

AMIGA

Všetko o oknách

POKRAČOVANIE

Otvorenie okna:

Proces otvorenia okna je veľmi podobný otvoreniu obrazovky. Princíp spočíva v tom, že deklarujete štruktúru NewWindow (podobne ako NewScreen pri obrazovkách) a inicializujete ju vlastnými požiadavkami. Potom už len stačí zavolať funkciu OpenWindow(), ktorá vráti smerník na štruktúru Window (podobne ako OpenScreen() vráti smerník na štruktúru Screen). Teraz už štruktúru NewWindow nepotrebujete, iba ak by ste chceli otvoriť viac rovnakých okien. Funkciu OpenWindow() zavoláte nasledovne:

```
my_window = OpenWindow (my_new_window);
```

premenná my_window je smerník na štruktúru Window, t.j. je deklarovaná takto:

```
struct Window *my_window;
```

premenná my_new_window je smerník na štruktúru NewWindow, t.j. je deklarovaná:

```
struct NewWindow *my_new_window;
```

Ak okno nemôže byť otvorené (napr. kvôli nedostatku pamäte), funkcia OpenWindow() vráti NULL; preto treba vždy skontrolovať, čo vrátila funkcia OpenWindow():

```
if(my_window == NULL)
{
    /* Okno sa nedá otvoriť */
}
```

Štruktúra Window:

Funkcia OpenWindow() vracia smerník na štruktúru Window, ktorá vyzerá takto:

```
struct Window
{
    struct Window *NextWindow; /* smerník na ďalšie okno */
    SHORT LeftEdge,TopEdge; /* pozícia okna */
    SHORT Width,Height; /* veľkosť okna */
    SHORT MouseY,MouseX; /* pozícia myši relativne k ľavému
hornému okraju okna */
    SHORT MinWidth,MinHeight; /* minimalna/maximalna */
    SHORT MaxWidth,MaxHeight; /* veľkosť okna */
}
```

```
ULONG Flags; /* príznaky okna */
struct Menu *MenuStrip; /* smerník na prvé menu okna */
UBYTE *Title; /* názov okna */
struct Requester *FirstRequest;
struct Requester *DMRequest;
SHORT ReqCount;
struct Screen *WScreen; /* smerník na obrazovku, ku ktorej
je okno pripojené */
struct RastPort *RPort; /* RastPort okna */
BYTE BorderLeft,BorderTop,BorderRight,BorderBottom;
struct RastPort *BorderPort; /* RastPort vonkajšieho okna
pri Gimmezerozero-oknách */
struct Gadget *FirstGadget;
struct Window *Parent,*Descendant;
USHORT *Pointer; /* data pre sipku myši */
BYTE PtrHeight; /* výška sipky */
BYTE PtrWidth; /* šírka sipky */
BYTE XOffset,YOffset; /* pozícia "klikacieho" bodu sipky */
ULONG IDCMPFlags; /* IDCMP-príznaky */
struct MsgPort *UserPort, *WindowPort;
struct IntuiMessage *MessageKey;
UBYTE DetailPen,BlockPen;
struct Image *CheckMark;
UBYTE *ScreenTitle; /* názov obrazovky, ku ktorej je okno
pripojené */
```

```
/* nasledujúce premenne používajú len gimmezerozero okna */
SHORT GZZMouseX; /* pozícia myši relativne k */
SHORT GZZMouseY; /* vnútornému oknu; */
SHORT GZZWidth; /* veľkosť vnútorného */
SHORT GZZHeight; /* okna */
UBYTE *ExtData;
UBYTE *UserData;
struct Layer *WLayer;
struct TextFont *IFont;
};
```

Otvorenie SuperBitMap-okna:

Rozdiel medzi otvorením obyčajného okna a SuperBitMap-okna spočíva v tom, že Intuition zabezpečí pamäť pre obyčajné okno automaticky, zatiaľ čo pre SuperBitMap okno musíte pamäť zabezpečiť sami. Nie je to také zložité, ako by sa mohlo zdať na prvý pohľad. Treba sa držať tohto návodu:

1. Deklarujte štruktúru NewWindow a inicializujte ju vlastnými požiadavkami.

V premennej Flags nastavte príznak SUPER_BITMAP a premennej BitMap priradíte NULL.

```
struct NewWindow my_new_window = {...};
```

2. Deklarujte štruktúru BitMap:

```
struct BitMap my_bitmap;
```

3. Inicializujte vaše vlastné bitové mapy volaním funkcie InitBitMap():

```
InitBitMap(&my_bitmap,Depth,Width,Height);
&my_bitmap: smerník na štruktúru BitMap
Depth: počet bitových map
Width: šírka bitových map
Height: výška bitových map
```

4. Zabezpečte pamäť pre bitové mapy:

```
for (loop=0; loop<Depth; loop++)
if ((my_bitmap.Planes[loop] = AllocRaster (Width,Height))
    == NULL)
{
    /* malo pamäte */
}
```



5. Po zabezpečení pamäte pre bitové mapy je dobrým zvykom tieto mapy vyčistiť:

```
for (loop=0; loop<Depth; loop++)
  BltClear (my_BitMap.Planes[loop], RASIZE(Width, Height), 0);
```

6. Do premennej BitMap štruktúry NewWindow zapíšete smerník na vašu štruktúru BitMap:

```
my_new_window.BitMap = &my_bitmap;
```

7. Teraz už môžete otvoriť SuperBitMap-okno:

```
my_window=OpenWindow(&my_new_window);
```

8. Na konci programu nezabudnite zavrieť okno a uvoľniť pamäť, ktorú okupovali vaše vlastné bitové mapy:

```
CloseWindow(my_window);
for (loop=0; loop<Depth; loop++)
  if (my_bitmap.Planes[loop])
    FreeRaster (my_bitmap.Planes[loop], Width, Height);
```

Spravte si pre svoje okno vlastný kurzor myši:

Každé okno môže mať svoj vlastný kurzor myši. Jeho tvar sa zmení vtedy, keď sa okno stane aktívnym. To umožňuje užívateľovi ľahko rozoznať, ktoré okno je práve aktívne a získat prehľad o tom, čo počítač práve vykonáva. Napríklad textový editor môže mať kurzor v tvare ceruzky a kresliaci program v tvare štetca. Potom môže užívateľ podľa tvaru kurzora rozoznať, ktoré okno (program) je práve aktívne.

Ak chcete, aby vaše okno používalo vlastný kurzor, musíte vykonať dve veci:

1. Inicializovať štruktúru, v ktorej sú údaje pre tvar kurzoru.
2. Použiť funkciu SetPointer(), ktorá mení kurzor príslušného okna.

Ak ste sa rozhodli použiť pre svoje okno vlastný kurzor, musíte si najprv načrtnúť, ako by mal vyzeráť. Kurzor myši je sprajt (špeciálny grafický obrázok), a preto môže mať šírku najviac 16 bodov. Jeho výška nie je obmedzená. Môžete použiť tri farby a navyše priehľadnú (transparentnú) farbu. Pretože kurzor je sprajt (číslo 0), môžete ním pohybovať po rôznych obrazovkách s rôznym rozlíšením bez toho, aby ste niečo pre-kreslili. Ako príklad uvádzame kurzor v tvare ohnutej šípky, ktorá vyzerá takto:

```
00000000200000000 0: transparentna
00000002200000000 1: cervena
00000232000000000 2: cierna
00002312000000000 3: biela
00023112000000000
0023111222222200
0231111133333320
2311111111111132
0211111111111112
0021111222221112
0002111200023112
0000211200023112
0000021200023112
0000002200023112
0000000200023112
0000000000022222
```

Teraz potrebujete tento obrázok pretransformovať do podoby dát pre sprajt. Každý riadok šípky sa pretransformuje na dve slová dát, pričom prvé slovo reprezentuje prvú bitovú mapu a druhé slovo druhú bitovú mapu. Dve bitové mapy sú potrebné preto, lebo sme použili štyri farby. Princíp kódovania farieb do bitových máp vidíte v nasledujúcej tabuľke:

Farba	Bit. mapa 1	Bit. mapa 0	Desiatkovo
0	0	0	00 bin = 0 dec
1	0	1	01 bin = 1 dec
2	1	0	10 bin = 2 dec
3	1	1	11 bin = 3 dec

Pretransformované dáta pre jednotlivé bitové mapy potom vyzerajú takto:

Bitova mapa 0	Bitova mapa 1
0000 0000 0000 0000	0000 0001 0000 0000
0000 0000 0000 0000	0000 0011 0000 0000
0000 0010 0000 0000	0000 0111 0000 0000
0000 0110 0000 0000	0000 1101 0000 0000
0000 1110 0000 0000	0001 1001 0000 0000
0001 1110 0000 0000	0011 0001 1111 1100
0011 1111 1111 1100	0111 0000 1111 1110
0111 1111 1111 1110	1100 0000 0000 0011
0011 1111 1111 1110	0100 0000 0000 0001
0001 1110 0000 1110	0010 0001 1111 0001
0000 1110 0000 1110	0001 0001 0001 1001
0000 0110 0000 1110	0000 1001 0001 1001
0000 0010 0000 1110	0000 0101 0001 1001
0000 0000 0000 1110	0000 0011 0001 1001
0000 0000 0000 1110	0000 0001 0001 1001
0000 0000 0000 0000	0000 0000 0001 1111

Posledný krok, ktorý vám zostáva urobiť, je pretransformovať dvojkové čísla na hexadecimálne. Pomôže vám nasledujúca tabuľka.

0000 = 0	0001 = 1	0010 = 2	0011 = 3
0100 = 4	0101 = 5	0110 = 6	0111 = 7
1000 = 8	1001 = 9	1010 = A	1011 = B
1100 = C	1101 = D	1110 = E	1111 = F

Šestnástkový prepis bitových máp:

Bitova mapa 0 / Bitova mapa 1

```
0000 / 0100; 0000 / 0300; 0200 / 0700;
0600 / 0D00; 0E00 / 1900; 1E00 / 31FC;
3FFC / 60FE; 7FFE / C003; 3FFE / 4001;
1E0E / 21F1; 0E0E / 1119; 060E / 0919;
020E / 0519; 000E / 0319; 000E / 0119;
0000 / 001F.
```

Pretože Amiga potrebuje pamäť na uloženie pozície kurzora, jeho veľkosti atď., musíte okrem vlastných dát na začiatok a na koniec štruktúry pridať po dve prázdne slová. Tieto slová sú určené výlučne Amige, a preto sa o ne nemusíte ďalej starať.

(Pokračovanie v budúcom čísle časopisu)

Emulátory

AT-EMULÁTOR: ATonce

Približne za 500 mariek si môžete zakúpiť zostavu, ktorá pozostáva z dosky plošného spoja, dvoch diskiet a inštaláčného návodu. MS-DOS nie je zahrnutý v cene, ale je možné ho dokúpiť. Za cca 190 mariek môžete kúpiť MS-DOS 4.01. Na doske je osadený procesor 80286, ktorý pracuje s taktovacou frekvenciou Amigy t.j. cca 7.2 MHz.

Pri zabudovávaní tohoto emulátora do Amigy 500 je nutné urobiť niekoľko úprav. Po otvorení krytu Amigy sa vyberie klávesnica a kovová ochrana dosky plošného spoja. Potom treba opatrne vybrať MC-68000 a zasunúť ho do päťice na doske emulátora a vložiť celý PC-Emulátor do päťice, odkiaľ sme vybrali MC-68000. Ďalšia úprava je takáto: Vyberte GARY-Chip a zasunúť na toto miesto spoludodanú medzipäťicu, do ktorej opäť zasunúť GARY-Chip.

Pri používaní emulátora ATonce sa vzniká niekoľko problémov. Nie všetky hard disky a pamäťové rozšírenia sú schopné spolupracovať s týmto emulátorom.

S pomocou inštaláčného programu sa dajú nastaviť všetky špecifické PC-konfigurácie.

ATonce emuluje okrem klasických kariet ako sú CGA a Hercules i karty Olivetti a Toshiba T3100. Pri kartách Olivetti a T3100 je grafické rozlíšenie 640x400 bodov a pri karte Hercules 720x348. Pri rozlíšení Hercules sú použité fonty s rozmerom 9x14 bodov. Sériové a paralelné rozhrania Amigy sa dajú použiť ako adresový PC-port (LPT, COM).

Veľkým prínosom je i to, že softver ATonce pracuje vo viacúlohovom režime (multitasking). S pomocou tlačidiel klávesnice ľavá amiga + N a ľavá amiga + M sa dajú prepínať jednotlivé obrazovky.

Aby práca s ATonce bola pohodlná a istejšia, je potrebné mať dosť voľnej pamäte: Pri práci s 1 MB Amigou zabera

emulátor 512 KB a tak nezostáva veľa miesta pre Amigu, lebo veľkú časť pamäte zabera navyše i ATonce-softver.

Emulátor Commodore C-64

Veľa užívateľov, ktorí prešli z 8-bitových počítačov na Amigu vlastnilo predtým C-64 a spolu s tým mnoho užitočných programov, ktoré boli dostupné pre C-64, alebo také, ktoré si sami naprogramovali, no nechcú sa s nimi rozlúčiť a radi by ich použili na svojej Amige. Je tu ľahká pomoc ako tieto programy alebo dáta previesť na Amigu. Slúži na to Emulátor C-64.

C-64 emulátor umožňuje pripojenie niektorých periférií určených špeciálne pre C-64 ako napr.: tlačiarne, myši, disketovej jednotky 1541, datasetu. Disketovú jednotku pripojíme s pomocou prepajky ako externú disketovú jednotku Amigy.

Po nahratí emulátora do počítača sa objaví na obrazovke hlásenie - také isté ako na C-64. Príkazy pre nahrávanie sú tie isté ako na C-64.

Ako dostať dáta z C-64 na Amigu:

1. Ak máte dáta nahrať na 3.5" disketu, je to jednoduché. Vložíte ju jednoducho do Amigy a nahráte z nej požadované súbory.
2. Ak ste majiteľmi 5.25" disketovej jednotky pre Amigu, vložíte 5.25" disketu s C-64 dátami do tejto jednotky a nahráte požadovaný súbor.
3. Ak máte k dispozícii disketovú jednotku 1541, pripojte ju pomocou prepajacieho kábla na sériový port Amigy.

ATARI-ST EMULÁTOR: MEDUSA 2.1

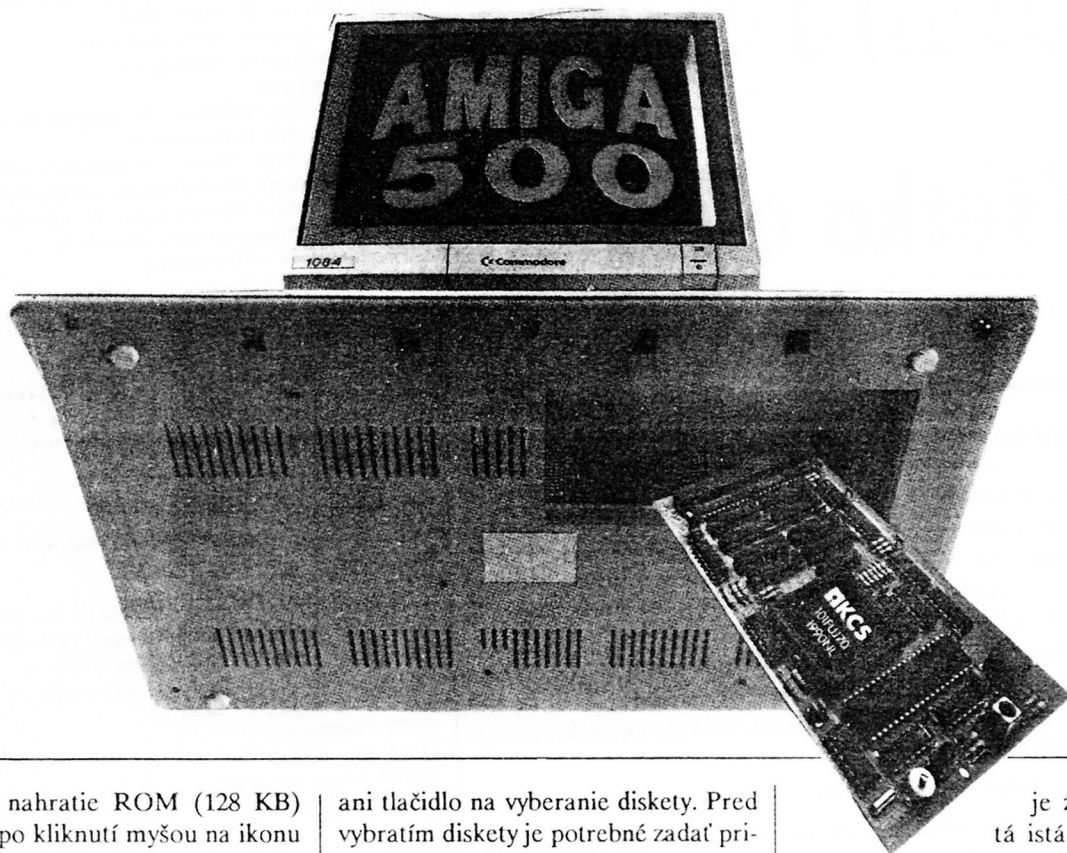
Približne pred rokom bol predstavený prvý Atari-ST emulátor. S pomocou tohto programu je možné previesť softver z ST-čka na Amigu. Cena ST-emulátora

sa pohybuje okolo 400 mariek vrátane TOS-ROM. Celá dodávaná zostava sa skladá z nemeckej príručky, dvoch diskiet a dosky plošných spojov s dvoma päťicami pre TOS-ROM. Pre používanie tohto emulátora je potrebné vlastniť Amigu s minimálne 1 MB RAM. Hardverová časť emulátora sa pripája k Amige 500 cez expansion port. Emulátor taktiež využíva všetky rozhrania Amigy, ako i myš, či hard disk. Emulátor sa dá nainštalovať aj bez zapojenia hardveru s pomocou dvoch dodaných diskiet. V súčasnosti sa v ČSFR používa viacero verzií tohoto emulátora. Najrozšírenejšia je verzia, pri použití ktorej je nutné mať dve disketové jednotky. No existujú už verzie pri ktorých stačí mať jednu disketovú jednotku.

APPLE-MACINTOSH EMULÁTOR: A-MAX II

Apple Macintosh (skrátene MAC) patrí medzi najlepšie počítače vo svojej triede, ale zároveň aj medzi najdrahšie. Po nahratí emulátora sa na obrazovke zobrazí menu, pomocou ktorého sa zvolia užívateľom požadované parametre ako napr.: video mód HIRES INTERLACE, rozmery obrazovky, typ používanej tlačiarne, nastavenie sériového a paralelného portu. Emulátor pracuje v rôznych grafických režimoch. Základným režimom je vysoké rozlíšenie interlace 25 MHz, pri ktorom sa však na klasických monitoroch alebo televízoroch prejaví blikanie obrazu. Preto výrobca emulátora odporúča použitie monitora A2024, ktorý pracuje aj pri vysokom rozlíšení (obraz neblíkajú). V súčasnosti sa na trh dostávajú Amigy, ktoré už majú zabudované nové grafické čipy. Ak ste majiteľom takejto Amigy zvolte si mód ESC, ktorý umožní prácu s monitorom 70 Hz. Základné menu nám taktiež umožňuje nastavenie konfigurácie pamäte. Pri Amige s 1 MB je možné nastaviť max. 890 KB pamäte.

Emulátor A-Max II dokáže emulovať len tlačiareň ImageWriter, no netreba strácať hlavu. A-Max II obsahuje program, ktorý dokáže pretransformovať dáta z MAC do Amigy (File transfer), a potom sa dajú vytlačiť na ľubovľnej tlačiarňi, ku ktorej máte na Amige obslužný program (driver).



Samotné nahratie ROM (128 KB) nastane až po kliknutí myšou na ikonu GO A-MAX. Veľký pozor treba dávať pri vyberaní diskety z počítača, pretože pri počítačoch MAC sa disketa vyberá automaticky za pomoci príkazu z terminálu. Disketová jednotka MAC-u nemá

ani tlačidlo na vyberanie diskety. Pred vybratím diskety je potrebné zadať príkaz EJECT (ľavá amiga + E), pomocou ktorého zoberie emulátor na vedomie, že chceme disketu vybrať. Ak by sa disketa vybrala bez zadania tohoto príkazu, emulátor by si "myslel", že v počítači

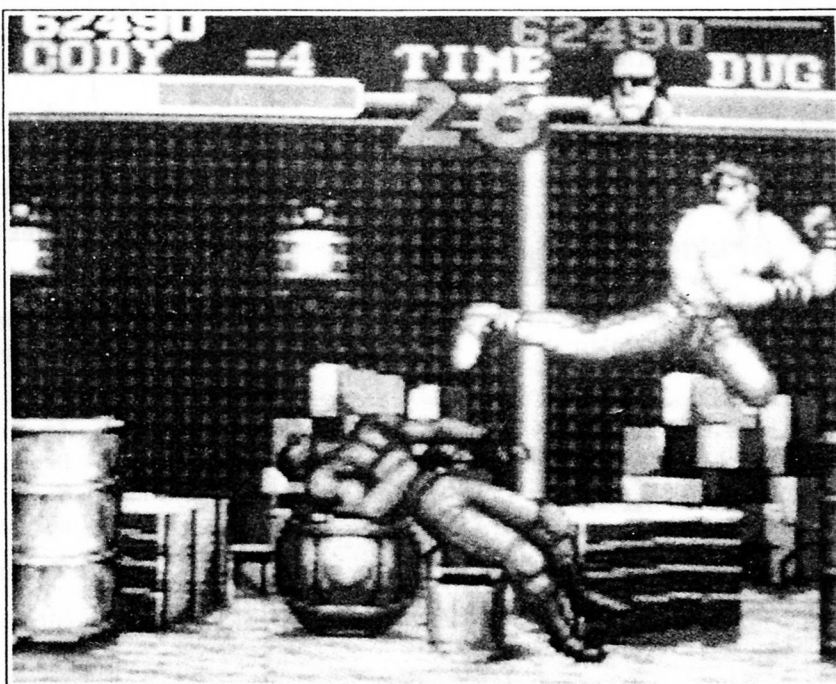
je zasunutá stále tá istá disketa (i po vložení ďalšej diskety).

Cena emulátora MAC-u sa pohybuje okolo 400 mariek bez ROM.

(AMIGA, 4/91, spracované)

HRY mesiac

1. (1) **The Secret of Monkey Island** / Lucasfilm Games
2. (-) **Pirates** / Microprose
3. (-) **Great Courts II** / Blue Byte
4. (9) **R-type II** / The Disc Company
5. (3) **Wings** / Cinemaware
6. (-) **Gods** / Renegade
7. (-) **Railroad Tycoon** / Microprose
8. (8) **Klax** / Tengen
9. (10) **Hägar** / Kingsoft
10. (-) **Toki** / Ocean



Hry, hry a opäť hry

Len si nemyslite, že náš doktorko, Doc. GmDr. Mudrák, na vás zabudo! On? Nikdy! Aj teraz pripravil pre vás niekoľko tipov a trikov, medzi ktoré patria: **kompletné riešenie hry "Space Quest IV"** od firmy Sierra, **horúce tipy na hranie "Chuck Yeager's Air Combat"** a **"Hägar"** a samozrejme za hrst' dobrých rád k mnohým ďalším hrám.

Back to the Future 2:

Chcete mať nekonečne veľa životov? Stačí zadať počas pauzy v hre THE ONLY NEAT THING TO DO. Stlačením klávesu "Y" sa preniesete do ďalšej úrovne.

Brat:

Určite vás potešia všetky kódy úrovni k tejto zábavnej hre:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. BISHIGMO | 8. MOZIMATO |
| 2. MIHEMOTO | 9. HOZITOMO |
| 3. SASUTOZO | 10. MOKITEMO |
| 4. SUMATZEE | 11. ZUMOHATO |
| 5. NOKITAGO | 12. CHANASTU |
| 7. ITSANONO | 13. NAGAITSU |

Car Vup:

Neverili by ste, na čo prišiel jeden môj známy: keď do High-score-listiny zadáte PUSSYCAT, budete mať deväť životov. Keď zadáte ARNIECAR získate 100000 bodov.

Dragon's Lair II: Time warp

Aby ste si zjednodušili hru, stlačte (najlepšie počas pauzy) Return a napíšte GET MORDROC DIRK. Potom môžete ľubovoľne meniť scény.

Gremlins 2:

Nekonečne veľa životov? Jednoducho napíšte do High-score listiny "SINATRA" a pomocou "ONE", "TWO", "THREE" atď. si môžete zmeniť level.

Jane Seymour:

Máme pre vás na sklade všetky kódy (Pathwort) k tejto hre:

- | | |
|----------|----------|
| ROOKIE | SLUMBER |
| INTEREST | BULKHEAD |
| WROOM | MUSHBAS |
| HAMPERED | BLACKOUT |
| WARRIOR | VICTORY |
| TRAPPED | FRENZY |
| HANDYMAN | CROWDED |
| RADIATE | VOLTAGE |
| GLOOM | PRIMATE |
| MADHOUSE | TRIUMPH |

Lettrix:

Skladáte radi skladačku, zvanú puzzle? Ak áno, tak tu máme pre vás niekoľko "super level kódov":

- | | |
|----------------|----------------|
| Level 5: 4489 | Level 10: 2350 |
| Level 15: 6719 | Level 20: 9521 |
| Level 25: 2245 | Level 30: 1379 |

Loopz:

A zasa kódy! Tentoraz pre Loopz Game-Type C:

- Screen 01 EASY
06 GRWY
11 TRBY
16 STNL
21 GZPN
26 PLGR
31 KRNC
36 BGDK
41 FRNK
46 ZSZS

Manix:

S gumenou loptičkou cez 16 úrovní:

MANIX, ZONE, SPACE, MOON, TIME, MOTIVATE, TOM, MAJOR, MIKE, SARAH, DOUG, NEIL, IXION, KINETIC, TRAPCLIMAX, CLIMAX

Midnight Resistance:

Ak sa chcete v tejto hre (od firme Ocean) poriadne vyblázniť, zadajte do High-score "ITSEASYWHENYOUKNOW-HOW". Program by to mal vziať na vedomie s hlásením "Cheat on".

Night Shift:

Chcete úspešne obslúžiť beštiálny stroj a obhospodáriť Darth Vader?

Dávame vám možnosť!

Požité skratky pre ovocie: B - banány, Č - čerešne, A - ananásy, S - slivky, C - citróny

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 2 SCAC | 3 ČBBC | 4 ACAA |
| 5 AACČ | 6 ČSSA | 7 ČACB |
| 8 ABAČ | 9 ACCČ | 10 CBSS |
| 11 BAČS | 12 ČSBS | 13 SČBA |
| 14 AČSB | 15 SSAA | 16 BBAB |
| 17 BSČB | 18 SCCS | 19 CAČS |
| 20 ČAAČ | 21 CČAA | 22 SČCB |
| 23 SČČC | 24 SACC | 25 BAAC |
| 26 SČČB | 27 BČCB | 28 SBBA |
| 29 ČSČA | 30 ČČBS | |

Ninja Warriors:

Stlačte kláves Caps-Lock a napíšte "MAY THE FORCE BEWITH YOU"- neubúdajúca energia alebo "CHEDDAS"- neubúdajúci kredit. Potom znova stlačte Caps-Lock. Pozor! Medzery v prvom kóde sú dôležité! Po zadaní kódu nestlačte "Return"!

Resolution 101:

Viete, ako si zjednodušiť hon na gangstrov? Pred zadaním svojho mena vložte stlačením klávesu Shift ľubovoľné písmeno abecedy.

Napr.:

- A- 1 level,
B- 2 level,
atď.

Hägar

Drsný Hägar patrí medzi najznámejšie comicsové postavičky na svete. Softverhaus Kingsoft si zabezpečil práva na počítačové spracovanie tohto kresleného seriálu a zostavil veselú hru, plnú hopkania a skákania.

Hägar, jeho žena Helga, syn Hamlet a dcérka Honi sú celkom normálna vikingská rodinka. Zatiaľ čo Helga žehlí prádlo, stará sa o potravu a opatruje deti, ide jej manžel lúpiť, podpaľovať a hanobiť. V hre od Kingsoftu sa prebýja náš severský muž cez osem, vo všetkých smeroch sa stupňujúcich úrovniach. V

rovinnom labyrinte sú skryté rôzne predmety. No ponevierajú sa tu aj čierni rytieri, zabijaci a draci, ktorým nič neurobí väčšiu radosť, ako poslať vikinga k svojmu Odingovi (vikingský boh). Hägar chodí za svojimi životne dôležitými obchodmi s magickým mečom, ktorý sa pri dlhšom stlačení "strelby" ukáže ako najposlednejšia záchrana a dôkladne

"uprace" pod zlými ničomníkmi. Okrem toho máme k dispozícii ešte extra-zbraň, ktoré cestou pozbierame alebo kúpime v skladoch na zbrane. A aby sa vám nenarobili na chodidlách mozole, môžete si pomocou teleportácie skrátiť cestu.

Je známe, že nič nevysmädí poriadneho chlapa tak, ako veľký boj. Proti tomu je len jedno: Zabočiť do najbližšej taverny, kde sa vypitím krčahu doplní chýbajúca energia a hrou v kocky peňažné konto. "Oslobodením" jedného z ostrovov obdržíme tajné heslo, ktoré nás presunie do vyššej úrovne. Hägar a jeho dračí člň by už v tomto čase mali kotviť v Amiga prístave.

Chuck Yeager's Air Combat

Kto by sa z vás, ktorí sa aspoň trochu zaujímate o letectvo, ešte nestretol s menom Chuck Yeager. Ved' bol to práve on, ktorý ako skúšobný pilot prekonal 14. októbra 1947 hranicu rýchlosti zvuku (s lietadlom Bell XS-1, neskôr pomenovaného X-1).

S lietadlovým simulátorom "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" sa môžu priatelia lietania vznášať so svojím idolom na oblohe, robiť vývrtky atď. Na zreteľ sa v tejto hre berú tréningové a "umelecké" lety. Pre veľa hráčov je ale najväčším prianím brázdiť oblohu s ťažko vyzbrojenou bojovou stíhačkou. Simon Jeffery z Electronic Arts (firma, ktorá vytvorila program) nám vysvetlil: "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer je hra, naprogramovaná pre letecké tréningy. Medzitým

však vzniklo množstvo hier podobného žánru a čo dnes očakáva každý hráč od leteckých simulátorov, je vzdušný boj. Preto bol vyvinutý Chuck Yeager's Air Combat." Ponúka sa v ňom množstvo vzdušných duelov, niektoré historické scény v tejto hre sú vypožičané zo skutočných vojen, na ktorých sa zúčastnil aj sám Chuck Yeager. Pilotov očakáva okolo päťdesiat rozličných poslaní. Pri každej misii sú k dispozícii (na oboch stranách) rozličné typy lietadiel. Môžu byť nasadené P 51 Mustangy, F 86 Sabre,

MiG-25, či F-4 Phantom. A komu nestačia už hotové misie, môže si vytvoriť nové podľa vlastnej chuti. Medzi nimi bude určite nemálo kuriozít, ako napr.: boj Mustanga proti letke MiGov (predpokladaná doba boja: 5 sekúnd). Zatiaľ čo Chuck Yeager sa stará o leteckú stránku hry, vytvárajú programátori veľmi realistické technické detaily. Každý stroj bude mať svoj vlastný kokpit a k dispozícii bude okolo dvadsať pohľadov z rôznych uhlov, aby sme mali náležitý prehľad o situácii.

Samozrejme pri vašich misiách nebude chýbať ani videorekordér. Na vaše želanie si môžete potom pohodlne sedieť v kresle a stlačením klávesu svoj let ešte raz pozrieť.

Predpokladá sa, že Amiga-verzia by mala byť na trhu najskôr k Vianociam.

(red.)

Space Quest IV

Ako každý mesiac, tak aj tento vám prinášame kompletne riešenie jednej z množstva textových hier. Dúfame, že naše riešenia vám pomôžu pri riešení neriešiteľných záhad. Hlavný hrdina eposu Space Quest Roger Wilco nemá ani chvíľku na oddych a už sa musí pustiť do ďalších a ďalších úloh. Roger prileť, potom čo sa v "Space Quest III" "Two Guys From Andromeda" od Scum Softwaru oslobodí, na planétu Magnetheus, aby si tu trochu odpočinul. Asi to tak osud chcel, lebo tu sa mu naskytá prvý problém: zlí drábi z VOHAULu chcú Rogera zabiť. Šťastnou náhodou ho zachráni dvaja neznámi, ktorí sa objavia v poslednej sekunde. Pochádzajú z ďalekej budúcnosti a pomôžu mu, vkročením do časovej diery, sa tam aj dostať...

Space Quest XII- Vohaul's Revenge:

Znova sa prihodí, že sa nám na obrazovke zjaví Cyborg (poločlovek-polorobot). Potom to ale znamená, že sa treba rýchlo skrýť do jemu nedosiadnuteľného rohu a dúfať, že prejde okolo bez povšimnutia, alebo rýchlo uhnúť o jeden obraz. Jedného on nebude prenasledovať a keď, tak len náhodou. Stačí ale, keď má robot svoju obeť len jeden raz na muške. Potom jej už niet pomoci.

Prídeme na Xenon, ďalej pôjdeme jeden obraz a zoberieme si odtiaľ lano, ktoré leží na starom železe v popredí. Vľavo v tomto obraze sú ešte dve červené rúry, za ktoré sa skryjeme a lano položíme na zem. Onedlho pobeží okolo nás zajac na baterky. Keď bude prechádzať slučkou, potiahneme lano! Po veľkom krikú odložíme zajaca do plecniaka. V "Inventory"- okne si pozrieme zajaca bližšie a zbadáme batérie, ktoré mu dávajú "život".

Dva obrazy vpravo si lepšie prezrieme povoz, a čo nenájdeme- jeden laptop (prenosný počítač). Tiež v "Inventory"- okne použijeme batérie zo zajaca s prenosným počítačom. Laptop má teraz šťavu a my viac bodov. Pôjdeme do obrazu 6, kde nadvihňeme v strede ležiaci

poklop od kanála. Z podzemia zoberieme prázdny pohár a preskúmame podložku z písacieho stroja. Nasleduje film, v ktorom hovorí k Rogerovi hlava krajiny. Stlačíme páku na rúre a vstúpime dnu. Tu si odohrajte pozíciu!

Roger pôjde na koniec chodby vľavo, potom dolu. Ak ste prišli k rebríku, tak ste na správnom mieste. Len žiadnu paniku, keď vás bude prenasledovať hlien, zostaňte stáť a naberte si z neho do pohára. Potom rýchlo po rebríku hore!

Znova nasleduje film. Ak už drábi vystúpili, pôjdeme z podzemia von. A zasa odohrať pozíciu! V tanku sa nachádza objekt, ktorý si určite nezoberieme! Ďalej pôjdeme radšej vpravo, kde nastúpime do krásnej kozmickej lode. Pôjdeme vľavo a hneď vstúpime do prístavenej šmykľavky. Nasleduje otázka... Kód, ktorý je na oznámení v miestnosti so saňami, musíme bezpodmienečne napísať. Každý z kódov je šesťmiestny a v každej hre od-

lišný. Prvú číslicu kódu nezmeníme, ostatné obrátíme. Napr. 123456- 165432. Let's do the Time Warp!

Space Quest X- Latex Babes of Estros:

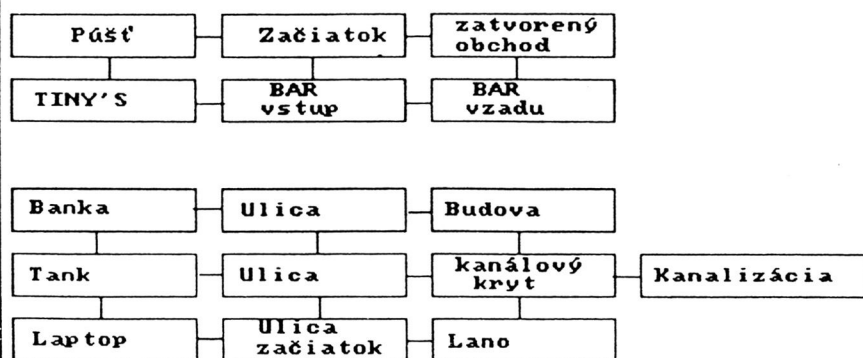
Vystúpiť, pozíciu odohrať a ísť vľavo až potiaľ, pokiaľ možno vidieť tieň vtáka. Teraz sa vyberieme doprava a schodmi opatrne zídeme. Potom, čo nás vták hodí do obrovského hniezda, počkáme, pokiaľ nevyhľadá smrť jedného zo strážcov Vohaulu, aby sme ho mohli preskúmať. Roger má teraz "klbko" papiera, na ktorom pri lepšom prezretí na slnečnom svetle uvidíme časť jedného kódu. Odohrať! Na dne hniezda vpravo je diera, cez ktorú sa prestrčíme a spadneme dolu. Zvláštnou zhodou okolností sa nezabijeme, ale sa vykúpeme vo vode.

Nasleduje časť bez dostatočného množstva vzduchu, v ktorej musíme iba nastúpiť do ponorky. Rogera pripútali latexové dievčatá vo svojej tajomnej stanici. Práve vtedy, keď sa chceme oslobodiť, objaví sa príšera (Monster), ktorá svojimi chápallami uchopí Rogera. Hneď, ako má Roger voľné ruky, stlačí červený gombík. Potom sa postaví, zoberie jednu z kyslíkových fliaš a hodí ju presne ako vo filme "Čeluste" príšere do papule. Dievčatá sú nám za to vďačné a pozzú nás do nákupného centra!

Galaxy Galleria Mall:

Jednej žene spadne na zem kreditná karta. Samozrejme si ju vložíme do vrecka. Roger si zvolí smer na ceste pre kolieskové korčule doľava, aby sa mohol dostať k "Big and Tall" (na tabuli je len "and Tall"). Tu sa porozpráva s robotom a zaplatí mu za ošatenie. Odohrať! Teraz rýchlo do "Monolith Burger", kde dvakrát oslovíme šéfa. Ponúkne nám džob, ktorý

obrázok č. 1



neodmietneme! Ďalej hra pokračuje akčnou časťou, pri ktorej znížime rýchlosť hry na minimum a často odohrávame stav hry. Roger si musí zarobiť najmenej 28 Buckazoidov. Pozor: Šéf odhodí cigaru na jednu z ciest. Nezabudnite ju zobrať!

Teraz navštívime "Software", kde si bližšie pozrieme zvyšok pošty na ľavej strane. Možno, že je na spodku Hintbook k Space Quest IV? Zoberieme ju a zaplatíme. Nič nie je dôležitejšie pre ďalšie pokračovanie v hre, ako táto kniha. Teraz už môžeme opustiť obchod.

Vonku by mal stáť automat na peniaze, ktorý použijeme s kreditkartou. Nečudujte sa, keď bude test negatívny. Ak áno, tak potom musí Roger navštíviť "Sack's", aby zmenil svoj výzor. Teraz už určite nebude mať problém vytiahnuť z automatu peniaze pri zadaní "Clen House". Roger takto prišiel k ďalším 2001 Buckazoidom. Odohrať!

V "Radio Shock" naviažeme rozhovor s robotom. Musíme si kúpiť kábel pre náš prenosný počítač. Ale ktorý? Práve ten vľavo hore! Jedna z ďalších Rogeroých zastávok bude "jaskyňa" hier "Arcade" (ešte stále ako žena). Zahráme si jedno kolo "Astro Chicken".

Znova naspäť do "Sack's", a tam sa zasa porozprávať s robotdámou. Tentokrát jej ale nezaplatíme a len tak odídeme. Aach, konečne vo svojich šatách! Roger stojí na ulici a má trochu času na to, aby si lepšie prezrel knihu, ktorú kúpil (Hintbook). Nikde pri otázke by mala byť prvá časť nášho kódu. Napíšeme ho pred druhú časť a máme ďalší časový kód. Vrátime sa do "Arcade" a odobrieme sa do zadného oddelenia. Rogerovi prenasledovatelia by sa mali objaviť so svojím strojom času. Roger utečie ako najrýchlejšie môže. Ale predtým si nezabudnite odohrať pozíciu! Otočme jedno kolo v "Skate-O-Rama". Pozor, teraz treba zabrzdiť! Roger sa musí pohybovať rozličnými smermi, aby ho drábi s laserom

nezabili. Keď sa vám podarí dostať sa na horné poschodie, môžete sa striasť prenasledovateľov. Tu počkáte v pohybe na obidvoch drábov. Ak obaja vystrelia, potom rýchlo dole, zabočiť smerom k "Arcade" a najbližším vchodom von. Ak sa nečakane objavia strážne, znamená to, že ste išli v nesprávnom smere a musíte to skúsiť ešte raz. Keď sa objavíte na ľavej strane vznášajúcej sa plochy, choďte dráhou doprava. Na opačnej strane je to presne opačne.

Nastúpime do vesmírnej lode a zadáme celý kód (1.časť: Hintbook, 2.časť: na papieri).

Space Quest I Sarien Encounter

Odohrať! Vystúpime a pôjdeme do baru (viď. obrázok 1). Tu naviažete rozhovor s "Monochrome Boys", ktorí vás nevládne vyhodí z baru. Na oplátku im zhodíte motorky (ručne). Odteraz si dávajte pozor! Tieto decká vás ale vystriehnú a budú sa vás snažiť prejsť. Nepodarí sa im to, ak sa im v poslednej chvíli vyhnute. Pôjdete späť do baru a zoberiete si tam zápalky.

Teraz ale naspäť do ďalekej budúcnosti, do Space Quest XII. Nastúpíte do stroja času, zadáte prvý časový kód a ...

Koniec Vohaulu:

Opustíte stroj a pôjdete dva obrazy doprava, kde pri vstupe do tunela použijete leptavý hlien z kanalizácie. Zasa odohrať! V tuneli použijete v okne "Inventori" zápalkovú škatuľku s cigarou a opustíte menu. Dym z horiacej cigary zviditeľní laser, ktorý by zničil Rogera, keby priamo pokračoval tunelom. Použijeme stroj pri stene a zadáme nasledujúci kód: 160-220-110! Vstúpime do počítača a odohráme pozíciu, pretože každá sekunda je cenná.

Nachádzate sa vo vnútri počítača, predtým nazývaného Vohaul. Pohybuje sa tu

veľa robotov, ktorí prenasledujú Rogera a snažia sa ho zničiť. Dobré, však? Čo najrýchlejšie preč, potom vľavo, až prídete ku schodisku. Ak sa zjaví nejaký robot ma okraji obrazu, potom pôjdete dole dozadu. Teraz rýchlo vpravo, lenže nie do ďalšieho obrazu, ale hore! V ceste by vám už teraz **nemal stáť** žiaden robot. Ak predsa, tak to **vyskúšajte** ešte raz. Vráťte sa touto **cestou** po prvú odbočku vľavo (od vás), **odbočíte** a odohráte si pozíciu! Keď pôjdete stále vľavo, mal by sa po čase objaviť tunel. V kročíte do neho a nájdete sa v miestnosti, ktorá sa veľmi podobá filmu "Votreclec". Bližšie si prezrite zariadenie, ktoré sa tu nachádza. Kód pre tieto dvere vyčítate z Hintbooku!

Vstúpte a odohrajte pozíciu! Roger sa teraz nachádza v riadiacej miestnosti. Pomocou myši hodíte všetky Icony okrem SQ4 do záchoda. Naspodu by sa malo objaviť číslo 5000. To je Countdown (počítadlo), ktoré, keď padne nula, zničí počítač.

Ale predsa je ešte Rogero v budúci syn uväznený. Miestnosť opustíte stlačením znaku hore vľavo. Odohrajte situáciu! Rýchlo sa vráťte naspäť k schodisku, kde ste utiekli robotom a pôjdete smerom dolu. Vyzerá to tak, že roboty sú mimo prevádzku. Teraz vľavo do výťahu, o poschodie vyššie a pod VGA, potom cik-cak vpravo hore. Cez priechod a tam na plošinu. Po viacerých rozhovoroch sa Roger dozvie, že duša Vohaula sa usadila v tele jeho syna. Buďte bojovať so svojím synom (často tlačíť pravé tlačidlo myši) a bude musieť vyhrať. Ak to dokázal (mal by za ním vyjsť svetelný lúč), musí Vohaulovi zasadiť ešte jeden posledný úder.

Rýchlo rebríkom dole. Roger sa automaticky vráti naspäť a so sebou si priniesie disketu, ktorá obsahuje dušu Rogera Jr. Odohrať! Disketu vložíme vedľa lúča do počítača a stlačíme nasledujúce klávesy: Beam Upload, Disc Upload, strela na Rogera Wilca Jr. a potom Beam Download.

Podarilo sa, padáme od únavy a Roger zatiaľ spoznáva svoju ženu.

A aký návod pripravujeme do budúceho čísla? Nechajte sa prekvapiť!

(red.)

