

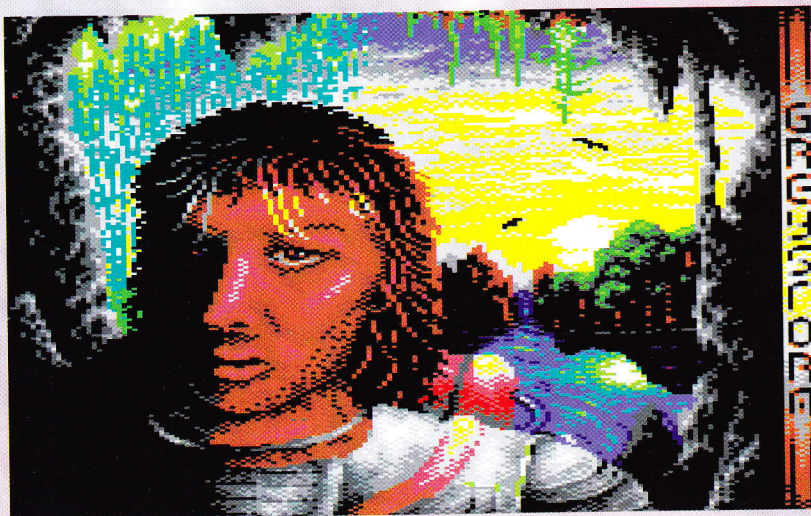
# GREYSTORM

aneb tam a zase zpátky

88%	Grafika
60%	Animace
95%	Hudba
80%	Zvukové efekty
65%	Přitažlivost

**GREYSTORM**  
Dominator Design  
+X-Ample Architectures  
1992  
Na počítače: C64

pro: super hudba  
a grafika  
proti: idea naprosto  
nulová!  
Hodnocení: **78%**



Jestli se právě potřebujete odreagovat od každodenního shonu, pak zasedněte ke svému komouškoví a naloďte tam GREYSTORMa (vím - je to trochu starší hra, ale není moc pařanů, kteří by o ní věděli něco podrobnějšího). To si pište, že rázem zapomenete na okolní svět. Jo, jo to už je ta tvrdá droga střileček.

Po chvíli nahrávání začne na vaše ušní bubínky útočit super digitalizovaná hudba, pak se objeví pár obrázků, docela slušný parallax, a pak konečně hlavní menu (už je to tak - v této hře od slavných X-AMPLE ARCHITECTURES chybí jakýkoliv náznak intra).

V hlavním menu si můžete vybrat, který ze šesti světů chcete osvobodit (STONE AGE, THE DARK JUNGLE, THE MODERN TIMES, THE MIDDLE AGE, THE WATERFALLES, THE TECHNO CITY). Jak toho dosáhnout? Velice jednoduše - budete muset jako smyslu zbavení běhat po jednotlivých světech a sbírat blikající kostičky, jejichž funkce je mi záhadou (v každém levelu jich je okolo šesti). A to doslova tam a zase zpátky. Pravda, idea nám trochu pokulhává, ale to se dá vcelku omluvit vynikající hudbou a grafikou. Co dodat více? Zatáhněte rolety, vyhoďte krysy z pokoje, volve na plný pecky a PRESS FIRE!!!



Mimochodem - v Ex26 jsem se zmiňoval o nové domácí hře ARC DOORS. Můžu vám s radostí oznámit, že se už objevila 100% verze. A abych vás ještě nalákal - šušká se, že se na naší mašinku chystá TURRICAN 3.



WILY

## AMOS

### PROGRAMOVACÍ JAZYK NA TVORBU HER.

Kdosi psal v dopisech čtenářů o tom, abychom uveřejňovali i nějaké ty pohledy do programátorských technik. Protože je Excalibur časopisem herním, tento článek by měl (a bude) nějak souviset s hrami. Jsem amigista, vím, že Amiga je (cenzored -ml-) a v mém tvrzení mi pomáhá i programovací jazyk AMOS. Jakási jeho mutace na Atari ST se jmenuje STOS, ale o té se nebudu rozepisovat, poněvadž jsem ji neviděl a slyšel jsem o ní velice málo. AMOS je tedy jazyk určený zejména na programování her. Vytvořil ho Francois Lionnet. Jak jinak, než v assembleru. Zjednodušeně bych mohl říci, že je to Basic bez čísel řádků. Leckterý programátor na PC si po dočtení tohoto článku bude muset utřít slzy, neboť AMOS je tak geniální jazyk, že nemá na PC nejmenší konkurenci. Jako příklad uvedu například přehrávání hudby - zadáte příkaz třeba: Load "df1:Hudba.abk" a je to. Hudba hraje a vy se o nic víc nemusíte starat. Stejně je to s obrázky, boby, sprity a dalšími maličkostmi. Protože je AMOS určen hlavně na tvorbu her, obsahuje příkazy, které jsou pro něj specifické - např. Rainbow (vytvoří barevný přechod), Fade (ztmaví

či zesvětlí celý obraz), Flash (nechá některé barvy blikat) nebo příkazy Shoot či Boom, které vydají určitý zvuk. V AMOSE je zabudován AMAL, což je zkratka ze slov Amos Animation Language. Zde si můžete cokoli rozhybat jak sami chcete. V dnešní době je na trhu několik verzí AMOSE: Easy Amos, Amos 3D, Amos verze 1.0 až 1.4 a Amos Professional. Obzvláště posledně jmenovaný je velice výkonný a poměrně dost rychlý. Pokud použijete i Amos Professional Compiler, je vaše dílko schopno konkurovat i zahraničním produktům. K tomuto faktu pomůže i cena: Amos Professional se dá u nás sehnat za cenu okolo 3000 Kč, Compiler za 1500 Kč. Dvě české firmy již vydaly manuál k Amosu 1.3. Knihy jsou jiné, počet stran se liší zhruba o 20, cena zhruba o 70,-, ale co je zarážející, že obě knihy psal stejný autor a tudíž jsou naprosto totožné. To ale nic nemění na tom, že jsou tyto knihy napsány velice dobře a každý, kdo kdysi dělal na osmibitech v basicu, se hravě naučí Amos ovládat.

P.S. Jak poznáte, že je program v Amosu? Stačí zmáchnout levou Amigu a A. Dobré, ne? Chcete říct "figl", který toto odstraní? Na začátku programu zadejte příkaz "Amos Lock".

RIP