vejděte do drapáku (GET IN GRABBER). Nyní jeďte trochu na západ, tak, aby vaše sedačka byla u plošiny, která se rozšiřuje do propadliště. Zastavte drapák a vstaňte (STAND). Jděte dolů do propadliště.

Budete vyhozeni do jakési hluboké dutiny mezi smetí a odpadky. Podívejte se dokola, odevšad na vás koukají hnusné krysy. Naštěstí vás nebudou obtěžovat (zatím...). Teď se podívejte k západní zdi, kde začíná kabel od světla. Lano končí v díře, kam byste se měli podívat (nechci se vnucovat, ale...). Vezměte reaktor (GET THE REACTOR), který poskytuje energii. Jděte do nejsevernějšího rohu k žebříku a šplhejte (CLIMB). Až budete nahoře, vezměte žebřík sebou (GET

LADDER). Jděte na sever a potom tunelem na východ.

Podívejte se na dráty v tunelu (LOOK AT WIRES) a uvidíte, že smysl brát má pouze jeden. Jděte k levému svazku a vemte drát (GET WIRE). Pak pokračujte v chůzi tunelem na východ.

Dávejte pozor! Kde se vzala, tu se vzala krysa. Ukradla vám váš reaktor a drát. Hm, budete ji muset stopovat do jejího domova a doufat, že se příště již neukáže. Jděte na západ k vaší lodi, potom na jih a východ a nahoru dopravníkem. Opět STAND JUMP a jděte k drapáku. Pak GET IN GRABBER, STAND a jděte na jih do kryší díry. Krysa v díře ukryla jak reaktor, tak i drát. Běžte si je vzít. GET REACTOR a GET WIRE. Postavte žebřík v nejsevernějším rohu (USE LADDER), šplhejte (CLIMB) a žebřík si opět vezměte (GET LADDER). Běžte na sever, na východ a znovu do tunelu. Hurá, tentokrát už tu žádná krysa není.

Podívejte se blíže na gigantickou hlavu. Jedno její oko je rozbité. Běžte k němu a šplhejte (CLIMB) do něj. Podívejte se na tu překrásnou loď ve středu obrazovky: Alluminium Mallard! Běžte okolo ní na její východní stranu. Použijte žebřík (USE LADDER) a vyšplhejte (CLIMB) na tuto loď. Běžte co nejbliže ke kruhovému poklopu, pak otevřte poklop (OPEN HATCH) a vstupte do lodi. Podívejte se kolem (LOOK

AROUND), abyste viděli, jaké pomůcky loď nabízí.

První, co byste měli udělat, je ujistit se, že všechno pracuje: použijte diagnostický počítač (USE COMPUTER). Krysy, mrchy, žádná energie! Instalujte reaktor (INSTALL REACTOR). Zjistíte, že jeden z drátů je příliš krátký. Dobře, že máte sebou zásobu. Přidělejte drát (INSTALL WIRE). O.K., teď by mělo všechno klapat. Použijte počítač, abyste se přesvědčili (USE COMPUTER). Ale ouha, další část nefunguje - motivátor. Neviděli jste ho již někde? Ano, je v blízkosti vaší havarované lodi. Motivátor je na jejím nejjižnějším konci. Podívejte se na něj (LOOK AT MOTIVATOR). Ale co to? I když je malý, je pro vás příliš těžký. Budete muset použít malý stroj.

Běžte na jih, východ, nahoru po přepravníku. STAND, JUMP a na západ k drápáku. GET IN GRABBER a jděte na západ. Pojedete do zatáčky a budete pokračovat na východ. Jeďte asi 1,5 obrazovky na východ a zastavte. Stikněte tlačítko (PUSH BUTTON). Tím spustíte dráp dolů. Pokud jste správně nastaveni, dráp začne klesat a zvedne motivátor. Pokud neuspějete, přizpůsobte svou pozici a pošlete dráp znovu dolů.

Když už máte motivátor ve vleku, jeďte až do další zatáčky a zastavte v ohybu zatáčky, který je blíže k vám. Zastavte drápák a zmáčkněte tlačítko (PUSH BUTTON). Tím jste spustili dráp dolů. Pokud jste správně nastaveni, dráp začne klesat a zvedne motivátor. Pokud neuspějete, změňte vaši polohu a pošlete dráp znovu dolů. Když už máte motivátor ve vleku, jeďte do další zatáčky a zastavte v ohybu zatáčky, který je blíže k vám. Zastavte drápák a zmáčkněte tlačítko (PUSH BUTTON). Tím jste sputili dráp. Pokud jste ve správné poloze, drápák položí motivátor správně na místo. Pokud nestojíte dobře, dráp ho také položí. Když se toto stane, zmáčkněte tlačítko (PRESS BUTTON) a dráp znovu vyzvedne motivátor nahoru. Pak můžete přizpůsobit svou pozici a zopakovat celou akci znovu.

Když je motivátor na místě, běžte na západ do propusti. Zastavte se (STAND) a spusťte žebřík (DROP LADDER) - slibuji, že tentokrát již naposledy - v nejsevernějším rohu, šplhejte a vezměte si žebřík (CLIMB, GET LADDER). Znovu na sever, východ a tunelem. Šplhejte

(CLIMB) rozbitým okem. Použijte žebřík a vyšplhejte nahoru na loď, otevřte poklop a použijte počítač.

Pokud jste vše udělali správně, všechno by mělo klapnout a vy budete moci vyrazit! Sedněte si do pilotovy sedačky (SIT). Tento model kosmické lodi je řízen počítačem, který kontroluje všechny její funkce. Použijte ho, (USE COMPUTER). První věc, kterou musíte udělat, je uvést do činnosti radar, proto stiskněte 7. To vás uchrání před rozbitím při zbloudění mimo dostup rakety. Potom spusťte stroje příkazem 1. Tak a teď jste připraveni vzlétnout příkazem 3. Jenže v tom se objeví varování: Odtud není úniku!!!

Ale není vše ztraceno. Vložte příkaz 8, zbraňový systém. Nejdříve zaktivujte přední štít F, pak střelte laserem pomocí mezníku. Vyvrátíte pěknou díru do nákladáku na odpadky a budete "vcucnuti" do překrásného, prázdného vesmíru.



Ale než vzlétnete do vesmíru, hodily by se vám nějaké peníze. Snad zde někde předchozí majitel lodě nějaké peníze ukryl. Tak zkuste prohledat sedačku (SEARCH SEAT). Ach, našli jste velké prachy v podobě sedmi buckazoidů! Že byste je někde rádi utratili?

Konec konců, práce dostat loď do volného vesmíru, to ještě nebylo to nejhorší, co se mohlo přihodit takovému chlápku jako je Roger. Takže teď je čas odletět a hledat ty dva chlápky. Proto "nakopněte" počítač (USE COMPUTER) a vložte

příkaz 2 - navigační systém. Pak použijte příkaz 1 k prohlížení vesmíru. Zanedlouho uvidíte planetu Phleebhut v sektoru 39, která v této chvíli vypadá jako jediné pohostinné místo. Potom nastavte příkaz 2 a vrátíte se do hlavního menu, kde byste měli vložit příkaz 5 pro rychlost světla. Ale pozor, zřejmě není všechno tak dobré, jak se zdá. Ukáže se, že jste pronásledováni a já nemyslím, že Terminátor pro vás bude znamenat něco dobrého. Náhodou dorazíte šťastně na orbit. Otevře se hlavní menu a můžete zvolit volbu 3 - přistání. Postavte se (STAND) a stlačte tlačítko (PUSH BUTTON), abyste otevřeli rampu a dostali se z lodi ven. Ukázalo se, že Terminátor je velice zdatný. Nejste sami v tomto světě. Jsou zde také zlomyslní Scorpazoidi, kteří se potulují po planetě a hledají krev. Naštěstí však nemohou šplhat přes písečné duny, takže se jim lze snadno vyvarovat.

Jděte 2x na východ a pak na sever. Jéééééé, co je to za ohromné monstrum? Nuže, běžte na sever za Vaším osudem.

Uf, naštěstí se ukazuje, že je to jenom monumentální turistické lákadlo. Vejděte dovnitř. První co potřebujete udělat, je zvýšit svou zásobu peněz. Fester - místní prodáváč - se zajímá o kameny. Ukažte mu váš GEM (SHOW GEM) a usmlouvejte cenu na 425 buckazoidů! Teď jste skutečně bohatý!

Chvíli počkejte a Fester se vám pokusí prodat STICK, FLIGHT HAT, THERMOWEAVE. Všechno kupte (BUY ...). Pokud chcete, můžete se podívat na pohlednice (LOOK AT POSTCARDS), kvůli nějakým zajímavým a legračním informacím.

Až nakoupíte, tak opusťte obchod (LEAVE). A hledme, kdo tu čeká. Terminátor je skutečně prima chlap, který vám nabízí trochu času, abyste se dostali do své lodi (kde vás může mnohem snadněji přepadnout a zabít..., hehehehe). Po této scéně vám velmi doporučuji nahrát pozici na disk...

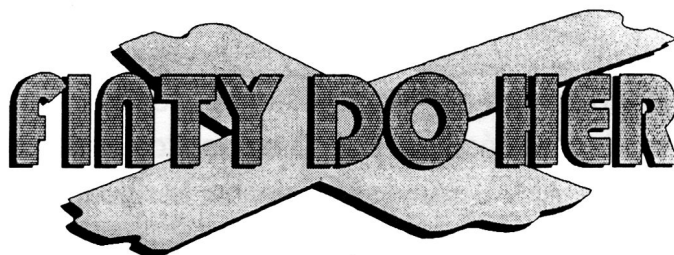
Teď máte dvě možnosti, jak zabít Terminátora. Jedna metoda je rychlá a snadná, druhá (ta obtížnější) vám přidá extra body (zkuste na ni přijít sami nebo se slečnou, pokud se již budete nudit...).

Takže ta jednodušší metoda je: jděte na západ z WORLD O' WONDERS a zpět na východ do nohy. Běžte do výtahu a stiskněte vrchní tlačítko

(PUSH UP BUTTON). Ocitnete se v Mogově žaludku. Rychle běžte na východ a nahoru po schodech - Terminátor se také neloudá. Postavte se za motor pod levou kladku. Když Terminátor přijde nahoru, tak počkejte, až bude procházet kolem soukolí. Uchopte kladku (GRAB PULLEY) a nemotorný Terminátor bude kladkou sražen do soukolí a rozsekán na kousky. Běžte zpět dolů a vezměte si pás (GET BELT) z jeho zbytků. Tentokrát se přijde Fester nahoru podívat, co je to tam za rozruch a dovolí vám sjet dolů. Až budete pryč z Moga, běžte dvakrát na jih, pak na západ a vraťte se do své lodi. Sedněte si (SIT), použijte počítač (USE COMPUTER) a vložte příkaz ke spuštění strojů. Příkazem 3 se vznesete do vesmíru. Možná, že ty dva chlápky najdete už nyní...

(pokračování příště)

přeložil CRACKSOFT



SHADOW OF THE BEAST II

Po odstartování hry běžte doprava. Když dojdete k prvnímu strážci lesa, zmáčkněte klávesu "A" (Ask mode - mód, ve kterém můžete konverzovat s příšerami) a napište TEN PINTS. Tím bude aktivován Cheat modus a získáte nekonečnou energii.

Ta vám však zdaleka nebude stačit k úspěšnému dohrání hry. Musíte ještě vyřešit několik logických hádanek a znát pár hesel. To vše bude v příštím RESETu...

WEIRD DREAMS

Ve svém šíleném snu se ocitnete v míchačce na cukrovou vatu. Kolem vás poletují chomáčky vaty, nenechte se jimi oblepit, budete je potřebovat v souboji s vosou. Potom šikovně vyskočte na špejli (vypadá to jednoduše, ale...) a ocitnete se na pouti. Běžte doleva a vejdete do místnosti s křivými zrcadly. Vstupte do pravého tak, aby z vás byla vidět asi jen jedna třetina. Potom vyfukujte klávesou HELP S.O.S. (morseovkou-...).

Pokud jste heslo vyfukali dobře, tak se v okénku životů objeví znak nekonečna.

AMOS AMOS AMOS

Srdcem Amosu je nový, velmi výkonný dialekt BASICu, který obsahuje přes 500 příkazů a který je v jednodušším provedení už dlouho k dostání na ST ("STOS The Game Creator"). Při přepracování na Amigu byly možnosti programu značně zvětšeny. Co kdysi přišlo jako čistý editor her, se proměnilo na mnohostranný programový nástroj, který pokrývá všechny myslitelné obory využití!

Po nahrání se ocitneme automaticky v menu. Tady budou jednotlivé části programu otestovány, popsány a konečně složeny. Číslování řádků přitom není nutné, dokonce prázdné znaky a pravopis příkazů bude samostatně poznán a zpracován. V hlavičce na okraji jsou ukryty dvě kompletní menu (editor a systémové menu), ve kterých jsou jako MAKROS obsaženy nejdůležitější příkazy. Také funkční klávesnici si nechte pokrýt MAKROSem.

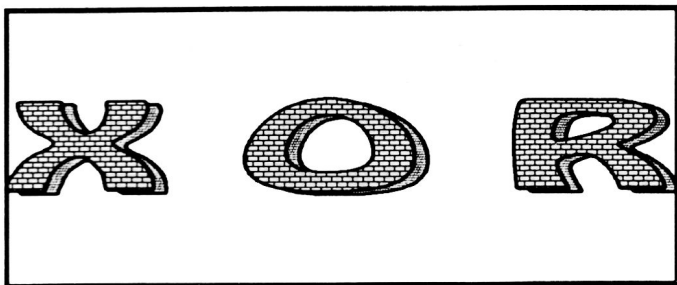
Rozsah příkazů je skutečně velmi dobrý, ovšem při zacházení se sprajtý, bobsy, ikonami, zvukem, animací a zacházení s obrázkem jsou pořád těžkosti. Zvláště pěkné: vedle standardních Hi-res a Lo-res jsou však jako možná řešení k dispozici Halfbrity a HAM modus, samozřejmě všechno v PALu. Maximální počet sprajtů na obrázku je 56, i když budou animovány všechny naráz, nebude to činit žádné potíže. Sprajtý mohou mít velikost od 128 x 255 pixelů, paralelní rolování dvou obrázků je možné tím nejjednodušším způsobem. Ale AMOS nabízí ještě více: v přímém módu si můžete vyskoušet části programů bez editoru (také zde je výpis programu samočinný). Zmínky je také hoden AMAL (Amos Animation Language), pod kterým si představte soustředění strojových příkazů, které umožňují extrémně rychlou animaci a stejně rychlé rolování. Proto můžeme nechat zároveň pracovat až 16 takovýchto AMALů.

Jako doplňující programy jsou zde ještě sprajtový editor, mapový editor, klávesnicový editor, čtyři kompletní dema, zvuky, sprajtý atd. Všechny ukázkové programy 300 stránkového anglického i německého manuálu, jsou obsaženy na disketě, která je dodávána spolu s programem. AMOS běží bez problémů i na počítači Amiga 500 s 512 kB paměti, více paměti pochopitelně není na škodu věci.

Dále jsme byli upozorněni, že všechny programy vytvořené AMOSEm pro komerční účely musí být opatřeny copyrightem (v manuálu uvedeno). A konečně každý uživatel AMOSu může vstoupit do "AMOS USER CLUB", který vedle HOT LINE, dokonce nabízí vlastní Public Domain s rutinami, zvukem a grafikou. Celý tento "špás" stojí 139,- DM. Jistě značná cena, ale co všechno lze s ním dělat! Tato investice bohatě vyváží všechny náklady. V blízké budoucnosti je naplánován AMOS COMPILER a AMOS 3D KIT.

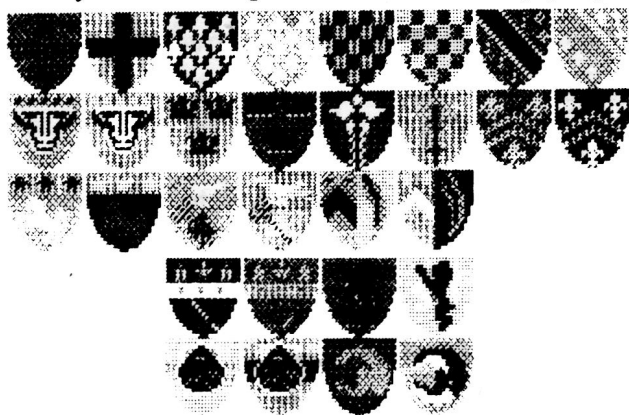
Ze zahraničního tisku

AMOS AMOS AMOS



Tato geniální logická hra Vám jistě zabere mnoho a mnoho hodin. Je rozdělena do 15 částí, podle obtížnosti.

V průběhu hry ovládáte dva štíty, kterými vzájemnou pomocí musíte posbírat všechny modré masky rozházené po bludišti. Oba štíty přepínáte



tlačítkem FIRE.

Sebrání zamračené masky způsobí setmění obrazovky až do nejbližšího sebrání směřující masky. Jak postupujete dalšími úrovněmi bludiště, narážíte na stále nové a nové předměty. V první části jsou jen dva, VLNKY a BUBLINKY. U nich platí následující pravidlo: do vlnek lze vstoupit (a tím je také odstranit) jen vrchem nebo spodem, do bublinek jen zprava nebo zleva.

Dalšími předměty, se kterými se v bludišti setkáte, jsou RYBA a PTÁK. Ryba má tu vlastnost, že pokud může padá dolů, až narazí na nějakou věc (kromě vlnek, kterými propadne). Pták, pokud může, tak letí doleva, opět dokud nenarazí na nějakou věc (kromě bublinek). U ryb a ptáků platí

ještě následující pravidlo: pták se žlutým kohoutkem má přednost před rybou, u ptáka s červeným kohoutkem je tomu naopak.

Dalšími předměty, se kterými se v bludišti setkáte jsou BOMBY, a to dvojího druhu. Bomba A vybuchuje svisle (3 políčka) a bomba B vodorovně (opět 3 políčka). Bomby vybuchují, dopadne-li na ně ryba, pták nebo jiná bomba alespoň přes jedno políčko. Podobně jako ryba a pták letí, pokud mohou bomby A, resp. B doleva, resp. dolů.

Posledními předměty, se kterými se v bludišti setkáte jsou PANENKY. Pokud do nich štítem zduchnete, letí daným směrem až na doraz.

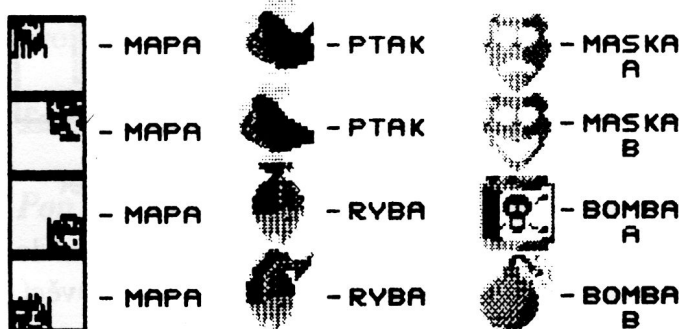


WINGS Of Fury

Tato hra se vám možná bude na první pohled zdát jako nudné a neoriginální "shoot 'em up", avšak Wings of Fury je skutečně něco zvláštního. Hru naprogramovala firma Broderbund, tématem je bitva o Midway a styl je dalece vzdálen od klasických standartních scrolujících střileček.

Struktura hry je spíše podobná leteckému simulátoru. Každá úroveň obsahuje sérii misí, každá je komplexnější a náročnější než ta předchozí. Ve hře ovládáte letadlo US Navy F6F Hellcat.

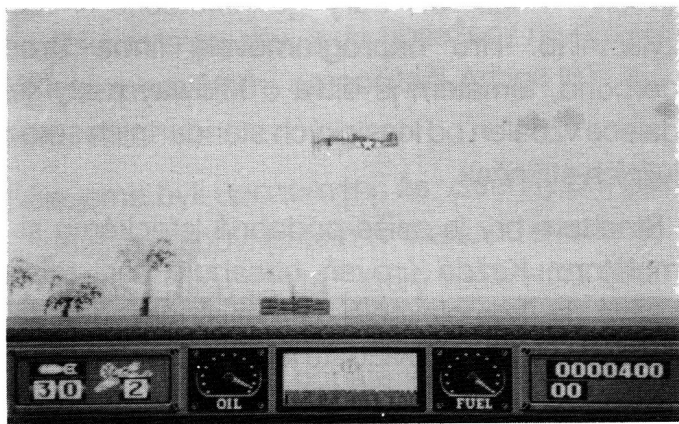
Vaše mateřská loď kotví u skupiny ostrovů v Pacifiku, které jsou okupovány Japonci. V první misi máte za úkol vyčistit nejbližší ostrov od vetřelců. Před odletem se musíte rozhodnout, jakou výzbroj si vezmete na cestu. Je vám nabídnuta volba: bomby, rakety nebo torpédo.





Nejlepší pro tuto misi budou bomby. Vzlétnutí je bez problémů a brzy jste ve vzduchu. Pohnutí letadlem na vrchol obrazovky bude mít za následek přepnutí do "long range view", tedy do pohledu na velkou vzdálenost a umožní vám vidět, co se chystá.

Až dosáhnete ostrova, všimnete si několika malých domečků a pár protiletadlových kanónů, které vám na uvítanou posílají pár střel. Jak domečky, tak i kulometná hnízda poskytují domov malým postavčkám, které se objevují ve všech hrách od Broderbundu. Jejich zničení si vyžádá dvoufázový útok. Nejdřív musíte vybombardovat jejich útočiště. Protože máte s sebou pouze 30 bomb, vaše letadlo musí být ve střelbě dost přesné. Zničte příbytky a nepřátelé budou utíkat ven na otevřené prostranství. A zde se hra stává trochu nechutnou (pro někoho taky legrační). Každý zasažený voják totiž udělá přemet, přičemž je slyšet jeho strašlivé vrískání.



Pokud vám dojdou bomby, nezbyde vám nic jiného než se vrátit na základnu a znovu se vyzbrojit, případně opravit části rozbité od protiletadlového kanónu. Přistání je další předností hry. Ačkoliv je mateřská loď pěkně rozsáhlá,

můžete úspěšně přistát pouze tehdy, když sednete s letadlem na záď, protože jinak minete brzdící provaz. To vyžaduje hodně tréninku.

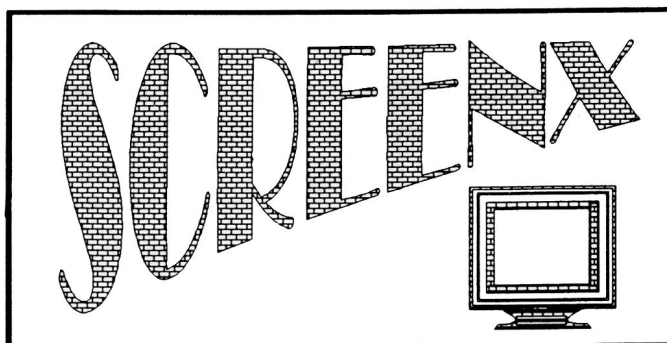
V další misi musíte potápnout nepřátelské lodě, stejně tak jako zničit celé skupiny ostrovů. Také musíte sestřelit několik letadel, která jsou na cestě. Bomby zde nenajdou mnoho použití, budete muset zvládnout použití torpéd a neřízených raket.

Fanouškové firmy Broderbund budou jistě potěšeni spoustou malých panáčků. Ti nejsou jen na ostrovech, ale můžete je najít také na palubě vaší mateřské lodi. Takové detaily vás přinutí se ke hře stále vracet.

Spíše než na indikátoru poškození, můžete sledovat poškození letadla podle toho, jak se za ním táhne realisticky vyvedený ohon kouře, který je uhašen po přistání na mateřskou loď.

Scrolling je trochu trhaný a některé části grafiky vypadají trochu zastarale. Ale to hře na její přitažlivosti zase tak moc neubírá. Před začátkem hry můžete zvolit jednu ze šesti obtížností, každá s jinou misí.

No a co říci na závěr? Wing of Fury je hra, která si i přes svou jednoduchou grafiku a drobné vady na kráse jistě najde na dlouhou dobu místo na vaší disketě.



program a dokumentace Steve Tibbet

SCREENX je program navržený pro včlenění do Vaší Startup-sequence. Poskytuje mnoho věcí,

které jsou využitelné v různých programových balících.

Tento program je typu Public Domain!

Hlavní funkce programu SCREENX jsou:

1) Obstarává malý časový/paměťový čítač v obrazovce Workbenche, který zabere velice malý čas procesoru.

2) Zajišťuje prostředek k objevení těch obrazovek, které jsou "ztraceny" vzadu u těch hloupých programů, které se neobtěžují na svou obrazovku dát Depth Gadget (Pozn.překl.: Depth Gadget je název pro symboly překrývajících se čtverců v pravém horním rohu okna, které dovolují okna předsouvat do popředí nebo dozadu, pokud se překrývají). Například Chess Master.

3) Je dostatečně malý, aby byl vložen do Vaší Startup-sequence a nezabíral mnoho místa v paměti.

SCREENX má dva módy operací: když je "vzhůru" a když "spí". Když spí, tak leží na obrazovce Workbenche a ukazuje Vám, kolik máte ještě k dispozici Chip RAM (standardní paměť) a kolik Fast RAM (přídavná paměť) a navíc reálný čas. Když clicknete myší na okno SCREENXu, tak jej zaktivujete. Když je okno aktivní, můžete zmáčkнуть buď mezerník nebo pravé tlačítko myši, abyste probudili SCREENX.

Když je SCREENX vzhůru, otevírá svoje vlastní okno, zabírající kolem 25K paměti. V levé části obrazovky je výpis všech obrazovek, které jsou běžně v systému a vpravo je 6 okének, která Vám dovolují říci programu, co má dělat.

Tato okénka mají následující význam:

Pop screen to front:

Vezme nastavenou obrazovku a přesune ji dopředu.

Push screen to back:

Pokud máte 4 obrazovky v paměti a jedna z nich nemá Depth Gadget, můžete ji předsunout dozadu a dokud neclicknete některou z dalších obrazovek za ni, nebudete mít žádné problémy (pokud clicknete za ni něco jiného, musíte použít SCREENX, abyste ho dostali zpátky).

Update screen list:

Toto obnoví listing obrazovek, který je ukazován. To je nezbytné, pokud některá z obrazovek zmizela, když se na ni díváte, nebo když se objeví nová obrazovka.

Cycle all screens:

Postupně rotují všechny obrazovky tak, že nová vždy vyjíždí zespodu.

Close screen:

To je nebezpečné! Tuto funkci byste neměli používat bez toho, že vlastně nevíte, co děláte. Tato volba zavře obrazovku Vámi zvolenou. Problém je však ten, že když se se někdo jiný rozhodne někdy jindy na této obrazovce psát, tak bác. Což je skutečně použitelné, když program krachuje, můžete zavřít jeho obrazovku abyste uvolnili kus paměti RAM, která je zabraná. Ujistěte se, že nezavíráte Workbench nebo neděláte podobnou hloupost, O.K.?

Save screen to IFF File:

Tato funkce napřed zbarví obrazovku do červená (tak víte, že se něco chystá) a uloží vybranou obrazovku pod názvem, napsaném v textovém okénku na spodku obrazovky. Název musí zahrnovat plný výpis adresářů, jinak bude soubor nahrán do hlavního adresáře.

(Pokud máte nějaký problém, zavolejte mi (pokud máte modem), nebo mi pošlete velkou krabici s penězi a dopisem, pokud modem nemáte.)

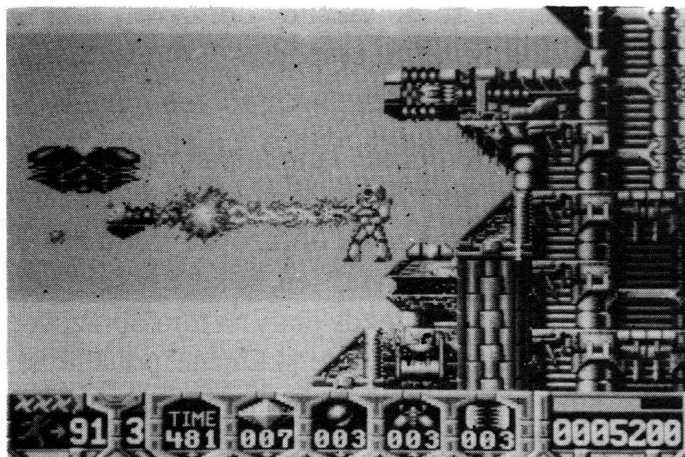
No jo, myslím že někteří z Vás budou chtít vytisknout s tímto programem aktuální obrazovku na tiskárně - to taky chystám.

No jo #2, jsou také řídicí příkazy pro tuto věc...

Pokud startujete z Workbenche, otevře se SCREENX jako spící, ale pokud jej budete startovat z CLI, bude předpokládat, že chcete okno, které je vzhůru. Pokud skutečně chcete v CLI spící okno, použijte příkaz - S.

Aby zachoval přesnost čítače času, obnovuje SCREENX své malé okno 6 krát za sekundu. Pokud zjistíte, že to trochu zpomaluje ostatní věci, můžete v CLI použít příkaz - E (Efficient) a potom se bude okno občerstvovat pouze každou druhou sekundu.

(Steve Tibbet, 2710 Saratoga Pl.#1108, Gloucester, Ontario) (zavolejte moje BBS na 613-731-3419)



FIATY DO HER TURRICAN

Pokud při dekomprimaci držíte levé tlačítko myši, tak získáte 99 životů, místo původních tří.

Existuje však ještě lepší způsob: Chvilí hrejte hru, abyste nasbírali body, potřebné k zapsání do tabulky a místo svého jména napište slovo "BLUESMOBIL". Budete mít navíc 500 kusů od všech druhů zbraní.



POPULOUS

POPULOUS-vstupní kódy ke všem pětistům úrovním hry.

000 - GENESIS
004 - CALDIEHILL
008 - EOAOZORD
012 - BILCEMET
016 - BADAACON
020 - SHADTED
024 - LOWINGICK
028 - HAMHIPOLD
032 - SHIDIEHOLE

001 - HURTOUTORD
005 - SCOQUEMET
009 - BURWILON
013 - RINGMPED
017 - IMMUSILL
021 - CORPEHAM
025 - QAZITORY
029 - FUTOUTBOY
033 - HURTLOPLAS

002 - JOSAMAR
006 - SWAUER
010 - MORINGILL
014 - WEAVHIPHAM
018 - HOBDIETORI
022 - BINOZOND
026 - VERYMEEND
030 - SUZALOW
034 - JOSTME

003 - TIMUSLUG
007 - KILLPEING
011 - NIMIHILL
015 - ALPOUTOND
019 - BUGQUEEND
023 - SADWILLOW
027 - MINMPME
031 - DOUUSICK
035 - TIMPEOLD

036 - CALOZBO	037 - SCOWILDOR	038 - SWAINGPAL	039 - KILLOHOLE
040 - EOAMELAS	041 - BURMPAL	042 - MORHIPPI	043 - NIMOUTJOB
044 - BILADOR	045 - RINGGBPAL	046 - WEAVINPERT	047 - ALPLOPOUT
048 - BADTAL	049 - IMMPEPIL	050 - HOBZJOB	051 - BUGWILLIN
052 - SHADOGODON	053 - COROPERT	054 - BINMEOUT	055 - SADMPPT
056 - LOWHIPBAR	057 - QAZOUTER	058 - VERYELIN	059 - MINGBDON
060 - HAMINMAR	061 - FUTLOPLUG	062 - SUZTT	063 - DOUPEBAR
064 - SHIOZER	065 - HURTIKEING	066 - JOSOGOORD	067 - TIMOMAR
068 - CALMELUG	069 - SCOMPILL	070 - SWAHIPMET	071 - KILLQAZED
072 - EOAEING	073 - BURGBORD	074 - MORINCON	075 - NIMLOPILL
076 - BILTHILL	077 - RINGOXMET	078 - WEAVEAED	079 - ALPIKEHAM
080 - BADOGOOND	081 - IMMOCON	082 - HOBMEILL	083 - BUGMPTORI
084 - SHADKOPEND	085 - CORQAZME	086 - BINEHAM	087 - SADGBOND
088 - LOWINLOW	089 - QAZLOPICK	090 - VERYYTORY	091 - MINOXEND
092 - HAMEAME	093 - FUTIKEOLD	094 - SUZOGOBOY	095 - DOUOLOW
096 - SHIMEICK	097 - HURTDIHOE	098 - JOSKOPLAS	099 - TIMQAZAL
100 - LALEOLD	101 - SCOGBOY	102 - SWAINDOR	103 - KILLSODPAL
104 - EOAYHOLE	105 - BUROXLAS	106 - MOREAAL	107 - NIMIKEPIL
108 - BILOGOJOB	109 - RINGUDOR	110 - WEAVDEPAL	111 - ALPDIPERT
112 - BADKOPOUT	113 - IMMQAZT	114 - HOBEPIL	115 - BUGGBJOB
116 - SHADASLIN	117 - CORSODDON	118 - BINYPERT	119 - SADOXOUT
120 - LOWEAT	121 - QAZIKEBAR	122 - VERYQUEER	123 - MINULIN
124 - HAMDEDON	125 - FUTDIMAR	126 - SUZKOPLUG	127 - DOUQAZHILL
128 - SHIEBAR	129 - HURTCER	130 - JOSASING	131 - TIMSODORD
132 - CALYMAR	133 - SCOOXLUG	134 - SWAEAHILL	135 - KILLDIEMET
136 - EOQUEED	137 - BURUING	138 - MORDEORD	139 - NIMDICON
140 - BILKOPILL	141 - RINGINGTORY	142 - WEAVIMET	143 - ALPCEED
144 - BADASHAM	145 - IMMSODOND	146 - HOBYCON	147 - BUGOXILL
148 - SHADUSTORY	149 - CORDIEEND	150 - BINQUEME	151 - SADUHAM
152 - LOWDEOND	153 - QASDILOW	154 - VERYWILICK	155 - MIMINGHOLE
156 - HAMIEND	157 - FUTCEME	158 - SUZASOLD	159 - DOUSODBOY
160 - SHIYLOW	161 - HURTAICK	162 - JOSUSHOLE	163 - TIMDIELAS
164 - SCALQUEAL	165 - SCOUOLD	166 - SWADEBOY	167 - KILLOZDOR
168 - EOAWILPAL	169 - BURINGPERT	170 - MORILAS	171 - MINCEAL
172 - BILASPIL	173 - RINGHIPJOB	174 - WEAVOUTLIN	175 - ALPAPAL
176 - BADUSPERT	177 - IMMIDIEOUT	178 - HOBQUET	179 - BUGUPIL
180 - SHADPEJOB	181 - COROYLIN	182 - BINWILDON	183 - SADINGMAR
184 - LOWIOUT	185 - QAZCET	186 - VERYMPBAR	187 - MINHIPER
188 - HAMOUTING	189 - FUTADON	190 - SUZUSMAR	191 - DOUDIELUG
192 - SHIQUEHILL	193 - HURTTBAR	194 - JOSPEER	195 - TIMOZING
196 - CALWILORD	197 - SCOINGCON	198 - SWAILUG	199 - KILLMEHILL
200 - EOAMPMET	201 - BURHIPED	202 - MOROUTHAM	203 - NIMAORD
204 - BULUSCON	205 - RINGINILL	206 - WEAVLOPTORY	207 - ALPTMET
208 - BADPEED	209 - IMMOZHAM	210 - HOBWILOND	211 - BUGINGLOW
212 - SHADOILL	213 - CORMETORY	214 - BINMPEND	215 - SADHIPME
216 - LOWOUTOLD	217 - QAZAOND	218 - VERYGBLOW	219 - MININICK
220 - HAMLOPHOLE	221 - FUTTEND	222 - SUZPEME	223 - DOUOZOLD
224 - SHIWILBOY	225 - HURTOGODOR	226 - JOSOICK	227 - TIMMEHOLE
228 - CALMPLAS	229 - SCOHIPAL	230 - SWAOUTPIL	231 - KILLEBOY
232 - EOAGBDOR	233 - BURINPAL	234 - MORLOPPERT	235 - NIMTLAS
236 - BILPEAL	237 - RINGEAPIL	238 - WEAVIKEJOB	239 - ALPOGOLIN
240 - BADOPAL	241 - IMMMEPERT	242 - HOBMPOUT	243 - BUGHIPT
244 - SHADQAZBAR	245 - COREJOB	246 - BINGBLIN	247 - SADINDON
248 - LOWLOPMAR	249 - QAZTOUT	250 - VERYOXT	251 - MINEABAR
252 - HAMIKER	253 - FUTOGOING	254 - SUZODON	255 - DOUMEMAR
256 - SHIMPLUG	257 - HURTKOPHILL	258 - JOSQAZMET	259 - TIMEER
260 - CALGEBING	261 - SCOINORD	262 - SWALOPCON	263 - KILLYLUG
264 - EOAOXHILL	265 - BUREAMET	266 - MORIKEED	267 - NIMOGOHAM
268 - BILOORT	269 - RINGDECON	270 - WEAVDIILL	271 - ALPKOPTORY
272 - BADQAZEND	273 - IMMEEED	274 - HOBGBHAM	275 - BUGINOND
276 - SHADSÓDLOW	277 - CORYILL	278 - BINOXTORY	279 - SADEAEND
280 - LOWIKEME	281 - QAZOGOOLD	282 - VERYUOND	283 - MINDELOW
284 - HAMDIICK	285 - FUTKOPHOLE	286 - SUZQAZLAS	287 - DOUEME
288 - SHIGBOLD	289 - HURTASBOY	290 - JOSSODDOR	291 - TIMYICK

292 - CALOXHOLE	293 - SCOEALAS	294 - SWAIKEAL	295 - KILLQUEPIL
296 - EOAUBOY	297 - BURDEDOR	298 - MORDIPAL	299 - NIMKOPPERT
300 - BILQAZOUT	301 - RINGIAL	302 - WEAVCEPIL	303 - ALPASJOB
304 - BADSODLIN	305 - IMMPYPAL	306 - HOBOXPERT	307 - BUGEABOUT
308 - SHADDIET	309 - CORQUEBAR	310 - BINUJOB	311 - SADDELIN
312 - LOWDIDON	313 - QAZKOPMAR	314 - VERYINGLUG	315 - MINIT
316 - HAMCEBAR	317 - FUTASER	318 - SUZSODING	319 - DOUYDON
320 - SHIOXMAR	321 - HURTUSLUG	322 - JOSDIEHILL	323 - TIMQUEMET
324 - CALUER	325 - SCODEING	326 - SWADIORD	327 - KILLWILCON
328 - EOANGILL	329 - BURIHILL	330 - MORCEMET	331 - NIMASED
332 - BILSODHAM	333 - RINGOUTOND	334 - WEAVACON	335 - ALPUSILL
336 - BADDIETORY	337 - IMMQUEEND	338 - HOBUED	339 - BUGDEHAM
340 - SHADOZOND	341 - CORWILLOW	342 - BIMINGICK	343 - SADITORY
344 - LOWCEEND	345 - QAZASME	346 - WERYHIPOLD	347 - MINOUTBOY
348 - HAMALOW	349 - FUTUSICK	350 - SUZDIEHOLE	351 - DOUQUELAS
352 - SHIUME	353 - HURDPEOLD	354 - JOSOZBOY	355 - TIMWILDOR
356 - CALINGPAL	357 - SCOIHOLE	358 - SWACELAS	359 - KILLMPAL
360 - EOAHIPPIL	361 - BUROUTJOB	362 - MORADOR	363 - NIMUSPAL
364 - BILDIEPERT	365 - RINGLOPOUT	366 - WEAVTAL	367 - ALPPEPIL
368 - BADOZJOB	369 - IMMWillIN	370 - HOBINGDON	371 - BUGIPERT
372 - SHADMEOUT	373 - CORMPT	374 - BINHIPBAR	375 - SADOUTER
376 - LOWALIN	377 - QAZUSDON	378 - VERYINMAR	379 - MINLOPLUG
380 - HAMTT	381 - FUTPEBAR	382 - SUZOZER	383 - DOUWILING
384 - SHIINGORD	385 - HURTOMAR	386 - JOSMELUG	387 - TIMMPHILL
388 - CALHIPMET	389 - SCOOTED	390 - SWAAING	391 - KILLGBORD
392 - EOAINCON	393 - BURLOPILL	394 - MORTHILL	395 - NIMPEMET
396 - BILOZED	397 - RINGIKEHAM	398 - WEAVOGOOND	399 - ALPOCON
400 - BADMEILL	401 - IMMPTORY	402 - HOBHIPEND	403 - BUGOUTME
404 - SHADEHAM	405 - CORGBOND	406 - BININLOW	407 - SADLOPICK
408 - LOWTTORY	409 - QAZPEEND	410 - VERYEAME	411 - MINIKEOLD
412 - HAMOGOBOY	413 - FOTOLOW	414 - SUZMEICK	415 - DOUMPHOLE
416 - SHIHIPLAS	417 - HURTQAZAL	418 - JOSEOLD	419 - TIMGBBOY
420 - CALINDOR	421 - SCOLOPPAL	422 - SWATHOLE	423 - KILLOXLAS
424 - EOAEAAL	425 - BURIKEPIL	426 - MOROGOJOB	427 - NIMODOR
428 - BILMEPAL	429 - RINGDIPERT	430 - WEAVKOPOUT	431 - ALPQAZT
432 - BADEPIL	433 - IMMGBJOB	434 - HOBINLIN	435 - BUGLOPDON
436 - SHADIPERT	437 - COROXOUT	438 - BINEAT	439 - SADIKEBAR
440 - LOWOGOER	441 - QAZOLIN	442 - VERYDEDON	443 - MINDIMAR
444 - HAMKOPLUG	445 - FUTQAZHILL	446 - SUZEBAR	447 - DOUGBER
448 - SHIINING	449 - HURTSODORD	450 - JOSYMAR	451 - TIMOXLUG
452 - CALEAHILL	453 - SCOIKEMET	454 - SWAOGOED	455 - KILLUING
456 - EOADEORD	457 - BURDICON	458 - MORKOPILL	459 - NIMQAZTORY
460 - BILEMET	461 - RINGCEED	462 - WEAVASHAM	463 - ALPSODOND
464 - BADCYCON	465 - IMMOXILL	466 - HOBEATORY	467 - BUGIKEEND
468 - SHADQUEME	469 - CORUHAM	470 - BINDEOND	471 - SADDILOW
472 - LOWKOPIK	473 - QAZQAZHOLE	474 - VERYIEND	475 - MINCEME
476 - HAMASOLD	477 - FUTSODBOY	478 - SUZYLOW	479 - DOUOXICK
480 - SHIEAHOLE	481 - HURTDIELAS	482 - JOSQUEAL	483 - TIMUOLD
484 - CALDEBOY	485 - SCODIDOR	486 - SWAKOPPIL	487 - KILLINGPERT
488 - EOAILAS	489 - BURCEAL	490 - MORASPIL	491 - NIMSODJOB
492 - BILYDOR	493 - RINGAPAL	494 - WEAVUSPERT	495 - ALPDIEOUT
496 - BADQUET	497 - IMMUPIL	498 - HOBDEJOB	499 - BUGDILIN

Reset Hit

- 1) WINGS
- 2) CASTLE MASTER
- 3) UNREAL
- 4) SHADOW OF THE BEAST II
- 5) TOTAL ECLIPSE
- 6) SHUFFLE PUCK
- 7) INDIANA JONES III
- 8) KICK OFF II
- 9) SOUTH & NORTH
- 10) XENON II



10 nejlepších her podle RESETU.

předmětů, kouzel a řešení ostatních problémů. Firma FTL zde krásným a původním způsobem dokázala, že lze vytvořit hru, která uspokojí i nejnáročnější uživatele počítače AMIGA.

Tedy, o co vlastně jde. Zlý a mocný lord Chaos se rozhodl podrobit si zemi. Aby ho v přípravě na tento hrůzný čin nikdo nerušil, usídlil se v obrovském podzemním labyrintu. Labyrint má celkem čtrnáct poschodí a obývají ho hrozné příšery. Navíc je přímo protkán skrytými vchody a chodbami. Jak již jistě tušíte, vaším úkolem bude nalézt lorda Chaose a zabránit mu v uskutečnění jeho plánu. Zabít se vám ho ale nepodaří, protože chlapi od FTL již uvedli na trh pokračování Dungeon Master a jeho název - Chaos Strikes Back jasně hovoří, o co půjde nyní. Jen pro zajímavost: hra se již nevešla na jednu disketu a v prvním poschodí je tak "horko", jako v sedmém v Dungeon Master. O množství příšer hovoří i fakt, že všichni hrdinové mají asi 6 krát více energie, aby bylo možno vůbec hru hrát. Ale zpět k Dungeon Master.

DUNGEON MASTER

Zpracoval KYBSO

V následujícím popisu budou použity následující značky:

VYSVĚTLIVKY

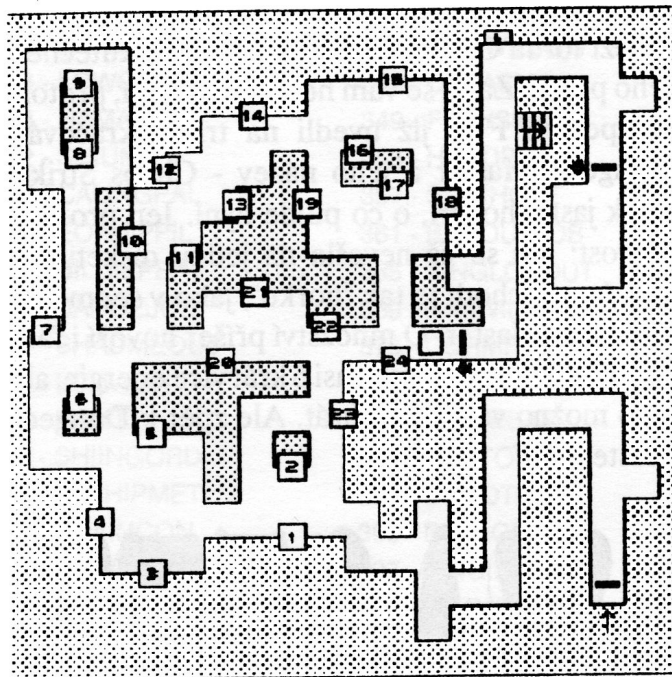
- Zed'
- ▣ Předmět (klíč, tlačítko ...)
- Dveře/brána
- ⬆ ⬇ Schody
- Jáma
- Otáčedlo
- Transportér
- Tajné dveře

Dungeon Master je vynikající hra spojující v sobě prvky dobrodružné, v podobě boje s příšerami, i prvky logické, při používání

Nyní si popíšeme, co následuje po spuštění hry. Po chvíli nahrávání koukáte na mohutné dveře ve skále. Jsou jen dvě možnosti: spustit hru od začátku nebo pokračovat ve hře uložené na disketě. Při prvním startu je to jasné.

Nyní si můžete připravit občerstvení a to hned ze dvou důvodů. Prvním je doba nahrávání, která je díky průběžné dekomprimaci dat značná. Umožnilo to však umístit celou hru na jednu disketu. Druhým důvodem je nebezpečí značného vysílení v průběhu dlouhého hraní hry. Ano, opravdu není to hra na jedno odpoledne. Tak a nyní jste se dočkali a stojíte v chodbě bludiště. Vaše dobrodružství začíná...

Nacházíte se v přízemí, kde je umístěno 22 obrazů hrdinů, ze kterých sestavíte svoji "údernou" skupinu. Tu tvoří čtyři postavy. Musíte je vybírat tak, aby umožnily řešení všech problémů. To jest tvrdých soubojů, tvorby kouzel a nesení věcí. Postavy vyberete levým tlačítkem myši. Pak je vám poskytnuto na výběr ze tří možností: aktivace s původním jménem, přejmenování a aktivace nebo zrušení volby. Výběr se provede opět levým tlačítkem myši.



Jméno	Zdraví	Energie	Kouzla	Nosnost
1-IAIDO	48	65	11	45
2-ZED	60	60	10	42
3-CHANI	47	67	20	40
4-HAWK	70	85	10	46
5-BORIS	35	65	28	38
6-ALEX	50	57	13	46
7-NABI	55	65	15	43
8-HISSSSA	80	61	5	57
9-GOTHMOG	60	55	18	42
10-SONJA	65	70	2	54
11-LEYLA	48	60	3	42
12-MOPHUS	55	55	19	44
13-WUUF	40	50	30	37
14-STAMM	75	80	0	52
15-AZIZI	61	77	7	48
16-LEIF	75	70	7	47
17-WUTSE	45	47	20	41
18-DAROOU	100	65	6	50
19-TIGGY	25	45	36	34

20-LINFLAS	65	50	12	49
21-GANGO	39	63	26	42
22-SYRA	53	72	15	41
23-ELIJA	60	58	22	44
24-HALK	90	75	0	54

Teď máte vybranou celou skupinu a můžete zjistit, co vlastně umí. Po stisku pravého tlačítka myši nebo po ukázání na některou postavu a stisku levého tlačítka se ukáže tento panel:

Panel si rozdělíme na několik menších částí. V první řadě je část pro pohyb v bludišti. Je to těch šest šipek v pravém dolním rohu. Jak se používají, to už asi víte. Jen pro doplnění-otočení je vždy o 90 stupňů.

Další část je tvořena čtyřmi portréty hrdinů a je v horní části obrázku. Zde můžete ze tří sloupečků vyčíst, v jakém stavu jsou vaši hrdinové. Zvýrazněné jméno určuje postavu, která se zobrazí při stisku pravého tlačítka myši.

V pravém horním rohu jsou 4 ikony znázorňující sestavení skupiny. To je důležité při startu, abyste dopředu postavili silné jedince.

Další část slouží k tvorbě magických formulí. Je umístěna pod ikonami a k jejímu popisu se vrátíme později.

Pod magií jsou 4 obdélníky. Jejich obsah určuje to, co má ten který hrdina za předmět v pravé ruce a slouží k jeho použití. Aktivace se provádí opět myši a stiskem levého tlačítka. Poté je vám nabídnuto k výběru, co s předmětem chcete udělat - např. bodnout, hodit, střelit, udeřit, aktivovat a pod. Konkrétně pak záleží na předmětu, který máte v ruce.

Největší část obrazu tvoří jakýsi "inventář" hrdiny. V levém horním rohu je pro orientaci jméno hrdiny. V pravém pak tři ikony, sloužící k: uložení stavu hry, zrychlení hry a k návratu do menu pro pohyb bludištěm. První a třetí nepotřebuje další vysvětlování. Druhá ano. Jde o simulaci zrychleného průběhu hry. To se hodí například v případě, že jste na tom špatně s energií, - s jakou, to nehraje roli, a chcete počkat až se vám doplní. Samozřejmě, že nemůžete doplňovat energii uprostřed davu kostlivců a jiných příšer. Snad pouze v případě, že vás hra přestala bavit. Následují dvě nepřehlédnutelné ikony - oko a ústa. Pokud budete mít v "myši ruce", t.j. na něco ukážete myši a stisknete levé tlačítko, ukážete na oko

a stisknete levé tlačítko myši, poví vám hrdina, co to je a kolik to váží. Totéž platí s ústy, jen s tím rozdílem, že pokud je to požitelné, hrdina předmět sní.

To souvisí se dvěma sloupečky uprostřed plochy nadepsané FOOD a WATER, což znamená jídlo a voda. Váš hrdina totiž musí, stejně jako lidé, jíst a pít. Pokud dlouho nejí a hlavně nepije, zpomalují se pohyby celé skupiny a nelze vyřešit některé situace v bludišti. Ovšem na druhou stranu - je radno s obojím šetřit. Ničeho není nazbyt. Úplně dole zjistíme, jakou zátěž hrdina nese a kolik může nést celkem. I zde se při přetížení projeví zpomalení celé skupiny. Vlevo je tělo našeho hrdiny rozděleno na několik částí, do kterých nebo na které můžete dávat nebo věšet předměty. Všechno má svoji logiku a proto nemůžete boty pověsit na krk, stejně tak ani láhev na opasek.

Další, neméně důležitou možností Vašeho hrdiny je kouzlení. K vyvolání kouzel slouží již popsaný obdélník. Každý symbol spotřebovává jisté množství magické síly. Jsou zde i symboly, nemající žádný význam, alespoň ne v Dungeon Master. Důležitá strategická připomínka - přebytek magické energie využijte k tvorbě magických roztoků. Tím je vytvořena zásoba, potřebná pro pozdější, krušné časy. Podmínkou ovšem je, mít u sebe prázdné lahve. Pokud se při psaní formule spletete, stačí ukázat na symbol šipky vlevo a stisknout myš. Energii Vám to ovšem nevrátí.

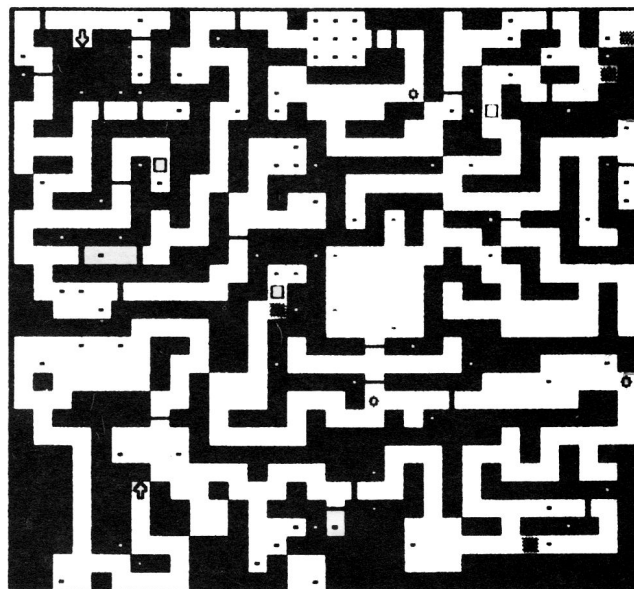
K čemu které kouzlo slouží, ponechám už na Vašem zjištění a navíc to ani ve všech případech nevím. Proto pokud přijdete i na malou zajímavost, prosím o její sdělení na adresu redakce. Díky.

Následuje seznam magických formulí a jejich energetických spotřeb.

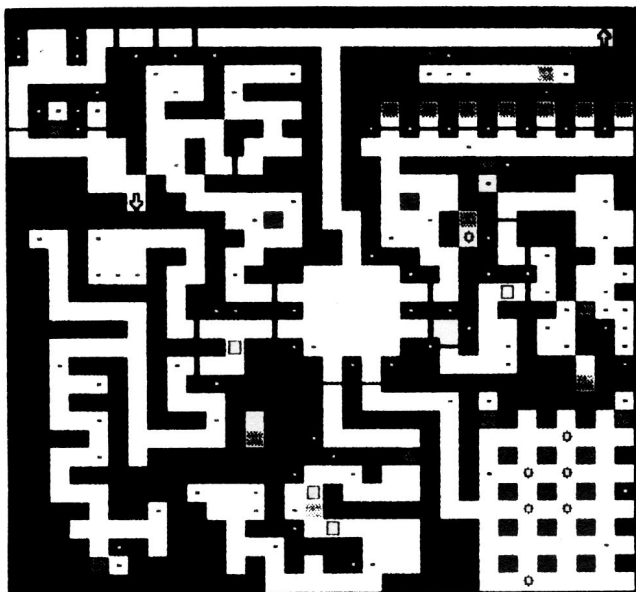
«	1	Σ	4	7	5	⋮	4
⊞	2	×	2	≈	3	⊙	7
×	3	⊞	5	£	7	□	7
⊞	4	⊞	6	⊙	2	⊞	6
⊞	7	⊞	7	⊞	7	⊞	7

FUL	-	Produkuje světlo.
VI	-	Nápoj. Zlepšuje zdraví, hojí zranění.
MON	-	Nápoj. Dodává energii.
YA ERO	-	Nápoj. Vytváří magický štít.
VIERO	-	Nápoj. Léčí otravy.
DES VEN	-	Nápoj. Jedovatý roztok.
OH VEN	-	Vytvoří jedovatou mlhu.
ZO	-	Otevírá některé dveře.
YA IR	-	Vytváří magický štít.
DES EW	-	Zabíjí nehmotná strašidla-duchy.
FUL IR	-	Vystřelí ohnivou kouli.
FUL ERO NITA	-	Ohňový štít.
OHIR RA	-	Světlo.
DESIR RA	-	Tma.
YA ERO ROS	-	Zanechává svítící stopy-nelze se ztratit.
FUL ERO KU	-	Nápoj. Dodává velkou moc a pevnost.
OH ERO ROS	-	Nápoj. Dodává velkou obratnost.
YA ERO DANE	-	Nápoj. Dodává velkou moudrost.
YA ERO NETA	-	Nápoj. Dodává velkou životní sílu.
ZO ERO RA	-	Nápoj. Dodává magickou energii.
OH KATH RA	-	Vypustí světelný blesk.
OH EW RA	-	Vidíte přes zeď.
ZO KATH RA	-	Zokathra kouzlo.

Následují mapky všech poschodí DUNGEON MASTER.



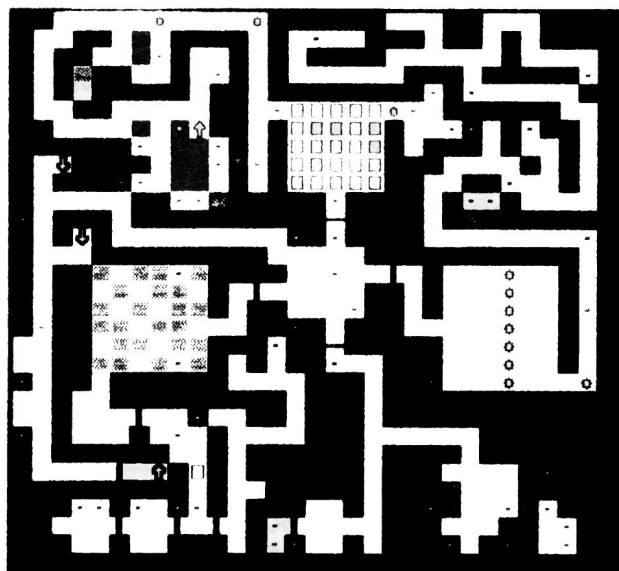
Level 3



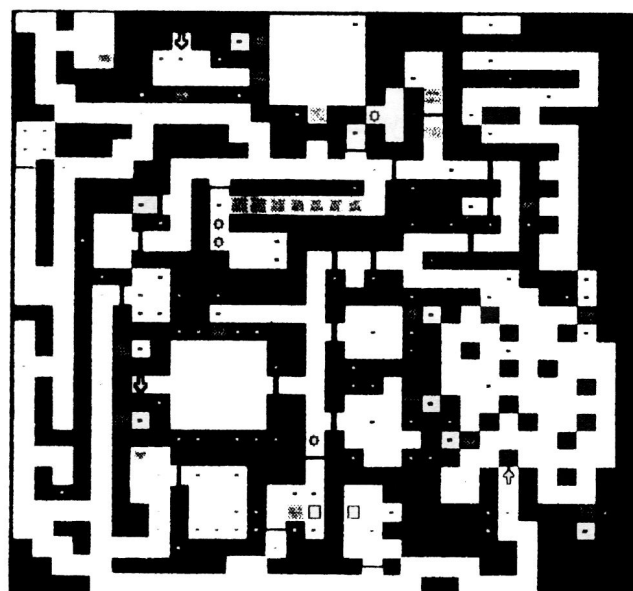
Level 4



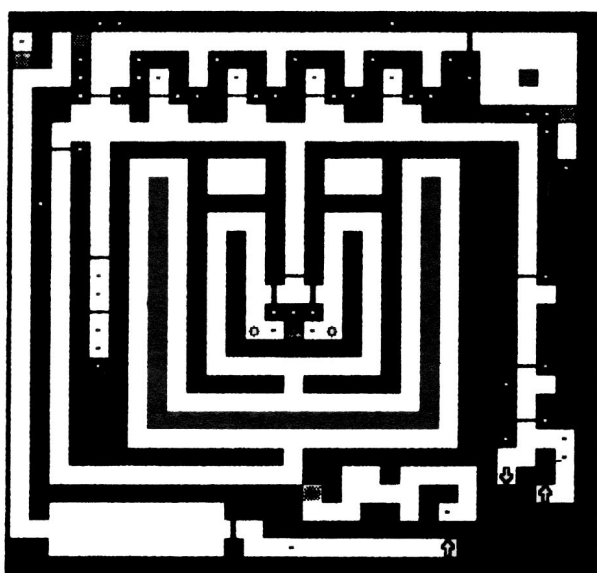
Level 5



Level 6



Level 7



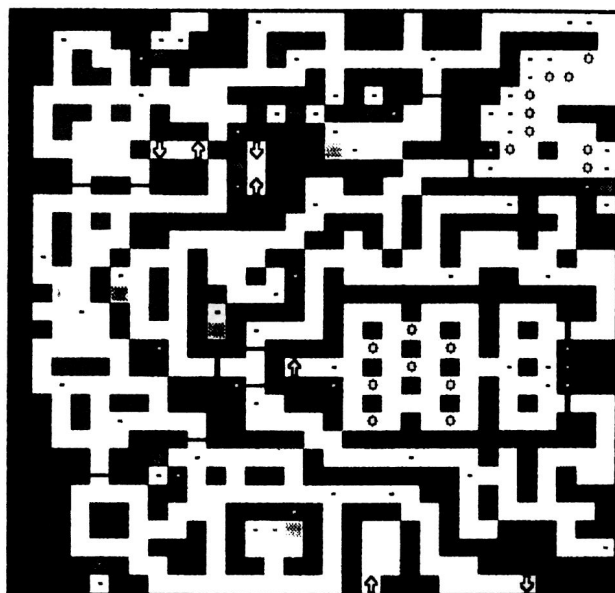
Level 8



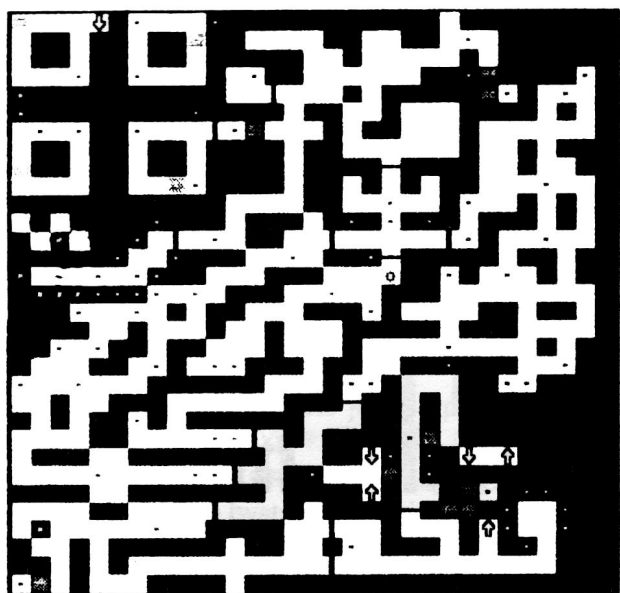
Level 9



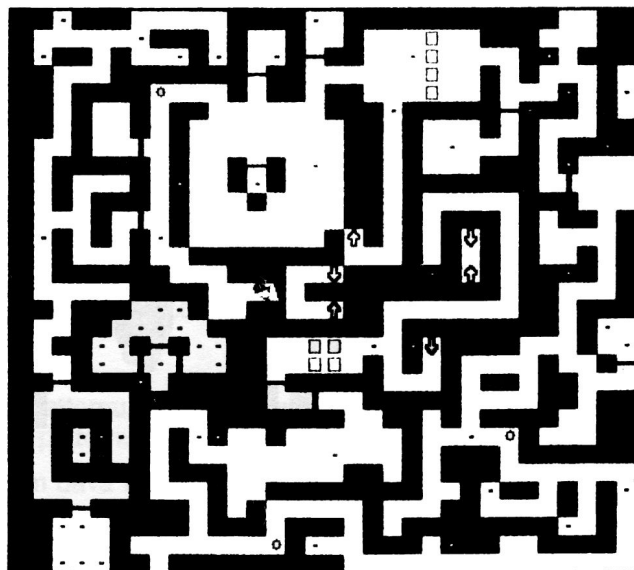
Level 10



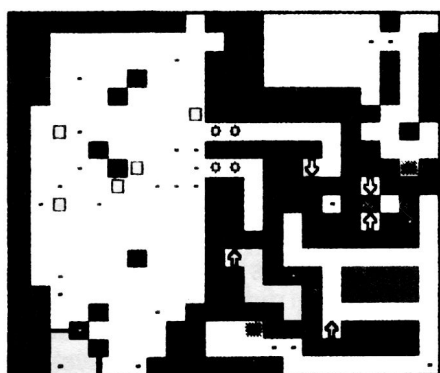
Level 11



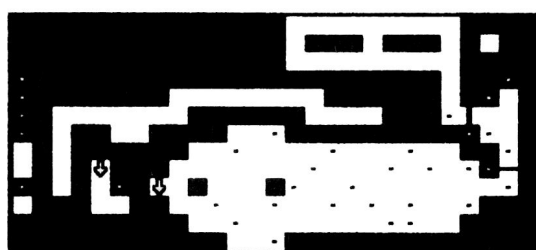
Level 12

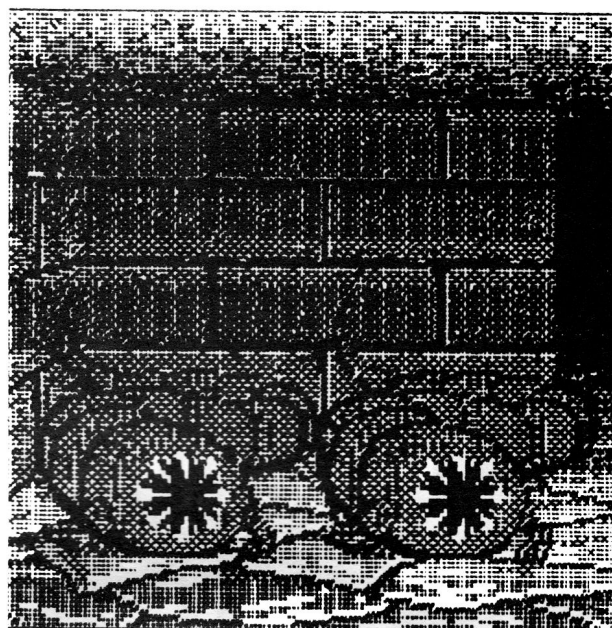
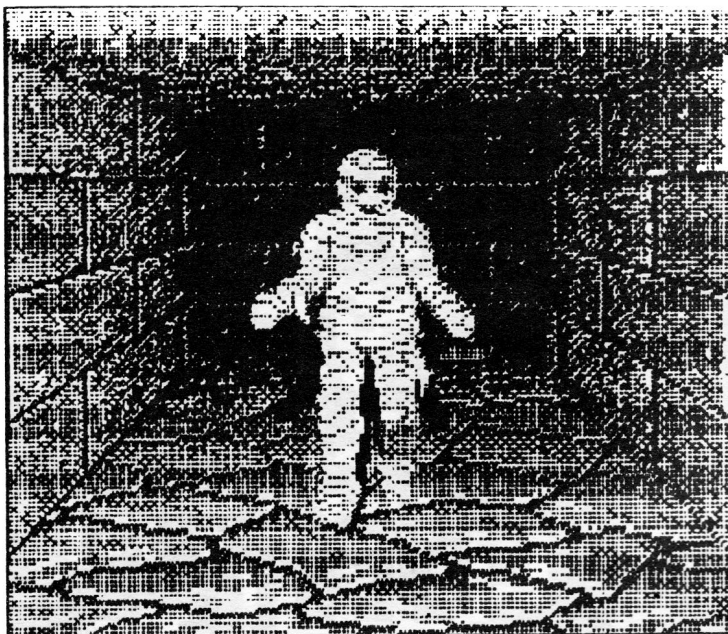


Level 13



Level 14





FUTURE COMPOSER V1.0

program pro tvorbu syntetické hudby

Nezbytné instrukce pro Amiga FUTURE COMPOSER V1.0

Future Composer napsal Supersero z The Superions.

Future Composer je postaven na základě hrací rutiny Thalion, jejímž duchovním otcem je David Whittakerův přehrávač ze hry ASTRAROTH. Na disketě můžete dále najít moduly z her ASTRAROTH a CHAMBERS of SHAOLIN (a další od firmy Thaolin).

Všechny moduly samozřejmě můžete nahrát do Future Composeru, kde je můžete přehrávat a editovat. Nástroje z těchto modulů můžete také použít pro vaše vlastní skladby.

Přehrávač byl zoptimalizován a portamento rutina byla úplně přepsána. Všechny portamento akce v modulech byly samozřejmě upraveny pro novou portamento rutinu v programu.

Instrukce

Future Composer není další Soundtracker, je to více než konkurence, která ho "setře"! Neboť Future Composer má některé skvělé výhody, srovnatelné se Soundtrackerem, ale hlavní výhodou je schopnost produkovat SYNTETICKÉ ZVUKY! (a přitom můžete stále používat samplý). Také vytváření patternů a práce s nimi je mnohem pružnější a zabírá méně místa v paměti. Syntetické zvuky zabírají v paměti méně místa, čímž dělají moduly relativně kratšími. Používáním samplů se samozřejmě modul "nafukuje", avšak většina samplů (včetně bicích, řeči atd.) může být nahrazena syntetickými zvuky. Takovéto moduly pravděpodobně nikdy nedosáhnou velikosti soundtrackových modulů.

Poznámka: Pokud jste dosud Future Composer neviděli, doporučuji vám, aby jste to rychle napravili. Získáte tím jistý přehled a tak budete moci další výklad a instrukce sledovat snadněji!

Future Composer je postaven na jiném principu, než legendární Soundtracker. Místo jedné obrazovky jsou zde obrazovky tři.

1) The MAIN SCREEN (Hlavní obrazovka)

Toto je obrazovka, do které se dostanete po odstartování programu. Zde řídíte disk (load, save, dir), sequencer patternů, rychlost přehrávání, sampleinfo a samozřejmě přepínání ostatních obrazovek.

2) The PATTERN EDITOR (Editor patternů)

Zde můžete editovat patterny, zároveň čtyři. Pro vaši hudbu je přístupných 128 patternů.

3) The SOUND EDITOR (Editor zvuků)

V této obrazovce můžete editovat amplitudovou a frekvenční modulaci.

Obecná poznámka: Ve všech třech obrazovkách programu jsou černé čtverce s bílými čísly uvnitř. Tato čísla mohou být změněna tak, že posunete ukazovátko myši do čtverce a stisknete levé tlačítko. Ve čtverci se objeví blikající kurzor a pak jednoduše vpíšete požadované číslo. Všechny vstupy jsou HEXADECIMÁLNÍ!!! Také text v oknech pro práci s disketou měníte obdobným způsobem (samozřejmě píšete text a ne hexačísla).

MAIN SCREEN

V horní části obrazovky je barevný nápis FUTURE COMPOSER a pod ním najdete Sequencer patternů.

Nad sequenčním oknem je nějaký divný text: SP PT TR ST a RS. Tato písmena mají následující význam:

SP = STEP (krok)

PT = PATTERN

TR = TRANSPOSE (přesunutí, transportování)

ST = SOUND TRANSPOSE

RS = REPLAY SPEED (přehrávací rychlost)

STEP udává dávku patternové sequence. Pro každý STEP, PATTERN hodnotu a TRANSPOSE hodnotu musí být vloženy všechny čtyři kanály. Je možno změnit RS pro každý kanál. Pokud RS bude 0, rychlost se nezmění. Pokud bude v prvním kroku RS 0 (SP), RS bude nastavena na "zanedbanou" hodnotu 3.

PATTERN (PT) je prostě číslo patternu, který bude hrán.

Hodnota **TRANSPOSE** je číslo přičtené ke VŠEM notám v patternu, což vám dává možnost přehrávat pattern o tento počet půltónů výše nebo níže, než je originálně zapsáno v patternu.

SOUND TRANSPOSE je číslo přičtené k nástroji, což vám dává možnost hrát pattern s rozdílnými nástroji (v normální případě byste museli udělat dva patterny se stejnými notami, ale rozdílnými nástroji).

Vedle okna sequenceru najdete 6 ikon označených: **PLAY STOP LOAD SAVE TYPE QUIT**

PLAY odstartuje hraní sequence z pozice vložené v okénku nazvaném FIRST STEP a pojede zase od začátku, jestliže hraje pozici, označenou v okénku nazvaném LAST STEP.

STOP zastaví hudbu.

LOAD nahraje soubor označený jménem v okénku nad textem "filetype", podle adresářů v okénku pod directory oknem. Mohou být nahrány tři typy souborů: SYNTHSOUND, SAMPLE, MODULE.

TYPE pokud stisknete tuto ikonu, můžete měnit tři typy souborů, již zmíněné SYNTHSOUND, SAMPLE, MODULE (to je ukázáno v okénku "filetype"). Dříve než něco nahrajete, musíte se ujistit, že typ souboru souhlasí s typem souboru, který chcete nahrát. První čtyři bajty modulu jsou "SMOD", první čtyři bajty zvuků (nástrojů) jsou "SYNT". Pokud budete zkoušet nahrát nesouhlasné typy, program nic neudělá. Pokud však typ souboru bude SAMPLE, vše bude samozřejmě přijato jako sample.

QUIT východ z programu do CLI.

Vpravo od displeje typu souboru je okénko s číslem. To nemá nic společného s typem souboru. Je to číslo nástroje. To znamená, že pokud chcete nahrát z/na disk volume-modulation sekvenci #06, musíte do tohoto okénka vložit 06 (synthsound číslo je stejné jako číslo volume sequence). Údaj v tomto okně můžete měnit buď klasicky napsáním čísla anebo jednodušeji klávesami 7 a 8 na numerické klávesnici.

Vlevo pod sekvenčním oknem jsou zmíněná okna FIRST STEP a LAST STEP. Můžete také vložit číslo v CURRENT STEP, skočí na pozici, kterou jste určili (pouze editor mód).

Naklapanutí ikony s červeným textem "EDIT PATTERNS" vás přepne do obrazovky editoru patternů.

Naklapanutí ikony s červeným textem "EDIT SOUNDS" vás přepne do obrazovky editoru zvuků.

Mezi těmito ikonami můžete najít sample info. SAMPLE NR. je číslo samplu a toto číslo může být v rozmezí 0-9 (může být použito pouze 10 samplů!).

Sample LENGHT - tuto hodnotu automaticky vloží program poté, co se sampl nahraje, ale můžete ji vložit sami v případě, když chcete, aby hrála pouze část samplu. Maximální velikost samplu je 32768 bajtů. Pokud nahrajete delší sampl, tak jeho část nad uvedenou hodnotou bude "odstřižena".

START je hodnota přičtená ke startovací adrese samplu. Výsledkem je nová startovací adresa. Pokud chcete hrát např. posledních 0300 bajtů samplu, jehož délka je \$ 0400 bajtů, jednoduše do STARTu vložíte hodnotu 100.

REPLENGHT (repeathlength = délka opakování) je počet bajtů v samplu, které by měly hrát znovu pokaždé, když hrál nástroj (sampl). Toto se používá pro zhotovování smyček v samplech. Minimální hodnota REPLENGHT je \$0002!!!

Vpravo dole vidíte directory okno, FILENAME a stezku adresářů. Abyste dostali adresář disku, musíte nastavit ukazatel adresářů (dir path). K tomu slouží šest ikon-předvoleb:

DF0:	DF0:SOUNDS/	DF0:MODULES/
DF1:	DF1:SOUNDS/	DF1:MODULES/

Také můžete napsat svůj vlastní dir path v příslušném okně. Když jste zvolili dir path, stiskněte ikonu "DIR" a adresář bude přečten z disku a vytištěn v adresářovém okně, které je hned vlevo vedle ikony "DIR".

Pokud je v adresáři více než 7 souborů, můžete je posouvat naklapnutím šipek nad/pod ikonou. Sedmá ikona "CLEAR" jednoduše smaže jméno souboru. Jméno souboru, který se má nahrát, můžete napsat buď ručně do okénka "filename" nebo tento soubor naklapnout myší v adresářovém okně, z něhož se název zkopíruje i do okna názvů souborů.

V dokončení, které bude v příštím čísle, se dozvíte mimo jiné, jak vytvářet syntetické zvuky.

Přeložil CRACKSOFT

Amiga na plný plyn

Většina uživatelů "klasických" Amig 500 jistě bledne závistí při předvádění takových strojů, jako třeba Amiga 3000. Bohužel se o nich může našim uživatelům jenom zdát. Ale je tu však jedno řešení, jak podstatně zvýšit výkonnost počítače za relativně přijatelnou cenu - použití hardwarových karet.

Jednou takovou kartou je 20-CARD. Je to akcelerační karta s vlastním procesorem, která se nainstaluje dovnitř počítače. Deska je posta-

vena na základě "velkého bratra" 68000 - procesoru 68020, běžícího na 16 Mhz. Instalace karty je jednoduchost sama a jistě ji zvládne i začátečník. Vše co musíte udělat je otevřít stroj, najít a odstranit 68000 a zastrčit kartu do prázdné patice od procesoru. To je obrovská výhoda - žádné stříhání drátů, žádné pájení.

K dispozici je množství konfigurací, od 68020 s 1MB 32-bitové RAM až po 68020 s 16 Mhz 68881 (nebo 68882) matematickým koprocosem a 4MB 32-bitové RAM. Dokonce i když si koupíte jenom základní jednotku, můžete později snadno doplnit koprocosem a zvětšit RAM.

Výhody matematického koprocose jsou zřejmé. Jakýkoliv program, který přímo adresuje 68881 nebo používá nové 1.3 matematické

knihovny bude díky přítomnosti tohoto chytrého čipu značně zrychlen.

Některé vrcholně početně náročné aplikace jako Sculpt nebo Turbo Silver byly upraveny pro spolupráci s 68881.

Na rozdíl od 68000 je 68020 doopravdy 32 bitový procesor. Jelikož je standardní Amiga 16-ti bitová, nemůže váš nový procesor běžet na plný výkon. Zkrátka používat 32-bitový procesor spolu s 16-ti bitovou RAM je asi stejná věc, jako vození hnoje v Mercedesu.

20-CARD má navíc umožněno stínování ROM. To umožní, aby byl Amiga Kickstart zkopírován z ROM do 32-bitové RAM. Když je zkopírován, karta pak přesměruje všechny ROM přístupy do této oblasti paměti, čímž zrychlí celý systém.

A jak se zvýší rychlost? Nebojte se, že byste toto zvýšení nezaregistrovali. Dokonce i bez matematického koprocessoru je zvýšení rychlosti velice znatelné. Pokud ještě připojíte 32-bitovou RAM a koprocessor, pak už to skutečně začne vřít. Podle Public Domain diagnostického programu SysInfo2 běží 20-CARD 5.5 krát rychleji než standardní Amiga a 18 krát rychleji než IBM XT. Fanoušci animací Ray-tracing nebudou věřit, jak jim karta s koprocessorem zvýší rychlost výpočtů !

Bohužel ne všechny programy (většinou hry) budou běžet za přítomnosti 68020 (nejen 20-CARD, ale 68020 procesorové karty obecně). Ale i přesto si myslím, že tato karta je opravdu vysoce kvalitním výrobkem a jistě najde uplatnění u mnoha vážných zájemců o počítače. A ještě pro úplnost - karta stojí asi 350 liber a je jenom pro Amigu 500.

Výrobce je Solid State Leisure Ltd.



Reset It

- 1) WIPE OUT
- 2) RAMPAGE
- 3) MILLIPEDE
- 4) PACMAN
- 5) ALL DOGS GO TO HEAVEN

5 nejhorších her podle RESETU.

STEVEN SPIELBERG, jak ho neznáte.

Počítačové hry se líbily Spielbergovi vždy. A tak mu vždy stály v kanceláři aktuální hrací automaty. Mezitím se stal tento režisér velkým fanouškem leteckého simulátoru z 2. světové války od Lucasfilmu "Battlehawk 1942". Během přepracovávání Indyho III na "Skyvalkerově ranči" si chodil vždycky zahrát svůj Battlehawk k programátorům hry. Tam postřehl také první rozdíly mezi jednotlivými verzemi. Na PC s více než 512 kB je víc grafiky, ATéčka jsou nejrychlejší a na Amize je nejlepší zvuk.

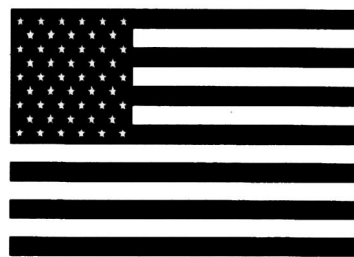
Než se Spielberg vrátil domů do Los Angeles, dal své sekretářce příkaz, aby všechny tři počítače v jeho kanceláři a v bytě vyměnila za typ, který je nejlepší pro Battlehawks. Když volal své zoufalé sekretářce, měl na mysli speciální Spielberg-verzi pro Amigu s rozšířením 68030, která nabízí rychlou grafiku a nejlepší zvuk.

George Lucas a Steven Spielberg se často chodili dívat, jak pokračuje programování hry podle Indyho a byli často žádáni o radu. Ve hře se proto také vyskytují dialogy a scénáře, které ve filmu vůbec nenajdete. Rovněž dějové alternativy byly s oběma prohovoreny, takže hráč se může ubírat zcela jiným směrem než ve filmu.

A to nejdůležitější: Lucas a Spielberg dali programátorům svolení, že Indy může umřít, když se dopustí příliš mnoha chyb. Ale smrt hrdiny ve filmu je nemyslitelná ...

přeložil TB

LOST PATROL



(OCEAN)

Vietnam v šedesátých letech.

Bažiny: malárie, moskyti, pijavice.

Rýžová pole: brouzdání po kolena ve vodě, zbraň nad hlavou.

Vesnice: ochranné živé ploty, nástrahy.

Tímto drsným světem Vás provede LOST PATROL od OCEANu. Přitom jde o to, aby ztrativší se jednotka našla cestu zpět na americkou základnu DU HOC. Sedm mužů, kteří přežili pád vrtulníku, vedl seržant WAEWER. Jednotka se teď musí pokusit projít 94 km divokou krajinou s omezenými dávkami potravin. Jestli to hoši dokážou, závisí na Vašich velitelských kvalitách.

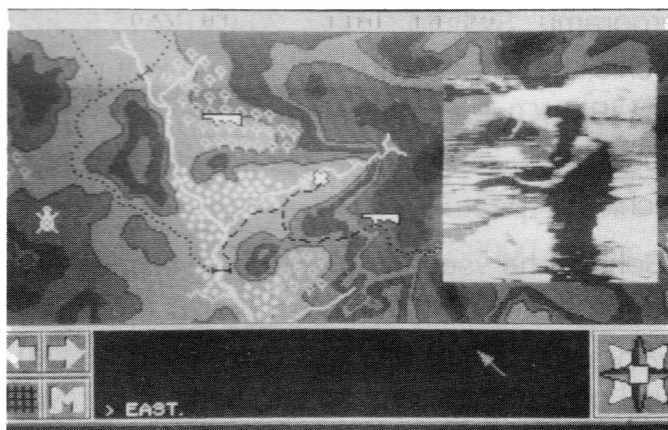
Lost Patrol je strategická hra s mnoha akčními prvky. Na začátku Vám OCEAN naservíruje na obrazovku jako předeheru příběh. Stále se opakující hudba se výborně hodí k tomuto dramatu, které věru neoslavuje válku. Hra se ovládá převážně myší. Joystick je nutný jedině při samotném boji.

Přichází hlavní hra, objeví se Vám výběr pro myš. Ten je pod obrázky ve formě okének s příkazy. Levým tlačítkem myši aktivujete viditelná okénka. Prvé tlačítko provede rozkaz. Šipka nechá scrollovat mapu (dobrý přehled o terénu); mřížka nabízí přehled o scoutech (společníci), ze kterých můžete ztratit maximálně dva.

Vedoucí funkce přebírá WAEWER. Symbol "M" Vám ukáže hlavy lidí (*vytrvalost "S" a morálka "M"*), nebo podává informace o nynější situaci.

Zmáčknutí ve středu spustí PUL-DOWN menu, když tušíte obtížnosti při pochodu.

Zmáčknutí pravého tlačítka na horní lištu zobrazí další vedlejší menu. Hra (nahrávání, nový start), zpráva (průzkum krajiny, odpočinek, zakopat atd.), pasti (můžeme dělat jen s ukořistěným nepřátelským náradím nebo vlastními ručními granáty), jídlo (podává se v odměřených dávkách) a extras (zvuk nebo obrázky zapnuto nebo vypnuto). Tak, s těmito pomůckami se musíte probojovat.



vat zpět k základně.

Jako WAEWER teď startuji se svým oddílem na pochod do džungle a nejdřív jdu na sever. Předtím ale vypátrám pomocí mřížky vhodné pozice. Zpočátku se neděje nic neobvyklého.

Vpravo na obrázku se občas objeví "neklidné" digitalizované obrázky.

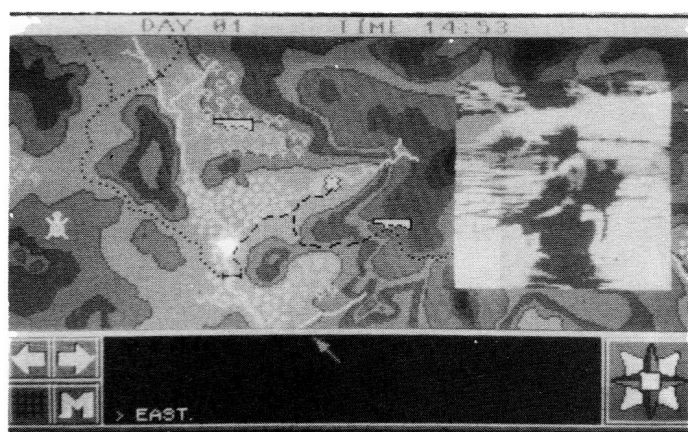
Někdy narazím na minu (obrázek a text v poli zpráv). Pohled do "M" ukáže, že jsem si to odnes popáleninami na rukách a na nohách. Vytrvalost se přirozeně ztrácí, morálka mě opouští...

Tak putujeme přes pochmurná údolí, přes rýžová pole, pahorky...

Udat optimální směr není momentálně možné. Cesta je příliš daleká a já jako WEAWER nezkušený. Zkoušel jsem to dlouho. Moji chlapi mi vyjádřili nespokojenost a strčili mi granát do kalhot. Zpráva k tomu: "Za sekundu jsi mrtev".

Při LOST PATROL je i několik dobrých vizuálních efektů: po určení dalšího pochodu můžeme též narazit na vlastní nástrahy pro Vietcong. Někdy budeme napadeni Bachmanem (boj á la INTERNATIONAL KARATE), někdy narazím i na vesnici. V ní máme možnost se na něco zeptat lidí, získat potraviny nebo prohledat skrýše.

Kdo si myslí, že "Kill one" může přivést lidi k výpovědi, ten se zatraceně mylí. Normální výslech je tou nejlepší cestou. Občas budeme mít co dělat se živým plotem, na který budeme muset střílet, jestliže budeme chtít přežít.



Jiná scéna nám ukáže vesnici z jiné vzdálenosti. Náš dalekohled má jisté kladné efekty. Jedná se o kulatou lupu s čtyřnásobným zvětšením. Tak rovnou vzít chýši nebo krajinu na mušku, kdy obtěžovali páni od Vietcong.

Zákonitě někdy narazíme na nepřátelskou hlídku. Prostřednictvím levého tlačítka můžeme také my střílet na Vietcong, pravým se "zvedneme" z postavení. Toto je velmi důležité, když budeme muset házet granáty.

Dejte také pozor na munici. Vypotřebujete-li ji, snažte se ji co nejrychleji zase získat. Důležitý aspekt je a bude strategie.

Podle stavu věcí (zranění, hlad, žízeň...) si volíme obtížnost pochodu, dáváte jen poloviční dávky a necháváte četu odpočívat. Předtím, než se uložíte

k delšímu odpočinku, byste se měli zakopat, abyste se vyhnuli před objevením nepřítelem. Musíte neustále udržovat morálku a vytrvalost svých lidí. Proto raději taktizujte.

Někdy zvolte tvrdší způsob chůze, jindy zase povolte.

Přes "TICKER" Vám přijdou první nevyhnutné špatné zprávy:

"Bloom s někým mluví o tvé zvláštní schopnosti vést", nebo právě "Gomez už k tobě nemá důvěru".

Jsem si jistý, že se u LOST PATROL hodně pobavíte.

LOST PATROL je strategická hra, která zatím hledá sobě rovné.

Protože jsem tuto hru vyhrál (došlo nás všech 7 do města), chtěl bych Vám říci několik slov ke strategii v této hře.

Cestu vybírejte spíše schůdnější a bezpečnější. Asi se zeptáte "Co tím myslí, schůdnější a bezpečnější?".

Schůdnější znamená, že nebudu hnát své lidi do prudkého kopce, bažinami, skalami a nedám jim ani najíst ani odpočinout. V tomto případě se mi může stát, že mi dají granát do batohu a pošlou mě k čertu. Bezpečnější znamená, že byste se měli vyvarovat návštěv vesnic, údolí, opevnění, cest a minových polí. Ve vesnicích sice někdy něco najdete, někdy i smrt, ale je to povětšinou velice slabé. Když jste ve vesnici, tak se s nimi moc nemazlete, jinak z nich nic nedostanete. Hlavně nepřespávat! Ráno totiž zjistíte, že Vás ti lotři okradli o potraviny.

Údolí jsou většinou rafinovaně zaminovaná. K opevněním se radši moc nepřibližujte. Cesty zásadně pouze přejděte, rozhodně po nich nepostupujte a minovým polím se raději vyhněte.

Teď ovšem kudy vlastně projít? Jako nejlepší se jeví jít jakoby spodní cestou, tzn. že se vydáte spodem obrazovky. Hory projděte těsně kolem vrcholu, abyste minuly zaminované části údolí. Jídlo se nejlépe získá tak, že napadnete vietnamskou hlídku a porazíte ji. Je to sice náročné na přesnost, ale víc potravin a střeliva se naráz získat nedá. Nejlepší je napadnout hlídku spíše k večeru, když už je unavená, než ráno.

Pokud narazíte na farmáře, raději prohledejte okolí, někde bude určitě kulomet. Kulometná

hnízda likvidujte s přehledem. Pokud narazíte na ostřelovače ve vesnici a máte černobílý monitor, raději se urychleně ztáhněte zpět (retreat). Prosím Vás hlavně ve vesnici nevěřte staré babce (zastřelit je odměna) !!!

Když Vám dochází potraviny a nikde žádná hlídka nebo je ráno, vyšlete někoho na hlídku (SCOUT). On už si osamoceného vietnamce najde sám. K městu se přibližujte nejlépe obchvatem a to zezadu, kvůli minovým polím (na ty je WEAWER zvlášť mistr).

Doufám, že Vám tyto rady alespoň trochu pomůžou ve Vaší cestě na základnu. Samozřejmě můžete zkusit i jiné taktiky boje.

PeP

pěkně animovanými mraky se rozlévá proud lávy, nad nímž prostorově rotují různé obrazce. K tomu všemu ještě hraje výborná hudba. Hudba je i ve vlastní hře a kdo má 1MB, může si v menu vybrat zvuky místo hudby. Zvuky jsou zajímavé - praskání ohně, mávání křídly, vynikající zpěv ptáků. Vše je precizně nasamplováno.

Po odklapnutí intra a přetrpění poměrně značné doby dekomprimace se ocitnete v první úrovni hry. Hrdina prolétá na drakovi dávným světem plným překážek a oblud. Zde stojí za to se pozastavit nad technickým provedením této fáze hry. Každého jistě udiví rychlost a detailnost trojrozměrné animace krajiny a potvor. Této rychlosti je dosaženo díky tomu, že počítač animuje malé objekty, které jsou potom na obrazovce zvětšovány. Tato metoda je rychlejší a paměťově značně efektivnější než animace velkých objektů.

Ale abych se vrátil zpět k ději: v 1. fázi prolétáte



Možná se vám dostala do ruky hra UNREAL od pařížské firmy Ubisoft. Je to skutečná lahůdka pro milovníky graficky nádherně provedených her a při pohledu na ni jistě nejeden majitel Atari ST zamáčkne slzu v oku. Zkrátka - je to hra hodná Amigy.

Hra je uložena na třech discích. Po nahrání se objeví titulní obrázek a ozve se hudba. Stlače Fire na joysticku (majitelé 1MB budou muset chvíli počkat, zřejmě probíhá dekomprimace přídatných zvuků). Ocitnete se v menu hry. Pod

krajinou, musíte se vyhýbat stromům, skalám a ještěrům (drsnější hráči si pomohou tlačítkem Autofire). Při každé kolizi vám ubývá energie. Po cestě si však můžete energii doplnit (a nejen energii, ale i zbraně, štít apod.) sbíráním žlutobílých trojúhelníků. Seberete je jednoduše tak, že nad nimi proletíte. Po určité době vletíte do tunelu a počítač vám pográtuluje k dokončení první fáze. Po několika pokusech není problém v první fázi proletět s plnou energií.



Pak přichází druhá část, pravá lahůdka pro milovníky detailní barevné grafiky. Špičkově prokreslená krajina svým zpracováním předčí i takové velikány jako Shadow Of The Beast apod.

No a můžete vyrazit. Jak už bývá zvykem, ani tato hra nevybočuje z konvence a po celou dobu vás obtěžuje spousta perfektně animovaných potvor, které vám při střetu odebírají energii. Tady velice záleží na tom, kolik energie jste ztratili nebo nasbírali v prvním dílu. Pro slabší hráče prozradím několik rad, jak začít v 1. dílu: jděte doprava (jinam totiž nemůžete) a seskočte dolů. Zničte kvítka a běžte doleva.

Pozor, z lebky na vás šlehaří paprsky, musíte je nadskočit a lebku zničit. Pak přistupte k ohništi (ne moc blízko) a píchněte do něj mečem (jednou !!). Běžte doprava. Váš meč teď bude mít daleko větší ničivou sílu. Dojdete k jezírku, do kterého padají kameny. Napravo si vyskakují potvora podobná klokanovi. Píchejte mečem do padajících kamenů a ty budou po odraze ničit potvoru. Běžte trochu doleva, vyskočte a píchněte do rotujícího kamene obklopeného hvězdičkami. Tím zastavíte padání kamenů. Běžte doprava na kraj hořící klády a připalte si meč, který vám mezitím zhasl. Zapněte meč (zapínání je na obou stranách jezírka) a píchejte hořícím mečem do kamenů. Tím si navlhčíte meč a můžete stříkat vodu na hořící kládu.

Zde musíte jednat rychle. Potom dojdete k místu, kde padají kameny. Tady vám prozradím fintu, jak získat plný počet energie: když si stoupnete doprava a budete píchat mečem do kamenů, brzo zjistí-

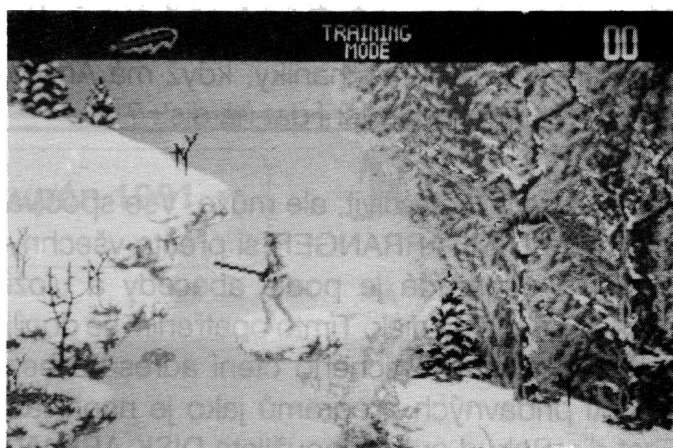
te, že z některých nevypadne nic, z některých mravenec a z některých energie. Kameny, které něco obsahují jiskří. Mravenec vám energii ubere, trojúhelníček zase přidá. Tak si stačí jenom počítat, kdy spadne energie (padají pravidelně) a po nazbírání 99% můžete pokračovat. Ale s tím už se traptě sami, uvedením celého návodu bych hru ponížil jen na jakési grafické demo a to by byla velká škoda.

V uvodním menu je také nabídka dalších herních akcí - **GAME A,B,C**.

A je 2. fáze hry, o které jsem právě mluvil.

B je fáze hry v 2D grafice (podobně jako A) v zasněžené krajině

C je opět 3D animace - letíte nad proudem lávy ke vzdušnému zámku, který se stále otáčí.



Značná nevýhoda však je, že dostanete k dispozici pouze 5 procent energie. I přesto se však dá dojít dost daleko, chce to jen cvik.

A závěrem ještě jedna rada pro všechny zoufalce - Cheat mod, který mi poslal Peter Hanušiak (TRONIK) z Levice.

V intru s kuličkami napište **ORDILOGICUS** a pokud jste to napsali správně, obrazovka blikne na znamení, že máte nekonečnou energii.



Chrrrrrsrsrsrsr...quííííí...škrrrr..... Ano, také Vám právě vrčí mechanika jako vzteklý vlčák ? Mě už tak strašně nevrčí od té doby co používám DISK ARRANGER !

Tento nenápadný prográmeček Vám ušetří čas i nervy při čtení dlouhých adresářů.

Asi se zeptáte "Jak mě může ušetřit nějaký prográmeček vrčení mechaniky, když má Amiga tak divný formát ukládání dat na disk ?".

Možná se budete divit, ale může. Vše spočívá v tom, že DISK ARRANGER si přečte všechny hlavičky, uspořádá je podle abecedy a uloží hezky za sebe na disk. Tímto opatřením se docílí rychlého a hlavně tichého čtení adresářů bez použití přídatných programů jako je například Fast.dir. Pokud ovšem použijete DISK ARRANGER s polu s programem Fast.dir, tak rychleji snad už číst adresáře z disku ani nejde. Velkou předností řešení je velice tichý chod mechaniky při čtení adresářů.

A nyní k použití programu. Potřebujeme disketu, kterou chceme zaranžovat a jeden volný disk. Před nahráním programu DISK ARRANGER si nejprve vezmeme volný disk a ten buď celý vymažeme nebo nově zformátujeme. Zásadně nemůžeme použít nějaký, buď jen z části zaplněný disk.

Nyní nahrajeme program DISK ARRANGER (Ten můžeme najít na KA Utilitách upravených redakcí RESETU nebo i na jiných discích utilit.).

Objeví se okénko, které po Vás chce zdrojový (source) disk. Tedy vložíme do mechaniky disk, který chceme zaranžovat a clickneme (continue). Až si Arranger přečte všechny hlavičky a přetřídí si je, opět se objeví okénko, které po Vás chce cílový (destination) disk. Vložíme do mechaniky volnou disketu a opět clickneme (continue).

Tímto způsobem probíhá i kopírování dat z disku na disk. Po ukončení copírování se objeví nápis REMOVED DISK(s), clicneme a kopírování je ukončeno. Takto zaranžovaný disk si můžeme opět překopírovat na původní disk už nějakou standartní kopírkou jako např XCOPY.

DISK ARRANGER běží pouze na Amize s 512 kB paměti, takže ti, kteří mají více jak 512 kB musí vypnout přídatnou paměť buď hardwarově (vypínačem) nebo softwarově programem NO-FASTMEM.

Kopírování disků je sice zdouhavé, ale výsledky za to určitě stojí. Doporučuji si zaražovat hlavně disky, které používáte často a na které se už nezapisuje.

Pokud totiž na disk opět zapisujete soubory, hlavičky nově zapsaných souborů se opět čtou pomalu. Pracujte s DISK ARRANGERem!

Možnost předplatného Podmínky inzerce

Na této straně jsou dva abonentní kupóny, pomocí nichž si můžete RESET objednat. Předplatné na celý rok činí 176,- Kčs, tedy 22,- Kčs za jedno číslo.

V případě, že si chcete objednat jen některé čísla (ovšem už za cenu 25,- Kčs/ks), vyznačte tato na rubu složky ve zprávě pro příjemce. Veškeré platby poukazujte žlutou složenkou na adresu redakce.

Inzeráty se přijímají pouze na originálním kupónu, který naleznete na následující straně.

Cena za uveřejnění privátního inzerátu je poplatek 10,- Kčs, který uhradíte žlutou složenkou typu C na adresu redakce.

Cena plošné reklamy včetně grafické úpravy je 15,- Kčs za 1 cm².

Možnost předplatného Podmínky inzerce



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs

☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....

Obec.....PSČ.....Podpis.....



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs

☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....

Obec.....PSČ.....Podpis.....

Anketní lístek

Bude prostředkem k získání informací o zájmech našich čtenářů. Jednotlivé rubriky budou vyhodnoceny a s výsledky budete seznámeni v příštím čísle.

Výsledkům ankety přizpůsobíme obsah příštích čísel RESETu. Anketní otázky lze zodpovědět i na korespondenčním lístku apod. s vyznačením hesla ANKETA.

Všem AMIGA klubům...

V případě Vašeho zájmu nabízíme spolupráci při tisku a distribuci Vašich zpravodajů, manuálů, návodů apod. Podmínky dohodneme v konkrétních případech jednotlivě.



ANKETA ANKETA ANKETA

Jak už bývá zvykem u všech zavedených časopisů, vyskytují se v nich žebříčky nejlepších a nejhorších programů a her.

Herní rubriky jsou už v prvním čísle RESETu, ale zatím je to jen názor redakce. Co by to však bylo za žebříček, kdyby ho nemohli ovlivnit ti, kterých se to nejvíce týká (těžcí playeri a lamači joysticků). Proto zavádíme tuto anketu, ve které se budou moci vyjádřit sami hráči a uživatelé.

Tyto rubriky Vám usnadní orientaci v nepřehledném množství programů a her. Vaše anketní lístky budou každý měsíc slosovány a výherce obdrží balíček disket. Avšak do slosování budou zařazeny pouze lístky, které budou vyplněny ve všech rubrikách (všech 10 do každé rubriky). Těšíme se na Vaše tipy !!!!

ANKETA ANKETA ANKETA

Kupon pro inzerci v **RESETu**

Jméno:.....

Příjmení:.....

Podpis:.....

Text inzerátu:

Prosíme, nezapomeňte uvést v textu inzerátu svou adresu nebo telefon!!!

RESET

**ANKETNÍ
KUPON**

1) Věk.....let

2) Vlastním Amigu:

- a) 500
- b) 1000
- c) 2000
- d) jiný typ - uveďte.....

3) Na AMIZE se zajímám především o:

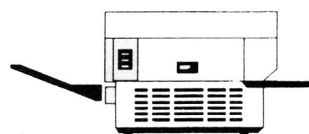
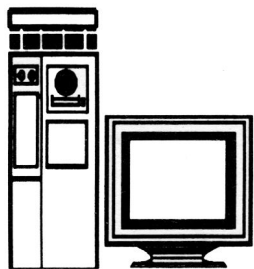
- a) hry
- b) grafiku a animace
- c) hudbu
- d) využití v praxi (užitkové a systémové programy)
- e) programování

4) V RESETu bych uvítal zejména popis tohoto programu:.....

Vyhovující odpověď zakroužkujte a u otázky č.3 můžete zakroužkovat i více odpovědí.

Vydavatelé, soukromníci, podniky a všichni ostatní...

- * Chcete vydat knihu, brožuru, časopis apod.?
- * Potřebujete zhotovit formuláře, dopisní papíry, navštívenky, složky a ostatní tolik potřebné věci?
- * Chcete vyhotovit jakékoliv podklady pro tisk?
- * Potřebujete vyrobit reklamní letáky a jiné?



P a k p r á v ě p r o V á s j e z d e

DTP Center

počítačová sazba - programování

Mimo výše uvedené příklady, jsme prakticky schopni zhotovit jakoukoliv sazbu, podle podkladů, dodaných zákazníkem.

Jsme však také schopni podat vlastní grafický návrh, včetně realizace jeho zpracování.

Pracujeme s nejmodernější technikou.

Podklady pro tisk vyhotovujeme na laserových tiskárnách v nejvyšší kvalitě.

POZOR - zajistíme tisk na ofsetové tiskárně.

**Profesionální zpracování, rychlost,
kvalitu - to vše Vám chceme nabídnout.**



Informace a objednávky na tel:
(05)636444 nebo (05)330241

