

číslo 4+5 a verze B a ročník II a prosinec 1994 a cena 18 Kč

C 64 MAGAZIN

16 STRAN!

časopis C64 klubu Vlčnov

C64: Co dál?
str.8

Software-novinky
str.3,4,6,7

DÁLE Z OBSAHU:

Grafické editory-II. díl,dokončení seriálu	strana 2
Protex 2.0-testujeme český textový editor	strana 3
Tools for Printfox 2.0-velké rozšíření možností Printfoxu	strana 4
Tipy a Triky-pro programátory,hráče i majitele FCIII	strana 9
Recenze 51 her-Lemmings,ARC-DOORS,Slicks...	strana 10-13
Servis C64 klubu - informace, výsledky ankety '94	strana 14

Vážení členáři,

přinášíme Vám další dvojčíslo našeho C64 MAGAZINU. Jistě jste si všimli, že toto číslo má poněkud odlišný design ve srovnání s číslem minulým. Tohoto grafického zpestření se nám podařilo dosáhnout použitím programu Tools for Printfox 2.0. Bohužel ale tento balík utilit vyšel až v polovině listopadu, v době, kdy už byl obsah některých stran uzavřen. Kde jsme mohli, tam jsme Tools 2.0 použili, ale i zde to bylo ve spěchu a tak některé stránky ne zcela odpovídají našim představám. Nasazení balíku Tools for Printfox 2.0 však určitě vedlo ke zjednodušení a zefektivnění naší práce a domníváme se, že bylo přínosem i pro vzhled časopisu.

Určitě jste také zaregistrovali, že toto číslo je poněkud objemnější, než bylo v plánu. Ano, od vydání minulého čísla se událo tolik nového, že jsme se i přes špatnou finanční situaci rozhodli přidat čtyři strany.

Letošní rok, stejně jako loňský, se pro nás končí finančním neúspěchem. Ukázalo se, že příspěvek na rok '94 byl vzhledem k poskytovaným službám a rozsahu vydaných MAGAZINŮ zvolen jako příliš nízký. Proto máme pro příští rok jediný cíl: vyrovnaní současného schodku. Příští rok bude také posledním rokem činnosti našeho C64 klubu. V poslední době se totiž kromě finančních začaly objevovat i personální problémy - rychle ubývá lidí, kteří by byli ochotni dělat tuto náročnou práci téměř zdarma při hlavním zaměstnání.

Pro příští rok už nebudeme přijímat žádné nové členy, doprodej starších VIELŮ a C64

Magazinů zajišťuje firma CPC Software. Ukončení činnosti náš klub plánuje v první polovině roku 1995.

Ale nyní už dost chmur, otevřete náš poslední MAGAZIN a přečtete si, co je nového ve světě C64...

Petr Pavelčík, šéfredaktor

Hitparáda

1. TURRICAN/Rainbow Arts
- 2.(8) GIANA SISTERS/Timewarp
3. DEFENDER OTC/Cinemaware
4. TURRICAN II/Rainbow Arts
5. TETRIS/Mirrorsoft
6. BARD'S TALE III/Interplay
7. LEMMINGS/Psygnosis
8. LAST NINJA III/System 3
- 9.(7) MAYHEM IN MONSTERLAND/Apex
10. SHADOW O.T. EVIL/Markt&Technik

Adresy opraven

Přestože v roce '93 byla výroba C64 ukončena, tak s trochou štěstí jste ještě letos mohli koupit C64 i s diskrajvem. Dále ale tato možnost už nebude a tak je adresa každého servisu počítačů Commodore dobrá:

KRATS ELEKTRONIC, Staré Náměstí 18, 363 01 Ostrov. Tel.0164-2694

MW - servis výpočetní techniky, Na Chodovci 2700,141 00 Praha 4-Spořilov. Tel.02-762305

Zašlete i vy adresy servisů C64 a příslušenství, které znáte - můžete tak pomoci mnohým uživatelům!

Grafické editory II.díl

Původně měl být na této a následujících stranách rozsáhlý test nejlepších grafických editorů. Ale vzhledem k tomu, že toto číslo je poslední, kde máme k dispozici dost místa, tak jsme se rozhodli dát větší prostor recenzím českého software a test grafických editorů jsme stěsnali na jednu stranu.

Konečně i bez nákladných testů je jasné, které z grafických editorů jsou ty nejlepší - Jedná se o Geopaint 2.0, Eddison, Giga Paint a Amiga Paint. Tyto všechny editory pracují na hranici možností C64 a vznikly v letech 1987-1988. Pak se vývoj v této oblasti zastavil, už nebylo nic lepšího, co by mohlo vzniknout. Až začátkem 90. let se objevil nový grafický mód FLI, který oživil vývoj grafiky na C64. Ale o tom až na konci tohoto článku.

O Amiga Paintu jsme hovořili už minule, takže teď rychle pár slov o každém z dalších třech špičkových editorech pro C64:

EDDISON

Tento program vyrobil slavný Scanntronik. Je nástupcem programu Hi Eddi+. Eddison můžete ovládat joystickem nebo myší pomocí přehledných ikon. Kompatibilita s Plozem umožňuje neomezený import i export textů a grafiky. Eddison má 4 kompletní HIRES obrazovky, tedy 1/2 A4. Má všechny grafické funkce jako Printfox, navíc ale elipsy, možnost vyplňování 20 předdefinovanými vzory (což ale už umí Pfox s použitím Tools 2.0 také), kreslení různé silným štětlem, možnost logického vázání ploch, otáčení, zrcadlení, zmenšování, zvětšování. Textová funkce umožňuje ukládat libovolné texty do grafiky, samozřejmostí je zoom funkce, milimetrová a bodová raster. Eddison tiskne s 9 i 24 jehličkovými tiskárnami Commodore i Centronics s plným využitím jejich možností.

GIGA PAINT

Tento editor vyrobil známý Markt & Technik, který produkuje programy pro C64 špičkové kvality. Uzpomeňme jen na GIGA CAD, MUSIC ASSEMBLER, MAG CREATOR, GDDBT, či slavný dungeon SHADOW OF THE EVIL. Giga Paint pracuje se čtyřmi grafickými obrazovkami HIRES, což je vlastně 1/2 A4. Obsahuje správcovy i znakový Editor, má všechny standardní

funkce a spoustu nadstandardních - operace s okny, práce v MULTI grafice, spousta vzorů pro vyplňování, umí diashow, makra, znaky až o velikosti 37x24, přejímání grafiky z jiných editorů, je kompatibilní s Koala Painter. K programu se dodávají 3 strany disketky plné fontů, diashow - obrázků, ovladačů pro tiskárny a spousta jiných utilit.

GIGA Paint tiskne s tiskárnami Centronics, Commodore, i s barevnými tiskárnami OKIMATE. Nevýhodou proti Eddisonu i Geopaintu 2.0 je trochu složitější ovládní, a pro většinu našich také to, že program s vámi komunikuje německy.

GEOPAINT 2.0

Pracovní obrazovka je přesně shodná s obrazovkou, jaká je u známých PC malovacích programů jako Genius nebo Paintbrush. Geopaint 2.0 pracuje pod operačním systémem GEOS, což mu už na startovní čáře zajišťuje celou řadu výhod: přehledné ovládní pomocí roletového menu, možnost využití horkých kláves pro rychlou volbu funkce, možnost výměny dat s dalšími Geoaplikacemi, možnost tisknout prakticky s jakoukoli jehličkovou tiskárnou kvalitou až 240 DPI, Geos podporuje i tiskárny barevné a laserové. Geopaint naráz edituje celou stranu A4, má všechny standardní funkce, 32 vzorů pro vyplňování ploch, možnost kreslení elips, funkce UNDO, různé druhy měřítka, možnost strikání určitého vzoru sprejem, zvětšování a zmenšování obrázků, přehledové funkce, silná textová funkce (tučné, kurzíva, podržené, obrysové...). Můžete si také vytvářet alba obrázků. Pro GP existuje obrovské množství fontů, obrázků, fotoalb, utilit - konverze grafiky z Printshopu, Printmasteru, Newsroomu, vytváření animace z fotoalb, tisknout grafiku GP ve více kopiích... a tak bychom mohli pokračovat.

Srovnání

Pokud bychom měli srovnávat, tak jasná jednička je Geopaint 2.0. Z programů pracujících pod standardním DOSem je to podle množství funkcí Amiga Paint a Giga Paint, podle snadnosti ovládní a kompatibility s produkty Scanntronik Eddison. Mimo výše uvedené editory existuje ještě jeden zajímavý - je to Eddifox od Scanntroniku. Ten ale pracuje jen s podporou modulu Pagefox a umožňuje dělat s celou stránkou naráz to, co Eddison s její jednou polovinou. Navíc obsahuje příkazy pro plynulou rotaci, řez, projekci na libovolnou plochu včetně rotační, může kreslit různé standardní obrázky až o velikosti celé stránky A4. Tento editor je rychlejší než Geopaint 2.0, ale pokud máte RAM disk, tak je GP téměř srovnatelný s Eddifoxem.

FLI-nový standard

Koncem 80. let se už zdálo, že na poli grafiky jsou možnosti C64 vyčerpány. Ale začínaje rokem 1990 se začaly objevovat nové postupy programování videočipu. Tyto postupy často stály na několika-měsíčním studiu VIC a potom přicházely výsledky, které udivují uživatele na celém světě. Těchto postupů existuje celá řada (FLD, FLVP, FLI), avšak většinou se specializují jen na jednu oblast - např. kouzla s textem. Ale FLI (Flexible Line Interpretation - pružný výklad řádků) je vedle HIRES a MULTICOLOR nový grafický mód počítače C64. U tomto módu bude každý řádek na obrazovce videočipem vyhodnocen a zobrazen samostatně, takže u poli 8x8 pixelů (hodů) půjde zobrazit naráz všech 16 barev (normálně maximálně čtyři barvy). Bohužel časová náročnost FLI je taková, že už nepůjdou zobrazit sprite, ani nepůjdou zobrazit první 3 sloupce obrazovky. Situace je u současné době taková, že FLI se zřejmě stane grafickým standardem 90. let - programátoři tohoto módu využívají pro vytváření úvodních obrazovek ve hrách, demech, známá je i pohyblivá se "FLI plazma". Uznikají první utility a grafické editory pro FLI mód, jako je např. FLI EDITOR, ECI Graphic Editor, FLI Designer. Zatím nejlepším editorem pro FLI je FLIP 1.33 od Markt & Technik. O něm bližší na jiném místě tohoto čísla. Dělat krásné barevné obrázky ve FLI už dnes můžete i vy, stačí si jen vybrat editor. Přejeme Vám mnoho úspěchů při kreslení ve FLI módu! (PP)

PROTEXT 2.0

Textové editory pro C64, které vznikly v České republice, by se daly spočítat na prstech jedné ruky.

Po krachu projektu CS TEXT (Comotronic/Billa) se zdálo, že opravdu kvalitní český editor je v nedohlednu. Textové editory, které jsme zatím měli možnost vidět (RENDA, Protext 1.0) neměly některé standardní funkce (vynedávání a nahrazení slov, práce s bloky) a nevyrovnaly se zahraničním programům (Vizawrite, Textomat...). Teprve před několika měsíci se objevil opravdu profesionální původní český editor od DRUID SOFTWARE. Jedná se o PROTEXT 2.0, vylepšenou verzi PROTEXTU 1.0.

Popis

ProText 2.0 (dále PT2.0) se dodává s velmi podrobnou a pěkně napsanou českou příručkou, přílohou je dokonce přiložena i kompletní mapa klávesnice. Hned na úvod je třeba konstatovat, že ovládání celého programu je velmi komfortně řešeno pomocí menu a i samotný napsaný text je velmi přehledný. Ulastně se celý program, včetně tabulátorů, podobá svým ovládním a vzhledem editační obrazovky známému programu Text602 na PC.

V editační obrazovce programu najdete kromě výše zmíněných tabulátorů také indikátor řádku, sloupce, na kterém se nachází kurzor, velikost volné paměti (program disponuje 34 000 volnými znaky) a dvě velká "A" pro indikaci typu písma, jaký je nastaven pro psaní, a typu písma, na němž právě stojí kurzor. PT2.0 umí kurzůvku, podtržené a různé písmo.

PT2.0 pracuje v textovém módu. Rozložení klávesnice přesně odpovídá klávesnici psacího stroje, včetně psaní velkých českých písmen (nejprve diakr. znaménko, pak velké písmeno) Také doplňkové znaky "!"="()?"="/%" odpovídají klávesnici psacího stroje (a tedy se liší od C64 klávesnice). Tato skutečnost, v příručce označovaná jako výhoda PT2.0, je ve skutečnosti sporná. Protože pokud bude někdo chtít na PT2.0 přejít např. z Vizawrite, tak přeuvážování se obložen klávesnice je dost nepřijemné. Naproti tomu pro toho, kdo dosud pracoval s psacím strojem, je toto rozložení samozřejmě maximálně výhodné. Zde by bylo řešením možnost předefinovat obložení klávesnice podle přání uživatele.

Sílnou stránkou PT2.0 je editování textu. Při práci s různými typy písma se písmo zbarví odlišnou barvou a tak v textu nejsou žádné rušivé řidičí znaky. PT2.0 podporuje všechny standardní funkce, jako je např. mazání textu, práce s bloky, tabulátory (možnost definice), dva módy psaní (ukládací/přepisovací), pohyb kurzoru v textu. Dále můžete aktivovat zarovnávaní na pravý okraj, odsazování textu, nastavit barvy (a nastavení si pak uložit), délku řádku, volbu mezi normami QUERTY a QWERTZ, uzamknutí klávesy SHIFT. Ze standardních funkcí chybí jen centrování textu. Dostáváme se k ovládní editoru. To je, jak už

bylo výše zmíněno, velmi komfortní a rychlé přes systém menu. Dále je celá řada příkazů dostupná pomocí kombinace kláves CTRL + další klávesy.

Další důležitou oblastí jsou možnosti tisku. PT2.0 tiskne z textového módu, tiskové menu se velmi snadno ovládá z roletového menu. Toto menu dovoluje nastavit např. první a poslední stranu, kterou chcete tisknout, odsazení od levého okraje, interface (RS232, Commodore, Centronics) a tiskárnový ovladač. PT2.0 má k dispozici tiskárnové drivery pro tiskárny STAR LC20/LC10C (i s možností NL0 tisku), pro tiskárny Epson kompatibilní, ze sériových tiskáren pro CITIZEN120D a MPS1230. Editor udělá radost uživatelům Robotron K6304, protože disponuje driverem napsaným přímo pro tuto tiskárnu. Počet ovladačů by mohl být vyšší, ale v českých podmínkách budme rádi alespoň za ty nejběžnější.

Srovnání

PT2.0 má celkové vyšší standard než Vizawrite, a proto se dá srovnat spíše s vynikajícím Textomatem Plus (dále TP), který také existuje s malou i velkou českou diakritikou. V počtu funkcí jsou oba programy rovnocenné (nepředpokládáme, že by mělo mnoho uživatelů potřebu pracovat s modemem). PT2.0 má lepší přehlednost textu, u TP zase oceníte možnost vytvářet jednoduché tabulky, definování obložení klávesnice, možnost definice znaků uživatelem, používání znakových sad různých velikostí apod. Zdá se, že TP podporuje širší spektrum tiskáren než PT2.0. Komfort ovládní pomocí menu je srovnatelný u obou editorů. Pro PT2.0 zde zůstává jedna velká výhoda - jelikož se jedná o český program, tak všechny nápisy v menu, hlášení systému jsou v češtině. TP naopak český s uživatelem nekomunikuje, přehlednost textu je menší. Z toho plyne i malá oblíbenost tohoto programu mezi uživateli.

Zauvěrem je třeba říci, že PT2.0 je zatím nejlepší texteditor, který u nás vznikl a může se s výjimkou několika malých nedostatků směle porovnávat s nejlepšími zahraničními programy. Má všechny standardní funkce a přehledné jednoduché ovládní v češtině. Jeho koupi pro zpracování textů Vám můžeme směle doporučit. Ale než si jej objednáte, tak se u distributora telefonicky informujte, zdali právě ta Vaše tiskárna bude s tímto editorem pracovat.

(FP)

HODNOCENÍ

- + možnost změny nastavení tabulátorů
- + 100% česká abeceda a hlášení
- + rychlé a komfortní ovládní přes menu
- + dobře přehledný text i editační obrazovka
- jen jedna znaková sada
- chybí centrování textu
- +/- možnosti tisku a počet tiskových ovladačů
- +/- rozložení klávesnice jako u psacího stroje

TOOLS for Printfox 2.0

Po osmi letech od vzniku Printfoxu jsme se konečně dočkali jeho 100% české verze! Před několika málo dny totiž česká softwarová firma CPC Software uvedla na trh balík utilit s názvem Tools for Printfox 2.0 (dále TP2.0). Tento balík je zásadním produktem, který zvyšuje možnosti, komfort a užitkovost Pfoxu o 20-50% (podle typu dokumentů, které u Pfoxu zpracováváte).

Popis

V TP2.0 naleznete spoustu utilit, které můžeme rozdělit zhruba do tří skupin: utility pro zvýšení komfortu, utility, které se natahují z DOSu a utility pro tvorbu DTP. Samostatnou částí, která stojí mimo tyto tři skupiny, je 100% česká diakritika.

Do první skupiny patří Uizact 2.0, Epson Laser Printer a Sprite Loader. Uizact 2.0 je nová verze konvertoru textů z Uizawrite do Pfoxu. Oproti standardní verzi umí bezchybně konvertovat i české znaky, takže odpadá jejich pracné opravování po konverzi. Epson Laser printer je velmi užitečná verze souboru printer. Podporuje tiskárny Epson a kompatibilní a dokáže tisknout volitelnou kvalitou tisku: Draft (60 dpi), High (120dpi) a Super (240dpi). 240 dpi je nejvyšší kvalita, jakou dokáže tisknout jehličková tiskárna a velmi se blíží kvalitě laserové. Sprite Loader je grafické rozšíření, které umožňuje ukládat a

<p>FAKTA TOOLS for Printfox</p> <p>Uvěřte a prodej: CPC Software, Užinec</p> <p>Cena: 148 Kč</p> <p>Mijn. konfigurace C64, diskdráha, Printfox</p>

natahovat sprity ze Sprite Loaderu.

Do druhé skupiny patří Graphic Help Fox, Text Help Fox a Boot Fox. Graphic a Text Help Fox umožňují záchranu grafiky nebo textu po zamrznutí nebo zaseknutí systému. Na rozdíl od OLDFOXu fungují tyto utility vždy. Boot Fox slouží k natažení systému. Zrychluje natahování o 50%, ať už používáte speeder nebo ne. Navíc se instalace Pfoxu do počítače zjednoduší pro majitele FCII,III na stisk klávesy F5 a pro ostatní na povel LOAD"***",8,1.

Hlavní skupinou TP 2.0 jsou ale utility pro práci s DTP. Jak určitě víte, tak Printfox sice umožňuje různé čáry, rámečky, vzory apod. do obrázků o omezené míře domalovat v grafickém editoru, ale toto řešení je časově náročné, pracné, neprofesionální. A navíc pokud budete chtít později dokument pozměnit, tak musíte všechno pracné kreslit znovu. Tyto problémy řeší s přehledem utility Border Maker (BM), Filler Fox (FF) a Graphic Loader (GL). Border Maker je rozšíření pro automatickou tvorbu rámečků libovolné velikosti. Natahuje se, stejně jako FF, GL a další rozšíření, pomocí C+X. Velkou výhodou BM, stejně jako FF a GL je zadávání údajů pro tato rozšíření přímo do formátovacího řádku v textovém editoru. BM umí zpracovávat složitější vzory a samozřejmě umí i rámečky, které zasahují na obě poloviny stránky. Na disketě je asi 20 již hotových rámečků, jednoduchých, složitých i okrasných. Další vlastní rámečky si navíc můžete docela jednoduše vytvářet v Characterfoxu! Filler Fox umí vyplňovat plochy vzory. Na disketě je již 30 připravených vzorů k okamžitému použití. Stejně tak u BM zadáváte údaje pro FF do formátovacího řádku, nové vzory si můžete vytvářet v Characterfoxu. FF můžete využít i pro vytváření rastrovaného pozadí

pod větší druhy písma. Graphic Loader je dalším velmi užitečným nástrojem: umožňuje volat grafiku přímo z formátovacího řádku textového editoru a umístit ji na libovolné místo stránky, dokonce tak, aby zasahovala na obě poloviny stránky (!), což bylo doposud nemožné. U GL se ale nelibilo ukládat grafiky do GL formátu z textového editoru s nutností zadat souřadnice obrázku. Ukládání z graf. editoru by bylo jistě komfortnější.

Zcela samostatnou částí kompletu je 100% čeština, tj. všechna malá i velká česká písmena. Díky TP2.0 se tak Printfox stává prvním DTP na C64, které má 100% českou diakritiku. Pokud totiž chcete vytvořit 100% čs. znakovou sadu, tak nestačí upravit jen tu stávající, ale aby sada vypadala opravdu profesionálně a moderně, tak je třeba vytvořit ji znovu ve větší rastru. A přesně od tohoto konce šli na věc programátoři CPC Software. Máte tak k dispozici hned čtyři 100% CZ znakové sady (ZS1,2,10,20). Autoři nejen vylepšili jejich grafický vzhled, ale také odstranili zaslalé háčky u ' a ' a nahradili je dnes používanými apostrofy. Ubyrně je také, že byla 100% počestěna i znaková sada v textovém módu, kromě toho můžete během práce přepínat mezi původní sadou nebo rozšířenou s 38 čs. znaky. Tato možnost zde byla zařazena, protože některé původní znaky (#0<(+&+&) musely být v rozšířené verzi upraveny. Jedinou nevýhodou 100% CZ prostředí je změna rozložení malých českých znaků, vždy pod G+ příslušné písmeno, v důsledku čehož došlo k posunu některých příkazů (např. SAVE pod G+B). Zde platí stejně jako u Protexu 2.0, že přeúčování je nepřijemné. Možnosti TP2.0 si můžete ověřit prohlédnutím tohoto čísla C64 Magazínu, protože některé stránky byly s pomocí Tools zpracovány.

Srovnání

Jediným programem, který je srovnatelný s tandemem Pfox+TP2.0 je GeoPublish ze systému GEOS. Při konfiguraci C64, diskdráha, 9jehličková tiskárna je poměr sil následující: GeoPublish sice nabízí WYSIWYG přehlednou práci, jednoduché ovládání přes menu a vyšší komfort, ale nenujíci je zonglování s disketami, musíte přecházet mezi Geopaint/Geowrite a Geopublish při tvorbě stránky, nejsou k dispozici 100% české fonty ani pořádný čs. manuál, práce je velmi pomalá. Zato u Pfox+TP2.0 se dá text, grafika, utility, samotný program udržet na jedné disketě, práce je rychlejší, můžete používat 100% CZ fonty, vytvářet text, grafiku i vzhled stránky v jediném programu a tudíž velmi rychle, k dispozici jsou CZ příručky. Práce s Geopublish je smysluplná až při dvou diskdráhev nebo rozšíření RAM. Nejlepší alternativa pro DTP i náročné zpracování textů pro uživatele se standardní konfigurací je tedy jasná: Printfox ve spojení s Tools v2.0. (PP)

HODNOCENÍ

- + 100% CZ prostředí a znakové sady
- + výborný grafický vzhled 100% CZ fontů
- + možnost tvorby rámečků a vyplňování ploch
- + možnost volání grafiky z texteditoru
- + 100% funkční záchrana textu i grafiky
- + další utility pro vyšší komfort
- + laserový tisk u EPSON tiskáren
- + mnoho rámečků pro BM i vzorů pro FF
- složitě ukládání grafiky do formátu GL
- +/- změny v rozložení příkazů a čs. znaků

MAGAZIN CREATOR DE LUXE Software Studios Production 1992, D

Je program na tvorbu elektronických magazínů, časopisů, novin... Má základní dvě části. První část je samotná tvorba titulní obrazovky magazínu. V této části lze vybrat znakovou sadu pro napsaný text, hudbu, která je nezbytnou součástí magazínu, sprajty, grafický obrázek. Všechny předchozí efekty si lze vybrat na disketě, která je součástí programu. Zkušenější jistě ocáží použití grafických obrázků, spritů, hudby a znakových sad i z jiných zdrojů než z této diskety, takže samotný vzhled a kvalita magazínu záleží na dovednosti a fantazii samotného autora. Druhá část programu je jednoduchý editor, ve kterém se připravují veškeré zprávy pro magazín. Program není určen jen pro např. počítačové kluby, ale i pro ty, kteří nemají s počítačem velké zkušenosti, protože práce s programem je velmi jednoduchá a nenáročná. Tímto programem je zpracován např. i český diskmagazín GUSTÁ #1/94. (VU)

MUSIC ASSEMBLER Markt&Technik 1989, D

Nyní se pokusím blíže popsat tento patrně nejdokonalejší hudební editor pro C-64. Je produktem firmy Markt & Technik, která vyrábí programy všech druhů v nejlepší kvalitě na světě. MA je graficky velmi dobře zpracován a má vynikající zvuk. Nabízí se jeho srovnání se známým VOICETRACKERem (už proto, že hudební rutiny jsou převzaty z tohoto polského editoru). MA má lepší ovládní jednotlivých funkcí, lepší grafické zpracování a dle mého názoru i propracovanější zvuk, ale to už musí každý posoudit sám.

V MA si můžete nadefinovat až 32 různých nástrojů. K dispozici je velké množství efektů, jejichž popis zde samozřejmě nelze uvést. S jejich pomocí lze vytvořit fantastické zvuky, chce to jen trochu cviku. Pro komponování skladeb máte k dispozici 3 hlasy (3 obvody SIOU). Skládat hudbu pro jednotlivé hlasy lze v Sequence editoru. Ještě dodám, že v celém editoru se používá hexadecimální soustava a je nutno si na to zvyknout. Jednotlivé sekvence lze potom zařadit do skladby v Track editoru. Zde lze určit číslo sekvence, její transpozici a počet opakování. MA má velice kvalitně provedené disk menu. Samozřejmostí je uvolnění diskových příkazů. Na disk lze uložit buď nastavení nástrojů, nebo celou skladbu. K nahrání skladby do počítače si stačí pouze pomocí kurzorových kláves vybrat její název. A nyní bych se zastavil u patrně nejlepší funkce MA. Při ukládání skladby se totiž spolu s daty uloží i hudební rutiny, pomocí kterých lze potom skladbu přehrát i bez editoru. Proto si lze před uložením na disk vybrat, od jaké adresy se skladba nahraje zpět do počítače. Využití je možné i z Basicových programů (ten ale nesmí využívat pam. buňky 251-255), stačí pouze do programu zařadit příkaz SYS zaváděcí adresy. Veškerá ověření se děje u přerušení a proto Váš basicový program poběží bez potíží dál. Majitelé FCIII ovšem musí modul odpojit pomocí KILL nebo OFF.

Když bych měl tedy vše shrnout, myslím, že lepší hudební editor pro C-64 už těžko někdo napíše. S trochou hudebního sluchu můžete skládat nádherné skladby (na disketě je jich víc než dost) a později je použít ve Vašich programech, ať už půjde o hry, grafické nebo hudební dema a to vše na zcela profesionální úrovni. MUSIC ASSEMBLER by neměl chybět žádnému majiteli C-64. (M2)

RENEGADE K.J.P.B. 1988, D

Renegade je první kopírovací program třetí generace, který se u nás objevil. Historie kopírovacích programů se začala psát v roce 1983, kdy začaly vznikat první programy a hry delší než 52 KB (při ukládání pomocí SAVE hlášení ?OUT OF MEMORY) a nebo přímo celodiskové. Nastupuje 1. generace diskových kopírovacích programů (Quickcopy 1.0, Kwikcopy, Supercopy 64). Oproti tomu programy 2. generace (1985-86), u nás reprezentované především SUPERKITem a FAST HACK'EMem přináší velký pokrok v rychlosti. U kopírování běžných datových disket je zejména SUPERKIT až 3x rychlejší než programy 1. generace, i když stálost uložených dat je poněkud menší. Totéž platí o kopírování jednotlivých souborů. Blíže viz náš test ve UIEW4/93.

Také Renegade přináší celou řadu novinek oproti předcházející generaci. Především je to výrazné zvýšení uživatelského komfortu, rozsahu funkcí a stálosti uložení dat. Vedle běžných funkcí pro 2. generaci (nibbler, file copier, fast data copier, parameter copy) nabízí Renegade i celou řadu dalších možností (utilitu pro práci pod Geosem, Diskeditor, Diskmonitor, Director). Umí pracovat až se 4 disketami a ovládá i paralelní kopírování mezi dvěma z nich. Pokud srovnáme rychlosti kopírování datových disket, tak zjistíme, že Renegade je sice o něco pomalejší (118s/disketa) ale zato umí disk okopírovat ve třech průchodech, je lépe graficky zpracován a v neposlední řadě ukazuje, zda jsou na zdrojové disketě chyby (pokud ano, je nutné disketu překopírovat nibblerem). Toto Vám předcházející generace neukázala. File copier je u Renegade rychlostí zcela srovnatelný (37.2s/150 blocks), navíc má velmi pěkné grafické zpracování kopírování. Buffer je o něco větší než má Superkit (178 blocks). Umožňuje i uvolnění diskových příkazů, tedy můžete provádět příkazy DOS, které u 2. generace chybějí - např. inicializace, přejmenování diskety. Jedinou nevýhodou Renegade je zde rychlost formátování (30.9s) a je tak srovnatelná "jen" s FCIII. Také další funkce Renegade jsou na vysoké úrovni, např. u Directoru můžete zadávat ID o vel. až 5 znaků, třídit obsah, měnit názvy, typy souborů, ochranu před přepisem atd. RENEGADE kompletní verze uctěné parametry disket je na 2 oboustranných disketách. Určitě se Vám vyplatí si tento program pořídit. (PA)

ČESKÝ PROGRAM ROKU 1994

V letošním roce vznikly nové kvalitní české programy jako ProText 2.0, VizaCPC/MZ, Footballmania 2.0, Tools for Printfox 2.0. Vznikly samozřejmě i další, ale abychom pomohli českým tvůrcům, tak jsme se rozhodli vyhlásit tuto anketu o tři nejlepší české programy za letošní rok. Bohužel letos minimálně tři další kandidáti na tento titul odpadli. První 100% česká databáze TWI BASE (AYVA ELECTRONICS/DRUID SOFTWARE) byla z trhu stažena krátce po zahájení prodeje, nejlepší český texteditor všech dob CS TEXT (COMOTRONIC/BILLA) a případný tvrdý konkurent Printfoxu (i když po uvedení nových Tools na trh se situace změnila ve prospěch Pfoxu) nebyl dokončen. Pro úplnost ještě dodáme, že tento texteditor měl jako vůbec první na světě pracovat v grafickém módu pod DOSem!!!

Konečně třetím produktem, jehož vývoj byl ukončen fiaskem, byl výukový program LANGUAGE STUDIO (CPC Software). Od společnosti, které stály za těmito projekty, se nepodařilo zjistit nic bližšího, ale zdá se, že kromě problému s autorskými právy se zde poprvé uplatnil vliv pirátského kopírování. Po herním software tak byla i oblast programových novinek zasažena a nad celou situací je třeba se vážně zamyslet.

Ale nyní už zpět k naší anketě. U hlasování redakce a C64 klubu zvítězily těsně Tools for Printfox 2.0 před Protextem 2.0. Podrobné výsledky tří nejlepších českých programů uvádíme v tabulce.

Jméno produktu	výrobce/distributor
1. Tools for Printfox 2.0	CPC Software
2. ProText 2.0	Druid/AYVA Electronics
3. Footballmania 2.0	CPC Software

CO NÁS ČEKÁ?

Připravované herní novinky pro C64

I přes útlum trhu, způsobený pirátským kopírováním, se ještě chystají nové hry pro C64. Nahlédli jsme proto za Vás do softwarových kuchyní českých i zahraničních tvůrců s otázkou: Co se chystá do konce letošního roku a začátkem příštího roku?

Nejnovější hrou od nejlepší CS softwarové skupiny NEW ENTRY je **Queen**, neboli stolní hra dšmá. Tuto hru vydal CP Verlag v říjnu letošního roku. Bohužel o dalších plánech této skupiny nám není zatím nic známo.

Další český producent, společnost Jengs Entertainment, chystá zatím dvě nové hry ve spolupráci s Arena Boy. První z nich bude hra **Démoni**, což má být velmi kvalitní textová adventura s promyšlenou komunikací hráče s

počítačem a rozsáhlým popisem místností. Dalším připravovaným projektem je **Court Master**, strategicko-simulační hra z prostředí života profesionálního tenisty. Obě hry by měly být ukončeny na vánoce 1994 nebo nejspíše začátkem roku 1995.

o Skupina BS-BECVAR SOFTWARE, známá už svým hudebním demem, připravuje textovou adventuru s množstvím kvalitních obrázků s názvem **Byl jednou jeden policajt**. Tato hra ze špionážního prostředí z období studené války SSSR-USA by se měla na trhu objevit nejdříve v roce 1995.

A ještě letmý pohled do zahraničí:

o LK AVALON chystá bombu: logiku **NOCTURNO** se super grafikou i hudbou.

o Thre Sholp Productions chystá velmi zajímavou logicko-akční hru **LAZER DUEL**.

o SecTech připravuje odražečku **FLEX** se spoustou příšer i levelů. Na příští rok připravují i další produkty - Realm of the Tiger, Maya, Army of Darkness. (PP)

KALEIDOSKOP

Nová herní konzole již zaniklé fy Commodore - CD32 - má fantastické možnosti za supernízkou cenu +++ Výroba C64 byla ukončena v roce '93, prodalo se celkem 11 milionů kusů!!! +++ A-B-Comp, největší servisní středisko Commodore u nás, zkrachoval +++ 3C s.r.o se přejmenovala na AYVA Electronics +++ Pobočka fy Commodore v Austrálii je na prodej +++ První česká profesionálně zpracovaná digitalizovaná hudba pro C64 vyšla letos v září, má ji na svědomí BS-BECVAR SOFTWARE +++ Po uvedení Tools 2.0 chystají v CPC Software další podporu pro Printfox - připravují 50 českých fontů pro toto skvělé DTP! +++ Poslední FUN, který má už 4 měsíce zpoždění, vyjde asi v prosinci +++ V novém časopisu pro počítače Commodore, Atlantida News, se budete setkávat i s články od C64 klubu Vlnčov +++ CPC Software uvolnila program Footballmania 2.0 pro distribuci jako shareware +++ V listopadu u nás vznikl nový herní časopis CYBORG pro počítače PC, redakci tvoří bývalí členové redakce Excaliburu Napoleon, Ted Johnson, Dundy a Dolphine. Zatím vychází v rozsahu 16 stran jako příloha VTM +++ Pořadí nejděle u nás vycházejících časopisů pro C64, časopisy, které ještě vycházejí, mají údaj zázorně tučné: 1. Zpravodaj 602-48 měsíců, 2. VIEW a C64 MAGAZIN 23, 3. FUN with Commodore 23, 4. Počítač Aktivně 8, 5. Terminal 64 6. A nyní pořadí podle počtu vydaných čísel: 1. Zpravodaj 602-16, 2. FUN 13, 3. VIEW a C64 Magazin 9, 4. Počítač Aktivně 8, 5. Terminal 64 2...

FLIP EDITOR V1.33

Markt&Technik 1993, D

FLIP 1.33 je zatím nejlepší grafický program pro tvorbu obrázků ve FLI grafice. Editor se ovládá pomocí roletových menu. FLIP nepodporuje jenom samotnou FLI grafiku, ale lze s ním nakreslit libovolné obrázky jako u konvenčních grafických editorů, tj. kreslení od ruky, úsečky, kružnice, obdélníky, trojúhelníky atd. Editor je mj. schopen načítat obrázky vytvořené v grafickém editoru KODIA PAINTER. Program má zabudované funkce pro práci s okny, které lze mazat, kopírovat, vyplňovat barvou apod. Uživatelské prostředí je přehledné, jelikož veškeré nastavení barev pozadí, oken, stínů lze uložit na disketu, a pak kdykoliv nahrát během práce s editorem. FLIP lze používat v anglické nebo německé verzi. (UU)

GODOT

Markt&Technik 1993, D

Program GoDot, který byl tvořen programátory německé firmy Markt & Technik v období let 1991 - 1993, slouží pro zpracování grafických obrázků.

Celý program se může ovládat myší, joystickem nebo kurzorovými klávesami. Program obsahuje několik ovladačů, tj. speciálních souborů, které jsou určeny pro načítání a ukládání grafických obrázků vytvořených v různých grafických programech. Díky těmto ovladačům můžete pak v programu Godot upravovat obrázky vytvořené například grafickým programem Amica Paint, Koola Painter, Art Studio, Printfox, Hi Eddi+ a dalšími cca 10ti(!) programy.

K editování grafických obrázků slouží sada modulů, které představují jednotlivé editační nástroje. Mezi ty základní patří např. inverze, převrácení grafické obrazovky podle x-ové a y-ové osy, zrcadlení obrazu. Dále program obsahuje speciální efekty jako orámování obrazu, rozmazání obrazu, vyřezávání reliéfu, práce s barvami, vykreslení obrazu jako karikatury atd. GoDot je zatím nejuniverzálnější program na C64, který umožňuje vzájemnou kompatibilitu mnoha různých grafických editorů.

GENLOC PARALLAX EDITOR

Markt&Technik 1994, D

Program GENLOC PARALLAX EDITOR (dále GPE) je dalším programem německé firmy MARKT & TECHNIK, která produkuje software špičkové kvality pro počítače COMMODORE. GPE je program na tvorbu pozadí k hrám. Je tedy jasné, že program je vytvořen pro zkušené programátory, kteří jsou schopni vytvořit pozadí použit ve svých hrách.

Editační obrazovka se skládá ze dvou částí. Horní část je určena pro vytváření pozadí a dolní pro práci se znakovou sadou, ze které se pozadí vytvoří. Obě části obrazovky mají své vlastní kurzory. Pozadí má dvě části. Při skrolování se zadní část posouvá pomaleji než přední. Tím vzniká dojem, že zadní plocha je vzdálenější. Tento efekt pak dodává hře, ve které je takovéto pozadí implementováno, realistického vzhledu. Takového dvojitého pozadí bylo použito např. v hře FLIMBO'S QUEST. Program GPE je vývojový nástroj, pomocí kterého můžete vytvářet pohodlně pozadí do vlastních her. Můžeme jen doufat, že tento produkt zastaví úbytek nových her pro C64, který letos začal.

(U)

FOTBALMANIA 2.0

CPC Software 1994, D+FCIII

Program FotbalMania 2.0 (dále FM2.0) se stal po zásluze třetím nejlepším českým programem za letošního roku. Jeho autorem je Martin Zeidler, který stál už za projektem UizaCPC/M2 a má největší podíl i na nejnovějším hitu od CPC Software, na Tools for Printfox 2.0.

FM2.0 je program pro zpracování a archivaci výsledků fotbalových soutěží. Je vůbec prvním programem svého druhu u nás. FM2.0 je určen pro soutěže hrané systémem každý s každým doma i venku, což jsou prakticky všechny evropské soutěže. Je možno jej využít na soutěži s 10-20 účastníky (což bohužel znamená, že anglická 1. divize je mimo hru). Program se ovládá velmi jednoduše pomocí skrolovacích menu a také výpočty jsou rychlé. Při práci ve FM2.0 nejprve do počítače vložíte nový rozpis, přičemž to můžete dělat i po částech, podle Vašich časových možností. Dále můžete zadat všechny parametry pro novou soutěž. Potom už jen zadáváte postupně výsledky a můžete si pak nechat vytisknout tabulky: celkovou tabulku, doma, venku, uzájemně výsledky mezi několika mužstvy, nebo tabulku od určitého kola po jiné kolo, např. 16.-30. kolo pro získání výsledků za jarní část soutěže. Program také umožňuje seřadit pořadí mužstev podle diváckých návštěv (oblíbenosti). Volíte celkovou nebo domácí, resp. venkovní oblíbenost toho kterého mužstva, program spočítá i průměr diváků na zápas.

Program dále umožňuje volit i další maličkosti, např. přejmenovávat mužstva, kalkuluje s možností dohrávek (špatný terén...), můžete si zadat počet bodů za vítězství (2-4), mazání chybně zadaných výsledků nebo celých kol, volíte datumy jednotlivých kol, systém jaro-podzim nebo podzim-jaro. U tiskovém menu si můžete sestavit všechny výsledky a tabulky, které chcete vytisknout. Program umožňuje přímo tisk na tiskárnách EPSON kompatibilních, máte možnost tabulky i orámovat. Pokud by Vám náhodou FM2.0 s Vaší tiskárnou netiskl, tak stačí využít další funkci programu - konverzi stránky pro tisk do formátu texteditoru Uizawrite. A ten, jak známo, umí tisknout téměř se všemi tiskárnami. Na disketě s FM2.0 jsou také kompletní výsledky české 1.fotbalové ligy za posledních 10 let (tedy od ročníku 85/86) a také rozehraného letošního ročníku 94/95. Největší nevýhodou programu je, že pracuje pouze pod FCIII. Tak o tuto skvělou fotbalovou databázi a kalkulační program v jednom větší část fanoušků přijde.

(PP)

GATEWAY

Creative Micro Devices 1992, D+GEOS

U letošním roce jsme Vám představili na stránkách Magazínu pozoruhodné periferie pro C64, např. harddisk, RAM disk-16MB, FD2000, FD4000 a další. Tuto přístroje dobře využijete až při spolupráci s GEOSem na C64. Pro bezproblémovou spolupráci těchto zařízení pod GEOSem vyvinula firma CMD software pod názvem GATEWAY. GATEWAY pracuje v prostředí minimálně GEOS 2.0. Formálně se jedná o náhradu starého Desktopu rozšířeného o řadu funkcí. Ale pravá síla je skryta v možnosti využívat plně výše uvedené periferie dohromady. Bez GATEWAY je jejich konfigurace dost problematická. GATEWAY má vlastní ovladače a umožňuje např. využití národního modu FD4000, tedy práce s 3,2 MB na disketě naráz! Můžete nakonfigurovat připojení až 3 jednotek, z nichž jedna bude RAM disk a Switcher - ten umožňuje přepínání různých aplikací bez nutnosti jejich ukončení. Kvalitní jsou také kopírovací funkce. Nové rozšiřující periferie pro C64 od CMD tvoří dobromady promyšlený systém. GATEWAY umožňuje jejich maximální využití pod GEOSem a jeho nasazení bude rozhodně pro každého majitele některé z periférií CMD velkým přínosem.

- podle FRII

?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?
 ?? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

V letošním roce byl svět počítačů Commodore (C64 a Amiga) zaplaven řadou změn, z nichž většina je negativních. Výroba počítačů C 64,

m.j. i pro potíže firmy Commodore, byla zastavena. Ale zcela nejhorší zpráva přišla od mateřské firmy všech Commodoristů - Commodore Bussines Machines. V roce 1993, po dvou letech slušných zisků, ohlásila Commodore rekordní ztrátu 360 milionů dolarů. Nakonec se Commodore USA, která zavinila rekordní ztrátu, ocitla v likvidaci. Filiálky v Evropě zatím pracují. Podle prvních ohlasů se zdá, že vzniklou situací je vlna chybná marketingová koncepce - především špatně zpracovaná reklamní kampaň na nové Amigy (4000, 1200, CD32(konzole)) a také skutečnost, že v době největšího boomu Amig CBM vyráběl počítače PC a jejich výrobu dotoval! Odkud asi? V současné době probíhá konkurs, jde hlavně o projekt Amiga - nejlepší domácí počítače všech dob.

Co se týká C64, tak historie jeho výroby je zřejmě uzavřena. Pád firmy Commodore jen uspil to, co by jednou nevyhnutelně muselo přijít - konec výroby. I tak se C64 vyráběl nejdéle ze všech počítačů na světě, celých 11 let! (Amiga 500 jen 6 let). Nyní jde hlavně o to, jak se bude svět C64 vyvíjet dále. Největší základna majitelů C64 je v Německu, zde je také největší vydavatelství literatury a softwaru pro C64 v Evropě - firma Markt&Technik. Další známou německou firmou je v oblasti herního softwaru Computec Verlag. C64 je rozšířen v celé západní Evropě, z východní Evropy je to především Polsko, částečně i Česká Republika a Maďarsko. Také na druhé straně Atlantiku má C64 určité zázemi.

Samozřejmě, že ty miliony Commodorů, které jsou dnes roztroušené po světě, hned tak nezmizí. Majitelé Commodorů si navíc stále mohou (a ještě určitou dobu budou moci) koupit různé periferie a HW doplňky.

Potencionální trh je dost velký a výrobci HW doplňků se ještě několik let rozhodně vyplatí setrvat na trhu. To platí i pro vydavatele časopisů, literatury. Takže se zdá, že faktorem, který rozhodne o tom, jak dlouho ještě bude svět C64 "žít", je software. Dokud budou vznikat nové programy a hry, tak vývoj půjde stále dopředu. Pokud se zastaví (jak to dnes vidíme třeba u osmibitového Atari), tak nastane hromadný odliv uživatelů k jiným typům počítačů. Pak se zhroutí i trh s hardware, zaniknou i časopisy o C64, protože nebude o čem a pro koho psát. Nový software bude vznikat, dokud se to producentům softwaru vyplatí. Ovšem při současném rozmachu pirátských kopií na C64 to nemusí být tak dlouho. Už dnes téměř všechny největší herní softwarové firmy nedělají hry pro C64. Ale situace se stále dá zachránit, na C64 programuje ještě pořád dost dobrých programátorů. Proto, chcete-li, aby C64 přežil rok 2000, je potřeba, alespoň několikrát za rok, koupit i nějaký originální software. Pro začátek třeba český, který je v současné době už dost kvalitní a pořád mnohonásobně levnější, než ten zahraniční. Koneckonců, takový výrobce software si těch pár desítek korun za každý prodaný kus zaslouží. A i pro Vás má nákup originálního software své výhody - profesionální manuál, upgrade(slevy) na další verze, záruka, poradenská služba.

Pokud bude pokračovat současný trend, je možné, že už v roce 1995-6 si nekoupíme nic nového ani legálně, ani nelegálně. Prostě proto, že nic nového nebude. Proto prosím pamatujte, že PIRÁTSVÍ NIČÍ SOFTWARE! (red)

RAMDISKY PRO C64

Již delší dobu existují na C64 různé RAMdisky, které umožní zvýšit rychlost a výkon Vašeho C64. Je to např. RAMdisk 256KB, RAM 1764, 1750 či GEORAM. Ale koncem 1992 americká firma CMD (Creative Micro Devices), známá už svými super 3.5" disketry pro C64 a harddiskem, uvedla na trh dvě nové rozšíření RAM pro C64, RamLink a Ramdrive. Ramdrive je malý bratřík RamLinku, je to rozšíření RAM na 1-2 MB. RamLink je spíše než modul obrovská plechová krabice (rozměry 15x13x5 cm, váha 1kg) připojovaná na Expanzion port. Pokud už na EP nějakou cartridgi provozujete, tak o ni nepřijedete - RamLink obsahuje i průchozí EP. RamLink se chová přesně jako disketová jednotka, ovšem s mnohonásobně větší rychlostí přenosu - 51 KB/s! RamLink se dodává s pamětí 1 MB, kterou si můžete rozšířit až na neuvěřitelných 16 MB! Umí spolupracovat s harddiskem pro C64, emulovat jednotky 1541, 1571 nebo 1581 nebo pracuje jako jedna superfloppy. Umožňuje také zrychlit práci s harddiskem od stejného výrobce. Je možné i zálohování baterií, RamLink má i vlastní zdroj. (podle FUN)

FAKTA

RamLink 1-16 MB

Výrobce: CMD,USA

Prodej v ČR: J.Vančura,

Šumperk

Cena: 7900,- Kč

Min. konfigurace:

C64 I/II, disketraj

TIPY A TRIKY

Kmitající obrazovka - 10 FOR J=0 TO X:POKE53270,J:NEXT:GOTO 10

Za X dosad'te 1-15; čím menší číslo, tím bude kmitání obrazovky jemnější.

Vypínání obrazovky - POKE53265,11 - vypne obrazovku, **POKE53267,27** - zapne obrazovku. Při vypnutí obrazovky dojde k mírnému zrychlení chodu programu, proto se jí uplatí vypínat před časově náročnější výpočty. Při vypnutí se barva obrazovky nastaví na barvu rámu; proto, pokud má být účelem vypnutí obrazovky šetření monitoru (jak to známe z PC programu) je potřeba předem nastavit barvu rámu na černou. Při zapnutí obrazovky se také znovu zapne účinek kláves RUN/STOP a RESTORE, takže pokud jste je měli vyřazené, musíte jejich blokování znovu obnovit, např. příkazem POKE808,234

Smažení obrazovky - Následující programěk efektně smaže obrazovku od krajů doprostřed:

```
10 FS=55296:SP=40:FB=FS+SP:FB=PEEK(53281)
```

```
20 FOR X=0 TO 20:FOR Y=0 TO 24:40 STEP 40:POKEFS+Y+X,FB:POKEFE+Y-X,FB:NEXT Y:NEXT X
```

Blikaající FLOPPY Oranžovou LED diodu na drivu rozblíkáte v Basicovské programu následovně:

```
10 D=100:OPEN 1,8,15,"":FOR I=0 TO D:NEXT I
```

```
20 CLOSE #1,"UI":R=100:FOR Y=0 TO R:NEXT Y
```

```
30 CLOSE I:GOTO 10
```

Proměnná D znamená délku každého bliku. Čím větší, tím větší délka bliku. X znamená rychlost blikání. Čím menší X, tím větší rychlost blikání.

GIANA SISTERS Stiskněte současně klávesy A,R,M,N - postoupíte do dalšího levelu.

RICK DANGEROUS U HIGH SCORE napište: **JE VEUX VIVRE**. Tečka je důležitá.

SPHERICAL Kódy pro jednoho hráče- 9,,19,,39,,59,,73.level: RADAGAST, YARMAK, STORMBLADE, SKYFIRE, MIRGAL. Pro dva hráče: GHANIFA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL.

NAVY SEALS U HIGH SCORE napište **BRAIN DEAD**, pauznete hru, odpauzujte, a nyní můžete stisknout levou šipku (←) pro skok do dalšího levelu.

SPACE CRUSADE - Zadejte kód **BEBB364A38A** a dostanete status kapitána SUPREMUSe se všemi dokončenými misemi.

SUPERCARS Jako kód napište HARVEY pro druhou nebo ELLA pro 3. divizi.

TEST DRIVE II Máte-li problémy s postupem do dalšího levelu, stiskněte G a objevíte se u nejbližší pumpy. (JP)

Final Cartridge III: Co v návodu nebylo II.

Některé basicové příkazy modulu FCIII mají funkci, která vůbec není v manuálu popsána. Proto určité všichni majitelé FCIII a částečně i FCII uvítají kompletní přehled těchto "utajených" funkcí. A jako tečku k problematice FCIII v Magazínu uvádíme přehled paměťových omezení, které při práci s FCBasicem vznikají. Pokud máte bližší zájem o tuto problematiku, tak Vám doporučujeme velmi pěknou příručku **FCIII zevnitř** od známého programátora Martina Zeidlera, ve které je problematika FCIII rozebrána z pohledu programátorů a zájemců o Assembler, ale může být zajímavá i pro Basicovské programátory. Jsou zde popsány vynikající rutiny tohoto modulu, příklady programů, ochrana proti FC III... Součástí příručky je i disketa s rutínami, které umožní využívat mnohé příkazy FCIII i z kompilovaného Basicu. Příručka právě v těchto dnech vychází u firmy CPC Software.

RENUM U tohoto příkazu lze určit, jaká oblast má být přesně přečíslována. Syntax => RENUM

100,50,200-500: Ted se tedy přečísľují řádky od 200 do 500 a to tak, že první bude mít číslo 100 a další se budou po 50 zvyšovat. Celkem bez problémů tak lze mezi sebou prohodit řádky bez nutnosti je pracně přečíslovávat.

FIND U tohoto příkazu lze určit, jaká oblast má být přesně prohledána. Syntax => FIND "ahoj",200-500: Nyní se tedy prohledají řádky 200-500, zda se tam nachází hledaný řetězec.

DOS Kromě klasických příkazů DOS lze pomocí tohoto příkazu zavolat rutinu pro fast format a také změnit hlavičku diskety. Syntax pro fast format => DOS" F: NAME,ID" Syntax pro změnu hlavičky diskety => DOS"D: NAME,ID"

Lze zadat, pod jakou sekundární adresou má být proveden výtisk. Syntax => PDIR, I:

PLIST Totéž co PDIR. Syntax PLIST, I:

REPLACE Zde platí přesně to samé co u FIND, každý řetězec je ale nahrazen novým. Syntax => REPLACE GOTO,GOSUB,200-500:

Je dobré vědět, že FCIII obsadí při práci v Basicu některé paměťové buňky, které jsou jinak volné- abychom tam neuložili důležitá data, po kterých by potom nebylo vidu ani slechu...

§02a7 příznak dekodování klávesnice (§00=zapnuto;<§00=vypnuto)

§02a8 příznak bar (§00=nic;§08=bar)

§02a9 příznak auto (§00=nic;§40=auto)

§02aa příznak trace (§00=nic;§01=trace)

§02ab pomocný příznak při rolování Basicových programů

§0334-§0337 při auto či renum číslo řádku a incrementu

(M2)

LEMMINGSPsygnosis 1993,D, **93%** -G8,Z9,N10,Z10

A je to tady! První demolevel jedné z nejlepších logických her všech dob se na C64 objevil v srpnu '92. Další rok trvalo, než se hra dostala do prodeje. A před několika měsíci se dočkali i hráči u nás. Vaším úkolem v této logice je převést určité procento malých hlodavců do jejich domova. Ue 100 levelch plných logických problémů, dobré grafiky a skvělé hudby Uás čeká spousta zábavy. Máte k dispozici 8 různých prací, které Lumčí umí, a pomocí kterých je musíte dopravit do cíle. Je to šplhoun, parašutista, sebevrah, stavič schodů, hrabač uodorouně, hrabač šikmo a kolmo dolů. Myslím, že není nutné se o této hře více rozepisovat, vždyť kdo by o ní něco nevěděl! Pojdme se tedy raději podívat na další tituly:

SHADOW OF THE EVILMarkt&Technik 1993,D, **97%** -G10,Z10,N9,Z10

Zatím nejlepší dungeon, který na C64 vznikl, se jmenuje SOTE. Ocitáte se v něm jako bojovník, který má za úkol osvobodit království od zlého evila. Hra je neuvěřitelně rozsáhlá, má více než 600 místností, také ovládání je precizní. Můžete se dívat kolem sebe, nahoru i dolů. U podzemí můžete najít nepřeborné množství různých užitečných předmětů včetně zbraní a jejich doplňků. Celé prostředí a dekorace stěn je velmi dobře zpracováno, obľudy, se kterými bojujete, jsou precizně vykresleny. Také o hudbě a zvukových efektech se dá mluvit jen v superlativě, skvělé podbarvuji děj. Nepřátele můžete urazit, ale také s nimi mluvit, uvést je na omyl, nebo je zastrážit. Máte samozřejmě velkou spoustu dalších možností, jako je čtení posuátných textů na stěnách či hledání skrytých vypínačů na stropě. Zkrátka tento dungeon se nedá slovy dost dobře popsat. Musíte si jej jediné zahrát!

NOBBY THE ARDUARKThalamus 1993,D, **86%** -G9,Z9,N8,Z9

...je dalším kvalitním projektem, který byl loni uveden na trh. Jedná se o úroveňovou arkádu v komiksovém duchu, ve které mravenčík putuje do země plné obřích mravenců. Hra má super intro, rozmanitost prostředí je velká (let balónem, plavání, jízda ponorkou...). Hra má neotřelé nové nápady, každý ze 7 levelů je hodně rozsáhlý, na úrovni je i grafika a hudba.

RAMPARTDomark 1992,D, **77%** -G7,Z5,N10,Z9

U této akčně-logické hře si nejdříve postavíte hrad, a pak bojujete s lodmi, které se snaží vylodit a dobýt ho. Potom máte určitý čas na opravu hraděb, pomocí kostek jako v Tetrisu. A nastává další kolo souboje... Můžete si zvolit i hru ve dvou, cílem je zabrat co největší území. Originální nápad, zpracování mírně nadprůměrné.

SLEEPWALKEROcean 1992,D, **65%** -G8,Z5,N6,Z7

Ocean přináší zase jednou trochu kvalitní hru. U roli psa se snažíte zachránit chlapce, který se v noci prochází jako náměsíčný městem, továrnou i dalšími objekty. Musíte dávat pozor, aby náměsíčný nestál uprostřed ulice, neutopil se, nespadol do jámy s hroty... Také mu musíte dopředu připravit cestu po střechách, stokách, ulicích atd. aby nepřišel k úhoně. Animace dobré, grafika i zvukové efekty slušné, ale hudba chybí. SLEEPWALKER je spíše oddechovka než cokoli jiného.

ASTATINAlive designs/Tale Software 1994,D, **82%** -G7,Z9,N9,Z9

ASTATIN je velmi zajímavá a originální logika - v hracím čtverci vytváříte pomocí kamenů obraz stejný jako je předloha. Ale pozor! Kámen vždy změni svůj druh, když se ho dotýká jiný kámen. Hra má časový limit, velmi pěkné.

QUARXParalyze 1993,D, **70%** -G6,Z7,N7,Z8

Další slušná logika. U bludiště podle zákonů gravitace (všechno padá dolů) pohybujete s hracími kameny tak, aby se vždy dva nebo tři stejné naráz dotkly a vymazaly. Grafika je průměrná, hudba slušná...zkrátka jako téměř každá logika. Mírný nadprůměr.

MOVE??? 1994,D, **50%** -G7,Z8,N2,Z5

Zdařilá kopie hry QUARX, jen grafika je barevnější a bludiště není tak složitá.

SUPERNIBBLYCosmos Design/CP Verlag 1993,D, **40%** -G7,Z9,N1,Z5

Další verze hry typu housenka, je přímým pokračováním hry NIBBLY od stejného výrobce z roku '92. Aby obě hry nevypadaly úplně stejně, tak autoři přidali povídačku o cestě Nibblylandem. Úhodné jen pro hráče, kteří nikdy neviděli hru tohoto typu. Pro ostatní peníze vyhozené oknem.

ARC-DOORSNew Entry/CP Verlag 1994,D, **84%** -G8,Z8,N9,Z9

ARC DOORS je zatím nejlepší hra, která u Čechů a na Slovensku vznikla. Má ji na svědomí skupina New Entry a jedná se opravdu o velmi kvalitní projekt. Máte u ní za úkol přejít s žábou přes 50 levelů rybníka - v každém je třeba najít klíč do dveří do další úrovně. Smůla je v tom, že vaše žába neumí plavat. Levely jsou na způsob bludiště, všude Uás zlobí spousta příšerek, většinou skáče do leknínch, které se střídavě objevují a mizí. Nechybí ani zákeřnosti jako bomba, která exploduje, když se k ní přiblížíte, ostrý kůl, na který se napíchnete nebo kámen, který se pod Uámí potopí. Hra má velmi zajímavou hudbu, také grafika je výborná a poprvé u nás se velmi blíží těm nejlepším hrám. Zkrátka - nenechte si ujít!

PARADISEJengs Entertainment/CPC Software 1994,K-D, **70%** -G4,Z-,N8,Z9

A máme tady další českou hru, tentokrát pro změnu strategi. Stáváte se v ní vůdcem skupiny lidí, která se rozhodne založit novou, civilizaci nezkaženou společností. Hra má herní plochu ve stylu SIM CITY. Začínáte na malé mříně obklopené lesem. Nejdříve musíte postavit lidem dům aby měli kde bydlet. Potom je potřeba zorat pole a zasít, aby Uaši lidé nezemřeli hladem. A jak lidé přibývají, tak musíte stavět další domy, kácet les, orat pole atd. Hra má sice jednoduchý nápad, ale dobře promyšlenou koncepci. Např. pokud se urodí dost obilí, tak jsou lidé více spokojeni, narodí se více dětí, lidé mají více síly pro práci atd. Lidé samozřejmě i umírají, nechybí ani různé katastrofy. PARADISE je i přes jednoduchou grafiku rozhodně nejlepší česká strategie za rok '94 a můžeme Uám ji určitě doporučit.

SALIVA KID??? 1993,D, **68%** -G8,Z8,N4,Z6

Další z řady úrovnových arkád, které se v posledním roce začaly dost rozmáhat. Autoři se sice snažili upoutat rozmanitostí grafických prostředí, dobrou grafikou i hudbou, ale SALIVA KID je pouze průměr s minimem nových nápadů a nicmoc zábavou.

SLICKSCodemasters 1992,D, **80%** -G9,Z8,N6,Z9

Další roztomilé autičkové závody v pohledu shora, tentokrát (na rozdíl od slavných Supercars) z prostředí Formule 1. Jízda na čas, kvalifikace, seriál Grand Prix, 6 závodních okruhů, 6 továrních týmů. Začínáte u Benettonu, pokud pojedete dobře, můžete se dostat i k Williamsu. Možnost hry ve dvou, dobrá grafika, hudba i zvukové efekty. Nemáte-li Supercars nebo např. 4 Off Road (=Supercars v terénu), tak Uás SLICKS určitě zaujme.

TABLE TENNISZeppelin 1993,K-D, **83%** -G8,Z8,N6,Z9

Jedná se asi o nejlépe hratelný stolní tenis na C64. Možnost hry až osmi hráčů v turnaji, dobře strefená míra obtížnosti, možnost hry dvou hráčů naráz. Rychlá animace, hra má spád. TABLE TENNIS Uás určitě zaujme i když se o simulace sportů příliš nezajímáte.

KARAMALZ CUP??? 1993,D, **55%** -G7,Z6,N4,Z5

Tento hokejový turnaj se vyznačuje efektním intrem a pěknými statickými obrázky, ale samotné zpracování hry nijak nevybočuje z průměru. Stačí jen porovnat se známým FACE OFF a je vše jasné. Ani zvukové efekty nejsou nijak skvělé. U turnaji sice startuje i mužstvo bývalé CSFR (jak neaktuální v roce '93!), ale jinak... Snad jen pro sportovní nadšence.

MEGATHRUSTERBALLLegendary Design 1993,D, **45%** -G8,Z8,N2,Z4

Tuto akční hru si určitě dokážete představit podle následující věty: kosmická bludišťovko-střílečka. A jako obvykle má hra tradiční přednosti i nedostatky. Jaké, to určitě víte.

MARBLE SPRINGSDouble Density 1993,K-D, **86%** -G9,Z10,N7,Z9

Marble Springs je zajímavou odrůdou hry typu odrážeka (Traz, Arkanoid, Krakout). U MS ale neničíte zeď z cihlíček, ale různé příšery, které poletují vesele po obrazovce. Oproti klasickým odrážekám nikdy nevíte, kam létající příšera (drak...) kuličkou odrazí a to dělá hru zajímavější. Pozadí je provedeno ve skvělé barevné grafice a také hudba je velmi příjemná.

CRAZY SUEBluestone 1993,D, **70%** -G7,Z8,N5,Z8

Tato úrovnová arkáda si označení "crazy" dozajista zaslouží. Autoři kladli důraz na množství příšerek a tak grafika pozadí téměř neexistuje. Celkem se hra řadí k průměru ve své kategorii. Na rozdíl od jiných her tohoto typu zde nemáte žádné bonusy ani střelbu a tak musíte jen skákat...

CIRCUITTechnosoft/CP Verlag 1992-3,D, **87%** -G6,Z8,N9,Z9

CIRCUIT je velmi zajímavá a originální logika. Musíte zde totiž částici provést elektrickým obvodem tak, aby se nabíla a splnila zadaný úkol (např. rozsvítit 2 žárovky). Se zvyšujícím se číslem levelu se elektrický obvod zvětšuje a stává se stále rozmanitějším, přibývá překážek a usměrňovačů. Také zpracování (grafika, hudba) je na slušné úrovni a tak se mají hlavně ti techničtější založení na co těšit.

TROLLSFlair Software 1993,D, **55%** -G8,Z4,N5,Z4

TROLLS je hra, která zaujme spíše menší děti. Troll je totiž pohádková postava severských bájí-něco jako náš skřítek. Uaším úkolem je převést trolls třemi světy-bonbónovým, pohádkovým a světem z třesnou sodyky. Trolls je arkáda s pěknou grafikou, bohužel to ostatní je už slabší. Nápad není příliš originální. A zábava? Pro nás starší tahle hra už není. Cílem autorů bylo udělat hru pro děti (...ale s obtížností to poněkud přehnali).

SCENARIOStarbyte 1992,D, **85%** -G7,Z9,N8,Z10

SCENARIO je jedna z mála výborných strategických her na C64. Mohou ji hrát až čtyři hráči najednou nebo jen jeden. Celou hru řídíte na mapě Evropy. Cílem je totiž porazit soupeře a obsadit celou Evropu. Utváříte vlastně Evropu po I.světové válce, ale ovládní a hudba vypadají jakoby se jednalo o válku v budoucnosti.

EMPIUSMDG/Fame 1992,D, **83%** -G6,Z8,N9,Z10

EMPIUS je další strategická válečná hra pro dva až čtyři hráče. Můžete si vybrat jednu z pěti map, na které si to chcete s kamarádem nebo s kamarády rozdat. Cíl je jasný-obsadit co nejvíce měst a zničit všechny nepřítelovy jednotky. Jak už to u strategií bývá, grafika je slabší. Tento nedostatek je ale vykompenzován výbornou zábavou, nápadem a hudbou. Také Empius doporučuji všem milovníkům strategií. (JK)

MADRAXLK Avalon 1993,D, **68%** -G7,Z7,N5,Z8

Jak se zdá, tak po Atari XL/XE přeseledává polský Avalon na výkonnější stroje. U roce 1993 se totiž objevilo hned několik jejich her na C64. MADRAX je 2D akční bludišťovka, ale grafikou i animací postav spadá pouze do průměru. Pouze hudba je na tom lépe, ale ani s nápady si autoři příliš práce nedali. MADRAX nejvíce připomíná oba Saboteury.

MEGA STARFORCEX-Ample Architectures 1993,D, **84%** -G9,Z10,N5,Z9

Slavní X-Ample Architectures mají skvělou pověst, co se zpracování jejich her týče. Také o jejich nejnovější kosmické střílečce s podtitulem "Návrat na velkou hvězdu" se z této stránky dá mluvit jen v superlativech. Výborná barevná grafika pozadí(mění se každé 3 levely!), dobře animované útočící kosmické lodě, ale super jsou i takové maličkosti jako hudba při loadingu, možnost hry dvou hráčů současně, dokonalý systém bonusů. Nebyť toho, že jedinou ideou hry je střelení, tak by MSF dostala nejméně 95%. Ale i tak si ji musíte rozhodně zahrát!!!

LORDS OF THE DARKNESSLK Avalon 1993,K-D, **78%** -G7,Z5,N8,Z8

Další hra od Avalonu pro C64 je pro změnu hezká adventura z vlastního pohledu, ovládaná joystickem. Ocitáte se v tajemné pevnosti a...no, to už zjistíte sami. Tuto hru v originále tvůrci nazvali "Władca Ciemności", ale anglický překlad je určitě výstižnější i srozumitelnější. (PS)

CHUCK ROCKCore Design 1992,D, **76%** -G8,Z7,N6,Z8

U této humorné levelové arkáde z pravěku ovládáte Chucka, který se vydává na dlouhou cestu za záchranou své manželky. Dobrá grafika, slušné zvukové efekty, pěkně vykreslené potvůrky i Chuck oděný do sukýnek z listů, jehož hlavní zbraní je mohutné břicho, Uás určitě pobaví.

HOTEL MANAGERBomico 1992,D, **79%** -G7,Z5,N8,Z9

Zdědit jste peníze od bohatého strýčka, koupíte si penzion a stanete se jeho ředitelem...Je potřeba zařídit spousty maličkostí, jako vybavení pokojů, angažování zaměstnanců (barman, uklízečka, číšník, kuchař...), zajištění nadstandardních služeb a samozřejmě reklamy. U strategie o kvalitách grafika většinou nerozhoduje, pobavíte se určitě dobře. Ale pozor na bankrot!

SPHERICALRainbow Arts 1989,K-D, **83%** -G8,Z4,N9,Z9

Tato výborná, ale nepříliš známá logika z pohádkového prostředí by ve vašem archivu rozhodně neměla chybět. U roli čaroděje nebo druida (při dvouhře) musíte provést magickou kouli přes 80 levelů. Koule padá po obrazovce podle zákonů zemské přitažlivosti a Uás čaroděj jí pomocí kvadrů musí připravit cestu až dolů. Ale aby Uás úkol nebyl tak lehký, tak Uám práci ztěžují různé nástrahy a pohádkové bytosti. Naštěstí si proti nim většinou můžete opatřit kouzla.

LETHAL WEAPONOcean 1992,D, **35%** -G7,Z6,N2,Z3

Další filmová střilečka od Oceanu se dere na monitory našich počítačů. Bohužel Ocean zase zklamal. Jediná podivuhodná věc na této klasické plošinovce je obrovská, téměř nehratelná obtížnost. Grafika a hudba sice na slušném standardu, ale jinak...no, však znáte Ocean...

TURRICAN IIRainbow Arts 1991,D, **87%** -G10,Z7,N7,Z10

Už Turrican I v roce '90 sklídl velký úspěch. U Rainbow Arts nelenili a vydali pokračování. Grafika je fantastická, ale bohužel u C64 verze chybí na 16 a 32bitech skvělá hudba (nedostatek paměti). U Turricanovi II stejně jako u jedničky Uás robot bojuje proti věčným nepříteli, Morgulovi. "Dvojka" je asi nejlepší akční hra na C64 všech dob. Skvělá grafika a animace, pěkné pozadí, plynulý scrolling, slušné zvukové efekty, extra levely, spousta nových zbraní...to vše mluví jasnou řečí - Turrican II is the best!!!

CREATURES IIThalamus/Apex 1992,D, **92%** -G10,Z9,N8,Z10

S CREATURES II se vrátí na naše monitory i sympatický hrdina z pruného dílu. Creatures II není už obyčejná úroveňová arkáda, ale kromě akčních částí jsou zde logické mezihry, kde musíte zachraňovat přítele, jemuž hrozí smrt v nejrůznějších podobách (rozsekání, slisování, sežrání, usmažení, utopení). Hra má skvělou grafiku i hudbu, dobré nápady. Zábava je zaručena!

INDIANA JONES IVLucasfilm 1992,D, **69%** -G8,Z7,N6,Z7

Tak jsme se dočkali konverze akčního Indyho IV i na C64. Od Lucasfilmu to byl jistě vstřícný krok, je však otázkou, zda je nad čím jásat. Protože hra sama jen stěží vybočuje z průměru. Tato 3D akční chodička seber-použij je zbytečně rozsáhlá, obtížná a nepříliš zábavná. Indyho a jeho přítelkyni Sofii musíte provést přes 7 zón hry, která se odehrává v kasinu, ponorce, na ostrově, v Atlantis, na základně. Slušná grafika i soundefekty, ale jinak - bohužel - nic moc.

CASTLE MASTERIncentive 1990,D, **81%** -G8,Z5,N9,Z9

Incentive je známá hlavně jako tvůrce 3D adventur v hlavní roli. Také Castle Master je 3D větorová adventura z vlastního pohledu. Máte v ní za úkol osvobodit princeznu, kterou unesl zlý čaroděj do svého hradu. Hra vyžaduje spoustu logického myšlení - některé problémy jsou dost zapeklité - a orientaci v 3D prostoru. Grafika sice barevností příliš neoplyvá, ale rychlost animace je slušná. Nápady jsou ovšem stejně jako zábava skvělé.

STREET FIGHTER IIUS Gold 1992,D, **80%** -G9,Z8,N7,Z8

Náplní této mlátičky je pouliční boj po celém světě. SF2 má excelentní grafické zpracování; grafika pozadí je výborně provedená, každý bojovník má k dispozici obrovský sortiment úderů a kromě toho Uás Uaši soupeři mohou překvapit speciálními zbraněmi. Excelentní provedení dělá ze SF2 jednu z nejlepších mlátiček na domácích počítačích vůbec.

FIRST SAMURAIUivid Image 1992,D, **85%** -G9,Z7,N8,Z9

Motivem této skvělé akční hry je pronásledování zloducha - Démona. U jako mladý samuraj jej máte zničit. Velkým kladem je to, že kromě zabíjení musíte také sbírat předměty, používat kouzla na odstraňování velkých překážek. Ale největší přitažlivost dodává hře First Samurai grafické a zvukové zpracování. Skvělá animace samuraje, jeho meče i dalších postav, dobrá grafika pozadí i zvukové efekty rozhodnou o tom, že First Samurai Uás "chytí" hned na začátku...

ROBOCOP IIIOcean 1992,D, **64%** -G8,Z8,N3,Z6

Pro zpracování filmového Robocopa III si firma Ocean (u C64 verze) vybrala střilečku z vlastního pohledu se zaměřovačem, podobně jako např. Operation Wolf. Grafika i hudba jsou jako tradičně na úrovni, ovšem nějaké super nápady či dlouhodobou zábavu zde nenajdete.

ZAK MC KRACKENLucasfilm Games 1990,D, **88%** -G9,Z6,N9,Z10

Už u MANIAC MANSION Lucasfilm dokázal, že i na C64 se dá vytvořit velmi kvalitní adventura. Další skvělou adventurou, která je volným pokračováním "Maniaka" je Zak Mc Kracken. Hrdinou je tentokrát novinář Zak, k němuž se postupně připojují další přátelé. U kolem není nic menšího, než záchrana planety Země. Pro tuto adventuru hovoří výborná grafika, dobré nápady, jednoduché ovládání, propracované a rozsáhlé prostředí (hra se odehrává např. v USA, Zairu, Londýně, Egyptě i na Marsu). Pokud nemáte návod, tak Uám hra určitě zabere alespoň několik týdnů hrani.

SWIU (SilkWorm IV)Storm 1991,D, **86%** -G9,Z9,N6,Z9

Jedna z nejlepších klasických střileček na C 64 vůbec. Excelentní grafické i zvukové provedení, vertikální scrolling, pohled seshora, možnost hry dvou hráčů zároveň (virtuální nebo džip). SWIU má navíc dobře zvolenou obtížnost - zahrájí si všichni.

(PP)

THE LAST NINJA III System 3 1991,D, **93%** -G10,Z9,N8,Z10

Po úspěchu druhého dílu přichází System 3 již s třetím pokračováním této superhry. Děj se přesunul do Japonska II. století. Grafika doznala velkého zlepšení a také hudba je jako tradičně skvělá a je prokládána skvělými efekty (např. šum větru).

OXYDDigital 1994,D, **55%** -G8,Z8,N4,Z6

Další logika s mírně neslušnými obrázky jako prémie za překonání každého levelu (je jich pět), kde se musíte vyhýbat padajícím meteorům. Slušná grafika i hudba, ale příliš jednotvárné.

PUZZLE MASTERMarkt&Technik 1993,D, **79%** -G8,Z9,N6,Z8

Počítač Vám ukáže obrázek a pak jej musíte poskládat z malých kousků. Program má v záloze přívál neutuchajících komentářů na Vaše úspěchy i neúspěchy. PUZZLE MASTER určitě potěší příznivce skládání čehokoliv kamkoliv.

REACTORCP Verlag 1994,D,**30%**-G7,Z7,N1,Z2

REACTOR je směsice dvou stříleček a TETRISU, kde se skóre z jednotlivých subher sčítají. Zní to sice ohromně, ale vedle SUPERNIBBLY je REACTOR jen dalším důkazem toho, jak chlapečům od CP Verlag chybějí nápady. REACTOR - peklo na zemi, utíkejte na všechny strany.

CLYSTRONDouble Density & X-Ample architectures 1989,K-D, **85%** -G10,Z9,N7,Z9

Pro milovníky cyberpunku, pěkné grafiky, skvělé hudby i animáčnických efektů je tu pěkná gameska - Clystron. Cílem hry je oživit zničenou teleportační síť. (JH)

KNAX??? 1994,D, **40%** -G7,Z7,N2,Z3

Zajímavá hra s digitalizovaným intrem. Sbíráte peníze na hracím poli, přičemž Vás honí lupič.

HYPERSPACE WARRIORA.A.P. 1994,D, **45%** -G8,Z6,N2,Z4

All Australian Productions nám přináší další průměrnou kosmickou střílečku s jediným kladem - slušnou grafikou.

FLY HARDERStarbyte 1993,D, **61%** -G8,Z8,N4,Z5

Kosmická střílečka s neobvyklým ovládním. Dobrá grafika, velice slušná muzika i efekty. Tím ale výčet kladů končí...

SPORTS CHALLENGEEmpire 1992,D, **71%** -G8,Z7,N6,Z7

V této sportovní simulaci od Empire si můžete upevnit (nebo zničit?) své zdraví a joystick ve čtyřech disciplínách - běh, plavání, střelba, jízda na kole. Jednotlivé disciplíny se od sebe kvalitou zpracování dosti liší, ale celkově pouze průměr.

ISLANDGuild 1994,K-D, **78%** -G5,Z7,N9,Z10

Tak! Stejně jako česká strategie PARADISE i další strategie, tentokrát anglická, dokazuje, že i hra s jednoduchou grafikou Vás dokáže skvěle pobavit, pokud má dobrý nápad. V ISLANDu jde o Vaši záchranu z ostrůvku, na kterém jste ztroskotal. Cílem je postavit vor, ale musíte si také zajišťovat potravu a pití v závislosti na počasí. Ve hře je zastoupen i prvek náhody, který ji činí zajímavější. ISLAND není příliš těžký, ve hře nechybí ani humor, ovládní je jednoduché, a ještě k tomu Vám při hře hraje slušná hudba. Tak proč to nezkusit?

MATRIXLight Conceptione 1994,K-D, **74%** -G7,Z8,N6,Z8

Light Conceptione nám přináší další pěknou logiku - posouváním řad a sloupců musíte vytvořit stejný obrazec jako je předloha. Nápad sice není tak docela neznámý, ale provedením MATRIX za zahrání stojí.

BALL FEVERComputec Verlag 1993,K-D, **78%** -G8,Z8,N6,Z8

Pěkná procházečka, v hlavní roli míček. Spousta příšerek, mezi nimi i některé známé z Freds Back 1 a 2, pěkná grafika i hudba.

GET ITMarkt&Technik 1993,K-D, **75%** -G7,Z8,N8,Z7

Velmi pěkná hra na procvičení postřehu. Kličkyjete mezi různými jezdícími bloky a musíte sebrat klíč a otevřít s ním pak ty správné dveře. (PP)

ORBMasters Design Group 1994,K-D, **86%** -G9,Z9,N8,Z9

Jedna z nejlepších logik na C64. Přemísťujete kříže v bludišti tak, aby narazily do sloupců stejné barvy. Tím se vyruší a po odstranění všech křížů i sloupců postupujete do dalšího levelu. Velmi dobrá grafika, výborná hudba. Skvělá hra pro milovníky logik a hra, u které se pobaví i nevyhranění uživatelé. (PP)

Anketa 1994

Také členové, kteří k nám přišli až v roce 1994 (modrý leták) vyplňovali evidenční listky. Stejně jako loni jsme všechny poznatky z listků získané pečlivě shromažďovali a stejně jako loni Vám nyní ukážeme nejdůležitější výsledky průzkumu. Niže uvedené údaje zahrnují pouze nové členy, takže pokud chcete získat celkové údaje (všichni členové 1993 a 1994), tak musíte sečíst procentuální hodnoty z letošních, níže uvedených výsledků, a z výsledků loňských a vydělit dvěma. Bohužel nyní pro nedostatek místa neuadíme kompletní výsledky, ale jen nejdůležitější údaje.

Věkový průměr členů klesl na 21 let, nejstaršímu členovi je 65 let a nejmladší má 11 roků. Překvapivě stoupl podíl respondentů vlastních dnes již neprodávaných C64-I (41%). C64-II má zbývajících 59% členů. Vybavenost hardware se uvijí k lepšímu. Podíl disketových jednotek se zvýšil na 60%, počet datasetů poklesl na 77%. Z toho je vidět jasný posun k práci s disketovou jednotkou. Joystick mají všichni členové klubu, myš vlastní 18% členů. Bohužel další periferie, potřebné pro seriózní práci, zaznamenávají spíše pokles. Počet FCIII sice mírně stoupl na 34%, ale nikdo nemá FCII. Jinou cartridge má 11% členů. Podíl tiskáren klesl na 24%. A konečně monitor má asi pětina všech uživatelů.

Znepokojivě klesá počet majitelů, kteří mají nový nebo skoro nový (1/2 roku) C64 na 8% a 17%. 40% členů má C64 2 roky nebo déle. Déle než tři roky má C 64 každý pátý respondent.

Celkem 25% členů vlastní některý DTP systém. Mezi DTP systémy vede Printfox s 50% před Geosem 2.0 s 40%. Po uvedení nového balíku utilit pro Printfox na náš trh se předpokládá, že se náskok Printfoxu ještě zvýší. Celkem 56% respondentů používá některý grafický editor, u 72% z nich je to Art Studio. Nejoblíbenější textový editor Vizawrite používá 36% členů.

U oblastech využití C64 si svůj náskok mírně zvýšila zábava na 91%, polepšila si i grafika (37%) a hudba (30%). O polovinu se snížil počet členů využívajících počítač k výuce, a to na 28%. Mírně si polepšilo zpracování dat (24%), naopak mírně si pohoršily úpočty (takéž 24%). Zpracování textů spadlo více

než o polovinu na 17%. Další pořadí: Testy 15%, šachy 13%, video, programování a podnikání 9% a řízení přístrojů 4%.

Klubová inzerce

o **Majitele tiskárny** MPS 1200 nebo CITIZEN 120D prosím o zapůjčení manuálu, jde mi zejména o význam CHR50. Eventuálně výměním kopii manuálu za jiné manuály (her i programů), nebo i za finanční úhradu.
 Josef Hruška, 756 45 Branky 59.
 o **prodam** nebo **vyměním** kvalitní kazetové i disketové hry na Commodore 64. Seznam za známku.
 Jirka Kauc, 687 23 Ostrožská Lhota 175.
 o **Prodám monitor** monochromatický, v dobrém stavu za 2000 Kč. U ceně kabel+příručka u 11 jazycích. Jan Korčok, Jiráskova 466/3, 353 01 Mariánské Lázně

CPC Software

Ceník literatury

V.Ulrich: GODOT Návod zahrnuje popis ovládání a funkce tohoto skvělého programu z roku 1993, který slouží k úpravám a konverzím obrázků různých grafických formátů. Cena 15,- Kč

M.Zeidler: Music Assembler Obsáhlý návod k jednomu z nejlepších hudebních editorů na C64. Obsahuje popis všech důležitých funkcí, včetně toho, jak zabudovat skladby z Music Assembleru do vlastních programů nebo her. Cena 25,- Kč

M.Uit: Vše o textových adventurách Užbec první příručka svého druhu u nás. Autor Vás provede světem textových adventur od A do Z, dozvíte se jak je hrát, součástí je i slovníček nepoužívanějších příkazů a přehled známých a nejlepších textových adventur pro C64. V příručce se mj. dozvíte, že textové adventury nejsou jen obyčejnou zábavou, ale mohou být nenásilným prostředkem výuky cizích jazyků a rozvoje logického myšlení. Cena 25,- Kč

V.Ulrich: EDDISON Tato příručka Vás důvěrně seznámí s jedním z nejlepších konvenčních grafických editorů pro C 64, s programem Eddison od firmy Scantronik. Obsahuje popis všech ikon a funkcí programu. Cena 16,- Kč

Návody k Eddisonu, Music Assembleru i GODOTu uvcházají česky poprvé.



NABÍDKA OBCHODNÍHO ZBOŽÍ A SLUŽEB

- * Elektronické a mechanické psací stroje
- * kalkulačky SHARP, CASIO a IBICO, diáře CASIO
- * kontrolní pokladny SHARP a ANKER
- * váhy MORCAN, EVA, TONAVA a DIBAL
- * kopírovací zařízení CANON
- * telefony, záznamníky telefonních hovorů
- * faxy PANASONIC a CANON
- * personální počítače a příslušenství, notebooky
- * tiskárny EPSON, STAR, HEWLETT PACKARD, NEC
- * kazety, diskety, boxy na diskety
- * licenční software
- * kazety a pásky do psacích strojů
- * etiketovací kleště a etikety, kleště DYMO
- * tabule, registrační skříně, rozřaďovače
- * tabulační papír, papírové kotouče
- * spotřební materiál pro ofset

NOVINKY ZIMA '95 CPC SOFTWARE

Programové vybavení

TOOLS for Printfox 2.0

Cena (D) 148 Kč

Balík utilit pro DTP program Printfox. Obsahuje 100% českou diakritiku (všechna velká i malá česká písmena) včetně 4 znakových sad v grafickém módu. Pomocí Tools 2.0 budete dělat v Printfoxu lehce dělat různé rámečky libovolné velikosti s možností zarovnávání, vyplňovat libovolně velké plochy různými vzory či volat grafiku přímo z textového editoru na libovolné místo stránky. Tools 2.0 obsahují také startovací utilitu Boot Fox, která zrychluje natahování o 50% se speederem i bez něj. V balíku jsou i utility, které se 100% zárukou zachrání text nebo grafiku po zhroutil systému, další utilita umí konvertovat texty z Vizawrite bez chyb v české diakritice, majitelé tiskáren EPSON jistě uvítají i možnost laserového tisku (240 DPI). Tools 2.0 Vám umožní také save a load správu z grafického editoru. Na disketě s Tools 2.0 je i 20 vzorů rámečků a 30 vzorů pro vyplňování ploch k okamžitému použití. Další vzory můžete lehce definovat v Character Foxu. K Tools for Printfox 2.0 se dodává podrobná příručka, jejíž součástí je i přehled dosud "utajených" funkcí Printfoxu. Záruka je 3 měsíce a je zárukou uprade (sleva) na případnou další verzi.

FOTBAL MANIA 2.0

Cena (D) 69 Kč

Program pro zpracování výsledků fotbalových soutěží v celé Evropě. Možnost přímého tisku na tiskárnách EPSON. Program umí konvertovat stránky s výsledky do formátu texteditoru Vizawrite, který pak umožňuje tisk téměř na všech tiskárnách. FotbalMania 2.0 pracuje pouze s podporou modulu Final Cartridge III! Podrobný manuál je přiložen, jedná se o produkt typu Shareware.

GAME PACK I

Cena (D)99 Kč,(K)129 Kč

Obsahuje originální české herní novinky z produkce Jengs Entertainment: **PARADISE** (1994) - nejlepší česká strategie '94, řídíte lidskou společnost. **DANGEROUS QUEST** (1993) dobrodružná textová adventure; musíte najít letadlo s cenným nákladem, které havarovalo v Amazonii, dřív, než Vás soupeř s nekalými úmysly. V kompletu je ještě dárek navíc **zdarma**: anglická strategie **ISLAND** (1994). Podrobný český manuál je přiložen. Záruka 3 měsíce.

Literatura

Letos na podzim jsme začali vydávat literaturu pro C64 ve třech edicích. V současné době je k dispozici:

Edice **Návody**: Eddison, GoDot, Music Assembler

Edice **Všechno o C64**: Všechno o textových adventurách

Připravujeme:

Edice **Návody**: Giga Paint, Genloc Parallax Editor, FLIP 1.33....

Edice **Všechno o C64**: Všechno o FLI, Všechno o Vizawrite.

Edice **Příručky**: Final Cartridge III zevnitř, DOS a Assembler.

(K)-kazetová verze, (D)-disková verze. Všechno zboží zasíláme do 31 dnů od obdržení objednávky na dobírku. K ceně bude připočítáno balné do 20 Kč a poštovné dle tarifů. Objednávky zasílejte na adresu **CPC Software, 28.října 933, 687 61 Uličnov**. Napište si o aktuální nabídku!

CPC Software je česká nezávislá a nezisková organizace, která se snaží nabídnout uživatelům C64 kvalitu za minimální možnou cenu. Pokud i vy umíte výborně programovat (nejlépe v Assembleru), tak nám zašlete ukázkou Vašeho vlastního produktu na kazetě/disketě. Rádi posoudíme možnost jejího zařazení do distribuce.

C 64 MAGAZIN. Dvuměsíčník C64 klubu Uličnov. Ročník II, dvojčíslo 4+5, verze B. Uydává C64 klub Uličnov, šéfredaktor Petr Pavelčík. Příspěvky Ulastimil Ulrich, Martin Zeidler, Jaroslav Hála, Josef Kauc, Jan Pauler, Petr Sliva. Adresa redakce: 28.října 933, 687 61 Uličnov. Technické zajištění distribuce předplatitelům Jaroslav Joch. Toto číslo vyšlo 15.prosince 1994. Sazba provedena redakcí na počítači C64 s pomocí DTP programu Printfox a Tools for Printfox 2.0. Autorizovaní distributori: AVVA Electronics Praha, Astrix Kunovice, CPC Software Uličnov. Doprodej starších čísel: CPC Software.

Tisk Kancelářské Stroje Uherský Brod a.s., bratři Lužů 122, 688 01 Uherský Brod. Tel./fax 0633-3115.