



## TVOŘÍME HRY

Už jste se pustili do tvorby počítačových her podle našeho návodného seriálu Jak udělat HRU? Musím říct, že já při jeho čtení nevycházím z údivu. Nástroje Twine a Bitsi, která nám autor seriálu Zdeněk Záhora v prvním díle představil, vypadají přímo zázračně. S nimi zvládne vytvořit hru snad opravdu každý. Pamatuji si, jak jsem se před více než čtvrt stoletím učil ve škole programovat já.

V programovacím jazyku Pascal pomocí příkazových kódů begin, type, if, or, then, else, end a dalších. Dodnes je nemůžu vyhnat z hlavy. Že bych jejich pomocí sestavil byt jednoduchou hru, bylo nad moje schopnosti a nikdy jsem se neposunul dál než k základním pokynům pro počítač. V tomhle máte s novými nástroji mnohem větší možnosti a na nějaké příkazové kódy můžete zapomenout. Tak se do toho pusťte a možná z vás budou herní vývojáři. Nalistujte stranu 49 a začtěte se do Twine. Já to zkusím s vámi, ale obávám se, že jako starý pes se novým kouskům nenaučím.

*Zdeněk Záhora*

## DÁRKY V TOMTO ČÍSLE



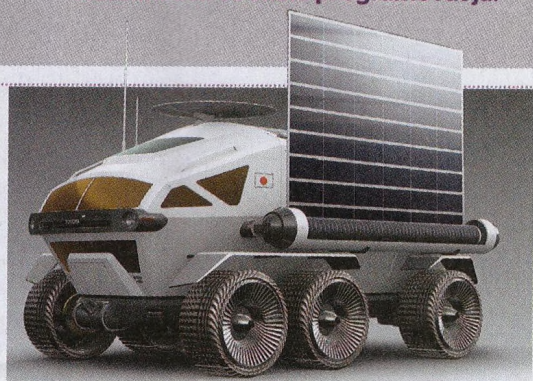
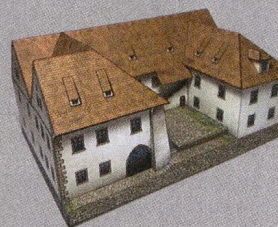
**VYSTŘIHOVÁNKA NA STR. 27**



**RANGE ROVER TACR2**  
Model letištního hasičského speciálu

**REGIONÁLNÍ MUZEUM V JÍLOVÉM UPRÁHY**

Ze sady Muzejní budovy v Čechách ▶



### 8 Lunar Cruiser

Teréňák pro jízdu po Měsíci

### 20 Václav Šorel

Drobný chlapík, velká legenda



### 38 Přehřátí nosorožci

Zkáza průvodců mamutů



### 40 Expedice Velorex

Po Evropě hadraplánem



### 42 Digitální pitva

Virtuální zkoumání zvířecích mumií



PLAKÁT

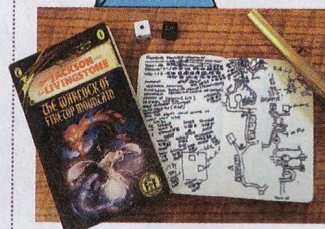
### 46 Rybařící výr

Naděje pro největší sovu světa



### 48 Pokusy s IQ

Barevný plamen



### 49 Jak udělat hru

Začínáme s Twine



### 18 Tajemství hatérie

Plaz, který zapomněl vyhynout