

**Splash!**

5



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

**Klub uživatelů C-64/128**

Slovo úvodem .....	3
Disk Service č. 5 .....	4
Commodore 64/128 a Internet .....	5
Víte, že... ..	7
Diskety – organizace .....	8
Mini Office II .....	9
Směs krátkých programů .....	10
Přestavba RAM 1764 z 256 kB na 512 kB .....	11
Handyscanner 64 .....	12
Objevte (staro)nový svět .....	14
Co nového na scéně? MATHEMATICA .....	15
Dawnfall/OXYRON .....	16
Co se chystá nového na scéně: UNREAL .....	17
GEOS 128 v2.0 .....	18
GeoPack .....	19
KoalaVert .....	20
Envelope .....	21
Přehled ovládání GeoSpell v1.0 .....	22
Paňanská soutěž – vyhodnocení .....	23
Dědictví – nová česká textovka .....	24
Recenze her: E.H.I.S., Polonaese, Sokoban .....	25
Zákysník aneb Hráči sobě .....	27
Top 10 Games .....	28
Bard's Tale III – návod ke hře (I. část) .....	29
Dopisy čtenářů .....	30
Novinky v klubové nabídce .....	31

## SPLASH! – časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

- Vydavatel a distributor: Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod vrchem 2889, Mělník 276 01, tel. 0206/626567  
ARDAN PowerBBS: 0206/671501 (ANSI,POWER,8,N,1), e-mail: ardan@vtx.cz
- Šéfredaktor: Marek Václavík (Marcus/UNREAL)
- Redaktoři a přispěvatelé: Karel Baláč (Charlie), Rudolf Šebánek (Ruda RS), Lukáš Šebánek (Lucass), T.Ardan, Karel Poláček (K.P.), Marek Lesák (MÁC), Frant. Štěpánek, Bojanovský, Martin Trčka (Matthew/UNREAL), Braňo Geržo (Zge/REACT/FENIKS), Láďa Lošťák (Ray/UNREAL)
- SPLASH! vzniká na konfiguraci: C64 II, disk drive 1541 II, 1581, RAM 1750, oper. systém GEOS v2.0
- Příspěvky, články, ohlasy a připomínky k časopisu zaslejte na adresu:  
Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01 nebo e-mail: vaclavik.sa4@iris.pef.zcu.cz
- SPLASH! (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog soft-/hardware získáte na adrese vydavatele.
- Cena jednoho čísla včetně diskety a poštovného: 60,- Kč Předplatné na celý rok (4 čísla): 240,- Kč  
Zvýhodněné předplatné ročníku 1996: 200,- Kč. Platí pro dosavadní předplatitele ročníku 1995 a nové předplatitele, kteří si kromě ročníku 1996 objednají také kompletní ročník 1995.
- Rozsah: 32 stran + 1 disketa 5,25" DD

## Jsmo opět tady...



Ano, přestože se vydání tohoto čísla SPLASHle zdrželo více, než jsme původně předpokládali, už jsme zase zde a doufám, že s neméně zajímavými články. Vráťím se ale ještě k tomu zdržení. Přestože jsme vydání tohoto čísla plánovali někdy na přelom března a dubna, nebylo jej zkrátka možné uskutečnit. Hlavním problémem byl zoufalý nedostatek článků či příspěvků, které mohly být ve Splashli uveřejněny. Přestože se, podle průzkumu a vlastních zkušeností, dostává konečně Splash! do povědomí značné části commodoristů u nás, stále nejsou naši čtenáři s to pochopit, že vydávání časopisu není zdaleka věcí samotné redakce, ale bezprostředně se týká i jich - i oni by měli mít zájem na vydávání a proto by vůbec nebylo na škodu zaslat občas nějaký ten článek z vlastní ruky. Nejhuř je na tom pochopitelně herní, protože věnovat se hrám zabere spoustu času.

Takže největší problém tkví ve volném čase. A tady narážím k další věci: ačkoliv se snažím dát Splashli, co se dá, není v mých silách (rozumí se šéfredaktor) věnovat všechn svůj čas psaní článků, recenzí, hraní her, testování programů a hlavně celé tvorbě a úpravě časopisu od A až do Z tak, jak jej vidíte nyní. Jmenovitě poslední činnost je nejnáročnější z toho všeho, co jsem právě vyjmenoval (kdo to nikdy nezkusil, nemůže mít ponětí, jaké vypětí sil to obnáší). Navíc nemůžete prostě hodit za hlavu všechny své povinnosti, které se vážou s docházkou na vysokou školu. Nároky jsou obrovské...

Snad jste pochopili vše, co jsem chtěl předchozími řádky říct. Snažíme se o to, aby jste nepřišli o svůj časopis, ale oplátkou potřebujeme také něco z vaší aktivity, aby Splash! nakonec nezůstal někde dole v propadlišti dějin. Každopádně se nemusíte bát o zbylá 3 čísla ročníku 96, vynasnažíme se je vydat tak, aby se k vám dostala v pravý čas.

Máte-li přístup k Internetu, určitě vám přijde vhod pilotní článek, který vám osvětlí problematiku stahování souborů z ftp-serverů. Počátkem tohoto roku se nám objevila jakási zdravá konkurence v podobě C64 Magazínu vydávaného Vltčnovským Commodore klubem. Po pročtení dvojčísla 13+14 jsem musel konstatovat, že úroveň tohoto periodika je na docela slušné úrovni. Podrobnější obrázek si však budeme moci udělat až po několika dalších číslech. V každém případě je dobře, že se kolem C64/128 začíná zase dít něco, co svědčí o neotřesitelné pozici této stále žijící počítačové legendy.

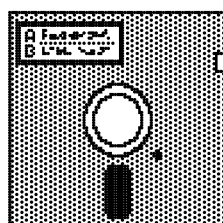
V dnešním čísle Splashle najdete již novou rubriku, která se bude týkat Commodore Scény. Do dalších čísel máme příslibenou spolupráci nejnámější české demokupiny UNREAL, takže je nač se těšit. Po více než roce konečně najdete ve Splashli slíbený návod k jedné z nejlepších her, které kdy vůbec byly pro C64 stvořeny - Bard's Tale III. Rubrika herních recenzí se nám dnes poněkud ztenčila, o důvodech jsem se zmiňoval výše. Také bych chtěl připomenout dosti neutěšený stav žebříčku her Top 10 Games. Pokud máte zájem o další smysluplné zveřejňování, pište nám své hlasy. Naprostým fiaskem minulého čísla byl náš „favorit“ - Pařanská soutěž. Nulová úspěšnost (při účasti jednoho člověka), to se jen tak nevidí!!! Pařani, VSCHOPTÉ SE!

No a co můžete čekat příště? Chystáme podrobnou anketu, která nám pomůže udělat si přehled o tom, jaké kdo používá vybavení k C64/128, jak a k čemu využíváte váš počítač apod. Také bychom chtěli zjistit, kolik commodoristů vlastně čte náš časopis - takže čekáme vaši hojnou účast. Dále se dozvíte něco o ideální Boot-disketě pro GEOS a v neposlední řadě vám představíme zcela nový typ Commodore 64, který dokáže ... to vše v příštím čísle.

Příjemné počtení a zábavu s Commodore 64/128 vám přeje váš šéfredaktor

**M**arcus

# DISK SERVICE č.5



Počínaje tímto číslem jsme zavedli drobnou inovaci, která by vám měla zpříjemnit manipulaci s Disk Service. Na obou stranách najdete soubor jménem označený jako +. Jde nejen o turboloader, ale také o jakýsi jednoduchý DOS, který využijete i na jiných disketách. Spustíte jej pomocí příkazu **LOAD"+",8,1**. Kurzorem najedete na žádaný program a Returnem jej spustíte. A co vás čeká dnes?

## Strana A:

**Kalendář:** Tento prográmeček, stejně jako další tři, pochází z dílny Commodore klubu BRNO. Zobrazuje přehledně dny jednotlivých měsíců vámi zadaného roku.

**Alkohol-kontrola:** Víceméně žertovný program - zhodnotí stav alkoholu ve vaší krvi.

**Editor P.R.D.U.:** O tom, že i C64/128 dokáže loudit nejrůznější vegetativní zvuky, vás přesvědčí právě editor P.R.D.U.

**Hodiny C64:** Spouští digitální hodiny, které se pak objeví v pravém dolním rohu obrazovky.

**Player v2.0:** Perfektní přehrávač hudby - super zpracování. Jako bonus najdete na disketě několik hudeb vytípaných z dem a hudebních kolekcí.

**Cestujete rádi?:** Jste v zahraničí a potřebujete si „odskočit“. Jenže nevíte, jak to sdělit svému hostiteli. Zde je pár tipů.

**Polonaese:** Něco pro hráče, kteří mají smysl pro humor. Více informací najdete v recenzi v dnešním čísle.

**Sha-Jongg:** Opět jedna klasická logická hra. Stejný princip jako u hry Brainwave z 3.čísle Splashle. Hru lze ovládat myší!

**Demon/converted:** Grafické možnosti C64/128 překvapují stále a pořád. Zde je ukázka konverze grafiky z PC do graf. režimu IFLI.

## Strana B:

**Mečiarňátor/ULOR:** Výtvar skupiny React z přelomu roku 1995-96. Grafika i zvuk konvertovány z Amigy 1200...

**Dawnfall/OXYRON:** Demo známé skupiny Oxyron. Recenzi najdete v dnešním čísle.

**Envelope:** GEOS-utilita k tisku adres na dopisní obálky.

**GeoPack:** Program pro GEOS. Umožňuje pakovat a rozbalovat archivy LYNX. Automaticky konvertuje GEOS-soubory.

**KoalaVert:** Konvertor grafiky z Koaly do GeoPaintu.

**Obálky na diskety:** Několik návrhů obálek na diskety. Ve formátu GeoPaint.

# Commodore 64/128 a Internet

Ano, i náš „malý favorit“ se nevyhnul celosvětově rozšířené síti Internet. V současné době již existují desítky commodorských serverů v nejrůznějších koutech světa, ze kterých lze čerpat spousty a spousty informací, volně „stahovat“ software či dokonce interaktivně debatovat na různá zajímavá témata. Jak vidět, náš legendární C64/128 stále žije a ještě dnes dokáže překvapovat aktivitou, která se kolem něj jen hemží. Nebudu však zabíhat příliš daleko a raději se vrátím k tématu tohoto článku...

Jak se napojím na vybraný server? Co udělat, abych si mohl přetáhnout programy, o které mám zájem? Přesně na tyto problémy bych se dnes rád zaměřil a podkryl alespoň částečně pomyslnou roušku tajemství.

Hlavním předpokladem k tomu, abyste mohli využívat služeb Internetu, je to, že na něj musíte být napojeni – to pro vás nebude asi žádná novinka. Dále také musíte mít svoji e-mailovou adresu, na kterou vám pak budou stahovaná data přicházet. Tyto dva fakty jsou naprosto bez debat. Myslím, že většinu z vás jsem nyní touto informací silně odradil. Ale na druhou stranu, tyto možnosti má přece většina pracovišť a téměř každá vysoká škola. Takže pokud jste studentem (stejně jako já) anebo na vašem pracovišti disponujete počítači PC připojenými na Internet, váš největší problém je ten tam.

Na servery se lze dostat několika způsoby, z nichž nejpoužívanější jsou dva: jde to jednak z Windows pomocí programu NetScape (což je proslulý pomocník všech ošlehaných net-surferů) a pak také z operačního systému Unix. První způsob je sice mnohem více user-friendly, pohodlnější a přehlednější, ale já osobně s ním nemám dobré zkušenosti. Jednak je pomalejší a pak, což je hlavní (a řekl bych, že rozhodující) nedostatek, téměř nikdy se mi nepodařilo z commodorských serverů stáhnout požadovaný software bezchybně, v binárním stavu. Proto doporučuji způsob číslo dvě: Unix.

Teď trochu odbočím. Předchozích pár řádků se týkalo napojení na síť s počítačem řady PC. Budete se možná divit, ale ono to jde i s C64/128!

Skutečně, máte-li doma program Novaterm či ACE (programátora Bruce Craiga; jeho stránku je také možno nalézt na síti) a příslušný hardware (modem, rozhraní RS-232,...), poradíte si také. Já však budu vycházet z mých vlastních zkušeností a tak se opět vrátím k PC a Unixu.

Tím zázračným slůvkem, které vám umožní (relativně) bezplatný (relativně) a rychlý přísun dat do vašeho počítače, je příkaz **ftp** (File Transfer Protocol).

Stačí napsat např.: **ftp nic.funet.fi** (což je zřejmě nejznámější a také nejrozsáhlejší server pro Commodore 64/128 v Evropě, konkrétně ve Finsku) – a za pár sekund jste nakontaktováni na oslovený server. Po zadání jména a hesla (obvykle se zadává **anonymous** a jako heslo slouží vaše e-mailová adresa) se vám otevře rozsáhlé loviště plné dat a vy už jen vybíráte. Přirozeně, mohou nastat i problémy. Tady hodně záleží na rychlosti vašeho počítače, době kontaktu (síť může být přetížená, příp. server má omezený počet uživatelů, kteří se na něj nalogovali a momentálně je plná – nejméně je síť zatížena v noci a k ránu) a serveru, který oslovujete (jeho vzdálenost).

Software pro C64/128 se většinou ukrývá v adresářích **pub/cbm**, nebo **CBM, C64** a podobně. Další hierarchie rozdělení může být mírně odlišná pro ten který server, v každém případě jsou programy pečlivě roztříděny podle své charakteristiky do odpovídajících adresářů (demos, utils, archivers, geos, transfer, emulators,...).

Rozhodnete-li se začít se stahováním souborů, nesmíte zapomenout zadat příkaz **bin**, kterým systému sdělíte, že budete stahovat binárně. V opačném případě by se mohlo stát, že vám později domů přinesené programy nepůjdou spustit. Binární mód je někdy již předem navolen, ale raději na to nespolehejte. Pak již jen „cucáte“ vybrané soubory příkazem **get** a jméno souboru (pozor, zde hrají roli i malá či velká písmena!). Variantou tohoto příkazu je pak **mget \***, kdy se postupně zobrazují jména všech souborů z aktuálního adresáře a vy jen klávesami **Y/N** volíte, zda chcete či nechcete daný soubor stáhnout.

Data se ukládají přímo na váš harddisk, ze kterého si je později přehrajete na diskety.

Z důvodu úspory místa jsou ve většině případů programy zapakované a mají přípony .lnx, .arc, .sfx, .arj, .zip, .lzh, .lha, .tar či .gz - tyto přípony (kromě .lnx, .arc a .sfx) odpovídají známým pakovacím programům na PC a jimi se také dají rozpakovat. Posledním ze jmenovaných formátů je unixový pakač **gzip** a tudíž je nutno soubory s příponou .gz rozpakovat přímo v Unixu příkazem **gzip -d** název souboru. Přípony .sfx a .lnx patří pakovacím programům pro C64/128 a proto se o nich zmíním později. Po rozpakování

archívu vám občas vzniknou 4 soubory s předponami **1!** až **4!** Jde o speciální formu zapakování celé 1 strany 1541-diskety. Jindy vzniknou soubory s předponami **a!**, **b!**, **c!** až **x!** V tomto případě jde o zapakování jednotlivých souborů. K rozpakování použijete přímo na C64/128 odpovídající utilitu z kolekce programů ZipCode.

Nyní nastává další fáze procesu: přesunutí získaného software na commodorské diskety. Máte-li Commodore 128 a disk. jednotku 1571, použijete nejspíš program **Big Blue Reader**, který dovede číst DD-diskety formátu MS-DOS. Pro vlastníky 3,5-palcové jednotky 1581 doporu-



čují program **MSDOSCOPY v1.42**. Není sice tak rychlý, čte ovšem bez problému MS-DOSové diskety formátované na 720 kB (tedy opět DD) a přímo ukládá čtená data na druhou disk. jednotku, nejčastěji 1541. Avšak nejlepším řešením je rovnou připojit disk. jednotku 1541 k PC pomocí kabelu, který je shodný s X1541 kabelem.

Pro tento přenos vřele doporučuji PC-program **Star Commander**. Jde vlastně o jistý ekvivalent známého Norton Commandera z PC, avšak tento program dokáže přes LPT-port obsluhovat disk. jednotku 1541/71 (číslo 8, 9, 10 nebo 11). Vše se děje svižně v turbu. Tento program dokáže kopírovat oběma směry a to i celou stranu diskety (na PC pak vytváří tzv. disk image s příponou .D64, které známe z emulátoru C64S pro PC).

Nyní již jen stačí natáhnout a spustit program, který jste tímto procesem získali. Jak již bylo řečeno výše, některé soubory jsou zapakovány jedním z pakovacích programů používaných na C64/128. Pokud mají příponu **.sfx** (přeloženo SelfExtracting file), stačí daný soubor nakopírovat na disketu s dostatkem místa, spustit jej a ten se pak sám rozbalí. Někdy je program zabalěn některou z verzí programu ARC (přípona

**.arc**), nejčastěji jde ale o zapakování programem **Lynx**. Vypisování jednotlivých příkazů nebo postupů, jak s těmito programy zacházet, by bylo zdlouhavé a navíc zbytečné - tyto programy jsou snadné k pochopení a navíc mají v sobě zabudovaný help nebo k nim jsou přiloženy dokumentace. Zmíním se ale o speciální verzi Lynx, vytvořené pro systém GEOS. Ta umožňuje nejen pakovat a rozbalovat i GEOSové soubory bez ztráty informací, ale navíc dokáže pracovat se všemi drivy používanými GEOSem, tedy i s REU. Tím můžete dosáhnout vysoké rychlosti při práci s archivy. Tento program se jmenuje **GeoPack** a podrobně se o něm dočtete v dnešním čísle našeho časopisu **Splash!**

Tímto článkem jsem chtěl vnést trochu světla do problematiky, která v dnešní době hýbe počítačovým světem - zda se mi to podařilo, posoudíte nejlépe vy sami. Napište, zda vás toto děma zajímá a pokud ano, o čem byste si chtěli přečíst v některém z dalších čísel. No a co říci závěrem? Snad jen popřát veselé surfování po síti a nezapomeňte, že Commodore ještě neřekl zdaleka svoje poslední slovo...

**Marcus/UNREAL**

## Víte, že...

... vedle běžného počítače C64 vyráběla firma Commodore i C64 Video Game? Jednalo se o balík, který obsahoval C64 jako herní konzoli (bez klávesnice) a zásuvný modul obsahující hry Colossus Chess 2.0, Silicon Cyborgs a International Football. Tento modul možná již znáte a setkali jste se s ním, jde totiž použít i na klasický C64. Kromě tohoto obsahoval C64 Video Game ještě joystick. U Commodorů se mluvilo o limitované sérii těchto herních konzolí a jednalo se přitom o oživení nabídky před vánocemi 1990, což byla příznivá doba pro uvedení na trh. Pozoruhodné je to, že nebylo myšleno na kompatibilitu nebo pozdější přestavbu na plnokrevný C64. Do budoucna se tedy této konzoli nepředpokládá velký význam. Pro Německé zákazníky byl přesto přichystán modul se čtyřmi hrami a to: Fiendish Freddy, Flimbo's Quest, Klax, International Soccer. Díky vysoké kapacitě modulů 512 KB bylo možno zabudovat i náročnější hry. Toho využila okamžitě i firma System 3 a vybavila modul hrou The Last Ninja - The Remix. Další zájemci o výrobu a prodej modulů na sebe nenechali dlouho čekat a firmy jako Mirrorsoft, Mindscape a Ocean nabízely pohotově moduly v cenách mezi 60 až 90 DM. Moduly se dají přirozeně použít i na běžný C64 a lepší ochranu softwaru proti nelegálnímu kopírování než zásuvný modul si firmy nedovedly představit. Tato hračka bez klávesnice měla stát v Německu okolo 300 DM no a přitom klasický C64 přišel na 250 DM. Otázka koupě C64 Video Game byla tedy spíše módní záležitostí.

... v roce 1989 byl představen firmou Xtrade (Von-Hess-Weg 8, 2000 Hamburg 26) nový modem Avatex 1200E za cenu 265 DM? Součástí dodávky modemu byl: napájecí zdroj, anglický a německý manuál a kabel pro propojení s počítačem Commodore 64! Relativně malý modem bílé barvy pracuje s přenosovými rychlostmi 300 a 1200 Baudů. 8 LED diod informuje uživatele o provozu a k nastavení provozu slouží také osm přepínačů (switcherů).

**Ruda RS / Commodore klub Brno**

# DISKETY - organizace

**Jistě se Vám také někdy stalo, že jste nemohli najít požadovaný soubor nebo disketu s požadovanou aplikací. V následující stati přináším jedno z možných řešení.**

Po zkušenostech s archivací systémových, zdrojových, datových a aplikačních souborů na disketách, pro udržení přehledu o nich jsem navrhl a s úspěchem používám speciálně navrženou obálku „košíčku“ na diskety. Při jejím návrhu jsem se držel doporučeními a radami v manuálu pro GEOS v2.0 pana Jiřího Moravce. Kromě dělení na systémové, aplikační a datové jsem přidal ještě tzv. WORK-diskety, na kterých mám roztaženy jednotlivé pracovní konfigurace aplikačních disků.

Protože jsem uživatelem REU 1750 (512 kB), je pro mne toto dělení disket velice výhodné. Při práci postupuji následovně: GEOS startuji systémovým diskem z mechaniky C, z WORK-disky si natáhnu požadovanou aplikaci a datový disk mi poskytne patřičná data pro vlastní práci. Je samozřejmé, že ukládám data různých aplikací odděleně od sebe, ale pokud jsou tématicky řazena, třeba když zpracovávám podklady pro články do SPLASHle, označím si soubory shodným heslem, pouze přidám odpovídající příponu podle typu datového souboru.



K vlastní obálce: přední strana nabízí kromě loga a dvou oddělených bloků s kolonkami pro zapsání nezbytných údajů ještě čtyři políčka u horního okraje pro barevné rozlišení skupin disket.

První blok slouží pro zapsání čísla disku, případně pro označení formátu diskety a jejího názvu.

Disk No:	Formát:
Název disku:	

Ve druhém bloku udáte číslo aktuální verze a zařhnete jednu ze čtyř kategorií, k níž disketa patří.

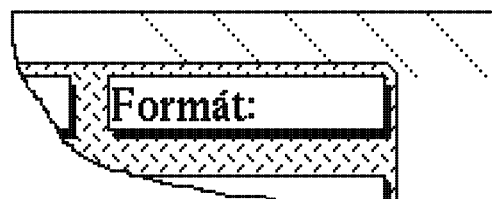
Verze :	System :
	Aplikace :
	Work :
	Data :

Samozřejmě číslo, název a formát diskety doplním i na přelepku diskety. Musím dát za pravdu autorovi výše zmiňovaného manuálu, že takto se dá bez problémů udržet pořádek a přehled o datech.

Těm, kdo GEOS nepoužívají, nabízím jinou variantu téže obálky a kdyby si někdo z Vás snad chtěl patřičnou obálku navrhnout sám, příkládám na dnešní Disk Service vedle již hotových obálek i prázdný formulář. Je zpracován tak, aby jej bylo možno vytáhnout i z méně kvalitní tiskárny s menším rozlišením (tisk řadičem: COMM. COMPAT.).

Nakonec si s předlohou zajdete na nejbližší kopírku a necháte si pořídit potřebný počet kopií, obálku vystřihnete, složíte, slepíte lepidlem na papír a zadáte patřičné údaje o disketách.

**Výzva:** pošlete nám Váš nejzdařilejší návrh, my je v redakci vyhodnotíme, nejlepší zveřejníme a možná se i najde zajímavá odměna pro nejlepší.

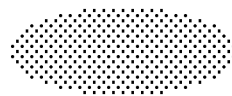


Charlie





# Mini Office II



Uživatelé operačního systému GEOS v2.0 s oblibou používají databázový program GEODEX (databanka pro adresy), verze z roku 1986. Důvod obliby tohoto programu GEOSu je snad jediný a to efektní postupné zobrazování titulní masky programu. Přesto, že program je oblíbený, při praktickém používání se projeví některé jeho nedostatky. Za hlavní nedostatky lze označit např.:

- pevné nastavení délky polí, které si uživatel nemůže podle své potřeby upravit. Délka polí je vesměs nedostatečná - nevyhovující.

- obdobně jednotlivé položky databáze nelze měnit nebo rozšířit, případně zredukovat, nebo přejmenovat podle své úvahy. Do databáze nelze například dopsat číslo faxu, druhé a další číslo telefonu, případně data narození apod.

- použitý druh písma, zejména číslic je velmi drobný, málo čitelný

- nelze specifikovat pole, která se mají nebo nemají tisknout na tiskárně, pokud nepožadujeme tisk veškerých dat z databáze

Z uvedených důvodů je výhodnější použít jiný databázový program. Za mnohem dokonalejší lze považovat databázi v programu MINI OFFICE II. Tento program má proti GEODEXu četné výhody, např.:

- definici struktury dat si provádí sám uživatel podle své potřeby. Lze vytvořit masku (formulář) až o 20 položkách a určit jim potřebnou délku dle potřeby. Do masky-formuláře lze zadávat textové a číselné položky. S číselnými položkami lze provádět jednoduché početní operace.

- při sestavování struktury dat (masky) se okamžitě vyčíslí délka záznamu (věty) a maximální počet vět, které může databáze obsahovat.

- řazení vět (kartotéky) si uživatel může určit dle vlastní úvahy a to vzestupně nebo sestupně podle kterékoliv položky databáze. Při shodě parametru (např. shodné příjmení i křestní jméno) se hned určí, které další parametry se mají vzít v úvahu při řazení (SORT).

- program třídí a zpracovává údaje velmi rychle a spolehlivě. Program se obsluhuje pomocí menu.

- výstup na tiskárnu má samostatné menu a dovoluje vybrat z přehledu (masky) položky, které mají

být vytištěny a na obrazovce se hned vyčíslí jejich délka (počet znaků k tisku). Tisk je možno nastavit buď do řádků nebo do sloupců.

- písmena a číslice jsou na obrazovce dostatečně velké - čitelné.

- databázi je možno použít i k tisku etiket. Program na tisk etiket má název „Label printer“ a je nahrán na stejné disketě jako celý program MINI OFFICE II.

- menu programu je v angličtině, ale manuál obsahuje překlad všech anglických názvů do češtiny.

Systém **MO II** vytvořila v roce 1987 firma Database SOFTWARE a manuál v celkovém rozsahu 12 stran formátu A5 vydala tiskem firma COMMPAS Praha. Autorem manuálu je Dalibor Ondra.

Program MINI OFFICE II. obsahuje na jedné straně diskety celkem 6 uživatelských programů. Všechny i se stručným zhodnocením jsou popsány v citovaném manuálu. Z dalších programů MINI OFFICE II stojí za pozornost především SPREADSHEET. Je to program porovnatelný s GEOCALCem, ale proti GEOCALCu je tento tabulkový procesor nepoměrně rychlejší. Díky velmi srozumitelnému návodu (manuálu) lze ve velmi krátké době tento program pochopit a využít pro nejrůznější potřeby.

Hodnotové údaje z programu SPREADSHEETu lze velmi snadno použít v tzv. „obchodní grafice“ v programu „GRAPHICS“ ze systému MINI OFFICE II, tj. k vykreslení grafů (sloupcový, přímkový, kruhový). Graf může být i třírozměrný (3D chart). Program dovede sám určit měřítko (autoscaling) a tisk provádí na obrazovku, nebo na tiskárnu na formát A4 na šířku.

Soubory vytvořené v jednotlivých programech MINI OFFICE II mají na disku příponu (dbs, spr, gra) - tyto přípony doplní počítač sám. Po přepsání novým souborem stejného názvu se původní neničí, ale je opatřen příponou „bak“. Na tento nově zapsaný program se pak ukládá pod stejným názvem každá další aktualizace souboru.

Program MINI OFFICE II lze označit za dosud neoprávněně nedoceněný program.

**Bojanovský**

# Směs krátkých programů

**Commodore klub v Brně pro vás opět připravil sérii drobných zábavných programů, které vám mohou zpestřit vaše chvíle s počítačem, ale také mohou být užitečné při obzvlášť krizových situacích (viz program číslo 2). :-)**

## Kalendář

Program Kalendář je určen pro počítač C64 a je psán v BASICu 2.0. Jeho české prostředí a velice jednoduchá obsluha nepotřebují zvláštní komentář a manipulaci s ním zvládne i malé pařáně. Po zadání roku a odklepnutí klávesou RETURN máte budoucnost jako na dlani...

## Alkoholická kontrola

Chlastáte? A jezdíte často v autě? Pak pro vás máme prográmeček na určení promile alkoholu v krvi po návštěvě hospody nebo mejdla. BASIC 2.0 a české prostředí vám určí vaši kocovinu...

## Editor P.R.D.U.

Je zábavný BASICovský editor neslušných zvuků v české verzi určené pro C64. Budete se divit, co všechno dokáže váš „nafouklý“ C64!

## Hodiny C64

K instalaci hodin zaveďte program (LOAD) a spusťte jej příkazem RUN. Zavaděč dá POKE do strojíku a vyzve vás k zadání času. Zapište hodinu, minutu a dopoledne či odpoledne (v rámci standardu je toto z angličtiny) AM či PM. Tyto údaje oddělte čárkou. Např. je 10:05 AM, čemuž odpovídá zadání 10,5,AM. Tím máte inicializované hodiny a můžete používat počítač k další jiné práci.

Hodiny se objeví v dolním pravém rohu obrazovky. Sprajty 6 a 7 jsou užity pro obrazovku. Chcete-li změnit polohu (umístění), barvu či rozměr, inicializujte je a poukňte vyhrazenému sprajt-kontrolnímu registru. Např. přemístit hodiny skoro nahoru obrazovky (na sprajt - koordinát 52), zadejte následující:

POKE 53261,52: POKE 53263,52

Chcete-li měnit pozici hodin trvale, změňte hodnotu 234 na řádku 400 na 52 a kontrolní součet 37842



na řádku 130 na 37660. Barva hodin je brána z barvy běžného kurzoru a je determinována v momentě spuštění hodin. Zadání barvy je třeba provést před zadáním času. To uděláte současným stlačením CTRL či C klávesou a čísla v rozmezí 0 až 9, podle požadované barvy. Chcete-li měnit barvu po spuštění hodin, POKE registr barev pro sprajt 6 a 7 na 53293 a 53294 spolu s hodnotou barvy v rozmezí 0 až 15. Obtěžují-li vás hodiny, můžete je vyčistit (dočasně odbourat z obrazovky) současným stiskem kláves RUN/STOP a RESTORE. Vrácení zpět provede příkaz SYS 1007.

Program se skládá ze dvou separátních rutin: z rutiny driveru umístěné v bufferu spolu s definováním sprajtu a z hodinové obrazové rutiny umístěné v RAM pod BASIC ROM. Nulová stránka a 4K volné RAM na 49152 zůstává volných (nerušených). Než zapišete čas, program inicializuje parametry sprajtu, zadá čas hodin na 56328 a přesměruje IRQ přerušovaný vektor do rutiny drivu. Ta ověří nastavení minut. Uplyne-li minuta, program redefinuje základnu sprajtu a nastavení hodin.

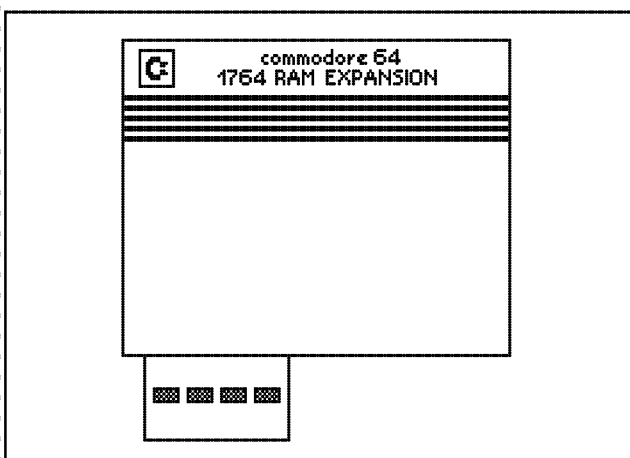
**Ruda RS/Commodore klub Brno**

P.S.: Všechny výše popsané programy naleznete na **Splash! Disk Service č. 5.**

# Přestavba RAM 1764 z 256kB na 512kB

Ti, kteří vlastní RAM 1764, mají možnost zdvojnásobit kapacitu paměti a získat tak pro GEOS 512 kB anebo v Basicu 2013 bloků.

K přestavbě není třeba žádných zvláštních zkušeností, jde v podstatě o zapájení 8 kusů patič do desky plošných spojů. Pokud jsou otvory pro patice zality cinem, osvědčilo se nejlépe (pro ty, kteří nemají odsávačku) otvory vyvrtat do cínu a to vrtáčkem o průměru 0,9 milimetru. Potom lze snadno patice zasunout a zapájet.



Jako RAM paměti jsem použil 41256-12, i když výrobce má RAM označeny MB 81256-15. Cena jedné RAMky se pohybuje kolem 40,- Kč. Do patič je samozřejmě nutné zasunout tyto integračce správným směrem a to poznáme již podle zapájených RAM.

Celý postup (v němčině) s testovacím programem lze objednat v klubu na disketě G23 spolu s konfigurací pro GEOS a dalším návodem pro rozšíření na 1024 kB (anglicky). Pokud G23 disketu nemáme, lze provést test i pomocí originální dodávané diskety. Po nainstalování RAM-Dos by se na monitoru mělo objevit RAM Disk 2013 volných bloků. To však neznamená, že je vše v pořádku. I jediný studený nebo

opomenutý spoj způsobí, že se naplní jen původních 989 bloků (256 kB). (Ideální testovací program je obsažen v kopírovacím programu Maverick. Podle vlastních zkušeností vím, že objeví i sebemenší chybičku v napájených RAM a označí, který čip je defektní - pozn. Marcus).

Je třeba se ještě přesvědčit, zda je přerušen plošný spoj pod mikroprocesorem v místě označeném CUT-512kB. Obvykle je však tento spoj již výrobcem přerušen. RAM 1764 (teď už vlastně RAM 1750) můžeme využít jak v GEOSu (za pomoci konfigurace), tak i při kopírování. Využití RAM 1764/50 pro hry s dlouhým nahráváním (např. East and West, Law of the West) není možné i když RAM 1764/50 přečíslováme na osmičku (existují však i hry, které s využitím RAM přímo počítají a ukládají na ní svá data - Wizardry 5, Mega Starforce Remix, aj.); rovněž resetujeme-li C64 např. tlačítkem v User portu, resetujeme i RAM 1764/50 a můžeme začít znovu. To však neplatí pro GEOS - pomocí Rebootu jej lze bleskově opět vyvolat, aniž bychom jej startovali zdlouhavě od začátku. Data z RAM se totiž definitivně mažou až po vypnutí počítače.

## Možnosti nakonfigurování RAM 1750 pro operační systém GEOS:

Drive A	Drive B	Drive C
Shadowed 15??	RAM 1541 nebo: RAM 1571	-
Drive 15??	RAM 1571 nebo: RAM 1541	-
Drive 15??	RAM 1541	RAM 1541

Mnoho štěstí s rozšířenou pamětí 512 kB!

Frant. Stěpánek

# Handyscanner 64

k publikování  
této recenze

Kdo chtěl zkopírovat do počítače Commodore 64 obrázky z různých předloh, měl doposud jedinou možnost: Superscanner III od Scantronik - malý scanner, který se nasazoval na hlavu tiskárny. Mechanika tiskárny pak převzala pohyb scannerem řádku po řádce podle předlohy upevněné v tiskárně. Zcela jinou cestou šel Scantronik u svého nového výrobku Handyscanneru 64. Výhoda tohoto scanneru je v tom, že není nutno předlohu vkládat do tiskárny. Scanner se zde musí ručně vést po předloze. Přes složitý systém světelných diod, zrcadel a elektroniky je grafika zaznamenávána do paměti počítače. Tento způsob snímání je u osobních počítačů již dlouho znám, ale u Commodore je nový.

Výhody oproti Superscanneru III spočívají v jednoduché ovladatelnosti, úspoře času a navíc odpadají veškeré problémy s tiskárnou. Nevýhoda je v tom, že jste závislí na šířce scanneru. Motiv, který je v originále širší než 105mm, se kopíruje bez problému.

Ale nyní popořádku. Handyscanner 64 je dodáván ve stabilní vyložené krabici, ve které je také dodávána disketa se softwarem, síťový napáječ, modul, příručka a všechny potřebné kabely.

Nejprve zastrčíme opatrně modul do userportu Commodore 64. Přitom je nám nápadné, že pro paralelní připojení tiskárny nebo disketové jednotky je vhodné mít roztrojku userportu. Scantronik k tomu doporučuje elektronickou výhybku k odpojení flag signálu, aby se zamezilo problémům s předáváním informace do tiskárny nebo disketové jednotky. (Pozn. red.: když pomíneme paralelní připojení tiskárny, což je věc v současné době zcela běžná, naopak paralelní připojení disketové jednotky je v našich zemích záležitost poměrně vzácná). Pokud nemáte roztrojku, budete muset vyměňovat kabel tiskárny s modulem scanneru.

V modulu se nachází jedna zdířka pro připojení zdroje napájení, druhá pro připojení scanneru. Po zastrčení síťové vidlice poznáme provozuschopnost scanneru podle rozsvícené zelené LED diody. Další práce se scannerem závisí na tom, jestli vlastníte modul PAGEFOX. Scantronik zůstává totiž i u

Handyscanneru věrný své dosavadní produkci. Tou je kompatibilita k programům jako PRINTFOX, EDDISON, SUPERSKANER a k práci s modulem PAGEFOX. Takže několik stovek printfoxových fontů se dá použít jak u scannerového softwaru, tak i u printfoxové grafiky. Pro vlastníky modulu PAGEFOX je určen program HANDYFOX a pro ostatní uživatele HANDYSCAN. HANDYFOX pracuje s větší grafickou obrazovkou, vlastní i několik přidavných funkcí, o kterých si ještě povíme.

Užitková plocha software odpovídá té, jakou má PAGEFOX, EDDISON a SUPERSKANER III. Několik nabídkových menu na spodním okraji obrazovky obsahuje všechny možné funkce, které by se daly uplatnit v leckterém grafickém editoru.

Pohybujeme šipkou směrem k oku myši, přičemž se nás program optá na zvětšovací faktor, který se má použít. S údajem 100 procent způsobíme, že výtisk bude později stejně veliký jako originál. Při maximálním zvětšení o 300 procent se využije celá šířka grafické paměti 640 bodů, při použití 100 prpc. jen necelá čtvrtina. Délka zaznamenávaného pruhu odpovídá při 100 procentech přesné výšce výtisku, tzn. polovině formátu DIN A4. Je možné realizovat i trojnásobné zmenšení ovšem za cenu ztráty kvality, která je velmi vysoká.

Zadáme 100 procent, obrazovka se zbarví modře a software je připraven ke scannování. Jako předlohu si vybereme barevnou pohlednici nebo fotografii. Scanner má na horní straně průhledné okénko, kterým přesně vidíme, odkud začínáme scannovat. Na spodní straně okénko není, ale místo něj je zde podlouhý otvor, kam si rády najdou cestu výstřížky z novin. Proto je výhodné takovéto předlohy upevnit lepicí páskou.

Po stisknutí tlačítka na horní straně se světelné diody rozsvítí. Nyní scannerem rovnoměrně pohybujeme po předloze. Scanner bez potíží zpracuje čtyři cm/sek., takže pro kompletní stránku formátu DIN A4 potřebujeme nanejvýš 7 vteřin. Mechanicky brzděný váleček na spodní straně scanneru snímá rychlost pohybu. Tento údaj je přidán do výpočtu, takže nedo-

# Takto vypadají nabídkové listy HANDYSCANU



chází k rozmazávání. Scannování je ukončeno buď naplněním paměti nebo stisknutím tlačítka STOP. Nyní se na obrazovce objeví měnící se tvary, podle kterých můžeme poznat, že přečtená data se přepočítávají. Tohoto děje je zapotřebí proto, že přenášečí rychlost scanneru je neuvěřitelných 400 000 bit/sek. a ta Commodore 64 převyšuje. Doba přepočtu trvá v závislosti na velikosti formátu a zvětšení kolem 20 sekund u HANDYSCAN 640x400 bodů a až 40 sekund u HANDYFOX s formátem 640x800 bodů.

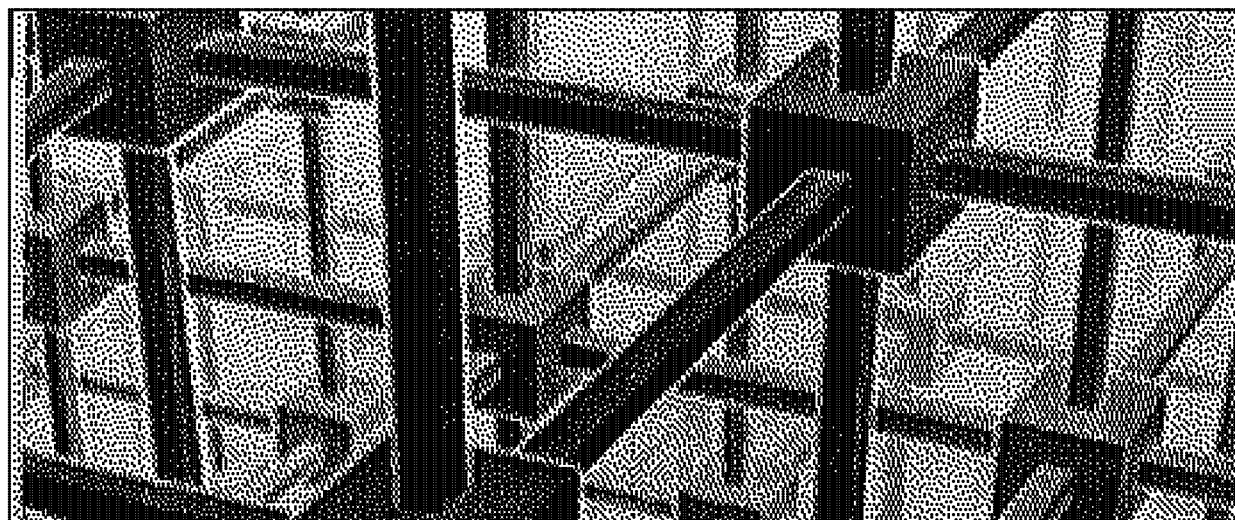
Poté, co se výsledek objeví na obrazovce, vidíme, že grafika je nepoužitelná, příliš tmavá a jen stěží v ní poznáváme předlohu. Co se stalo? Tady se mstí všestrannost scanneru. Kontrast a světlost se dá plynule nastavit dvěma kolečky a tzv. scan-charakteristika čtyřpolohovým přepínačem. Handyscanner je schopen číst nejen černobílé předlohy, ale je určen ke scannování barevných pohlednic a fotografií. To, jak se mají převádět barvy na odstíny šedi, se dá nastavit posuvným přepínačem. Stejně tak je třeba seřadit kontrast a světlost (jas). Nastavení je možné provádět pouze zkusmo, ale po delší práci se scannerem lze získat cvik. Pokud jste dělali vše správně, jsou vaše pokusy odměněny obrázkem, jehož kvalita je excellentní. Souhra mezi softwarem a hardwarem je v tomto případě jedinečná.

Důležitá je ovšem i kritika. Po technické stránce není co dodat a proto se nad ní povzneseme. Nemohli jsme si zvyknout na regulaci kontrastu a jasu, kdy i malým pootočením nastávají velké změny. Proto musíme být při nastavování velice opatrní, abychom nedosáhli velikých změn scan-charakteristiky. HANDYSCAN má zabudovanou podporu sériového a paralelního tiskarenského rozhraní a navíc i tisk na 24-jehličkových tiskárnách.

Ke konci testu jsme dosahovali kvalitních výsledků poměrně rychle, ale přesto se nám zdá jeho nastavování příliš pracné. Výtisky dosahují se softwarem výborné kvality. Došli jsme k tomu závěru, že HANDYSCAN je velmi výkonný, ale práce se scannerem působí rozhodně více radosti při použití modulu PAGEFOX. To se projeví při skládání obrázku a především máme vždy dostatek volné paměti. Souhrnně můžeme říci, že Scantroniku se Handyscanner 64 opravdu povedl a s klidem jej můžeme doporučit každému lovcí grafiky.

V dodávce Handyscanneru 64 od Ardan klubu najdete navíc interní kartu a software pro PC, takže můžete toto zařízení využít jak doma, tak i v práci. Objednávková cena je 3200 Kč.

(Převzato z Commodore Amater)



# Objevte (staro)nový svět!

Zrovna přemýšlím, jak začít. Abych si to trochu usnadnil, tak se představím. Jmenuji se Martin Trčka. Je mi jasné, že tohle jméno vám asi moc nefuká, tak to zkusím jinak - třeba vám bude můj handle říkat víc. Matthew/Unreal...

Ale abych nekecal o ničem, tak tenhle trapný úvod raději ukončím. Původně jsem si myslel, že do Splashle už asi nikdy nic nenapišu. Ale právě jsem obdržel 4. číslo, a rozhodl jsem se napsat aspoň pár řádků. První, co jsem si z celého časopisu přečetl, byla rubrika „Dopisy čtenářů“, nebo tak nějak...

Šokovala mě jedna věc. Abych byl konkrétní, šokoval mě konec dopisu pana Vrabce z Mlékojedů. Tento pán ve svém dopise uvádí, že byl překvapen tím, co všechno se dá z našeho malého počítače vymačkat. Zbývá ještě dodat, že tohoto pána překvapil obrázek Shamana z polsko-německé skupiny Taboo. Z tohoto dopisu jsem usoudil, že tady u nás - v Čechách - pořád existuje jakási počítačová doba kamenná. Ještě, než se úplně rozepíšu, tak bych chěl dodat, že proti panu Vrabcovi vůbec nic nemám. Pouze jsem jeho dopis použil jako příklad a byl bych nerad, kdybych někoho urazil...

Nevím, co přesně tohoto pána tak překvapilo. Zdali schopnosti tohoto grafika, nebo rozlišení, ve kterém byl obrázek nakreslen. Pokud se jedna o schopnosti - tak můžu říci, že jsou mírně nadprůměrné. Jako podklad bych uvedl žebříčky, ve kterých se zase tak často nevyskytuje. Což znamená, že existují mnohem, mnohem lepší grafici... A pokud jde o rozlišení, tak to nemůžu říci stoprocentně (nevzpomínám si), ale myslím, že se jedná o FLI-Interlace, nebo S-HIRES. Ale na tom nezáleží. Já bych vložil ruku do ohně, že to, co bylo překvapením, byla právě ta první varianta - tedy samotný obrázek...

Celé tohle povídání směřuje k jednomu jedinému slovu - **Scéna**. Zcela záměrně jsem toto slovo až dosud nepoužil. Možná to víte, možná ne, ale scéna je tu tak dlouho, jako samotný C64. Je to svět, díky němuž C64 stále žije. Je to svět, díky němuž C64 ještě nejméně 5 let BUDE žít. V dnešním světě, ve kterém vládnou Pentia (a nebo už ne?) je to tak trochu zvláštní, nemyslíte?

Abych řekl pravdu, tak není. Stačí si dát dohromady pár souvislostí, a uvidíte, že to, proč C64 žije, je zcela logické...

Asi čekáte, že vám právě tyto souvislosti tady napíšu, ale chyba lávky. To, čím se tady chci zabývat je právě scéna a nic jiného. Tady u nás, v Čechách, existuje takový zvláštní paradox, který nenajdete nikde jinde. Samotní uživatelé C64 si myslí, že C64 je dávno mrtvý. To, že si to myslí okolní počítačový svět, je přirozené, ale „vlastní“ lidi? To je i na mě trochu moc. Ale je to v podstatě logické, jako ostatně všechno. Přistoupím tedy rovnou k věci.

C64 scéna je něco naprosto výjimečného. To vám potvrdí kdokoli, kdo s ní přijde, byť i nepřímo, do styku. Klidně se zeptejte Marka, ten je typickým příkladem. Neuvěřili byste, kolik nového software vznikne a vzniklo právě díky scéně. A podíváme-li se do problému trochu hlouběji, zjistíme, že **vše**, co máte doma nahráno na discích, či kazetách vzniklo právě díky scéně. Je totiž třeba si uvědomit, že hry jsou cracknuté. A jsou-li cracknuté, musel to někdo udělat, tedy crackeři. Tedy ti, kdo nevědomky založili scénu. Proto se s příchodem první hry, která měla ochranu proti kopírování, datuje vznik scény. Ta dnešní je velmi odlišná od té původní, nicméně to hlavní zůstalo. Commodore 64.

C64 zůstal i přesto, že produkce her se rapidně snížila. Právě v době, kdy se objevily první náznaky toho, že k tomu dojde, začaly vznikat skupiny, jejichž náplní nebylo jenom crackovat hry. Tyto skupiny začaly vytvářet první dema. No, a dnes se dá říci, že tohle byl průlom v dějinách našeho počítače. Jsem si téměř jist, že nebýt právě těchto skupin, tak bychom dnes asi před C64 neseděli. Dnes totiž demo-scéna



voňi většinu podílu v pomyslném grafu všeho software, který se nyní „vyrábí“. Stačí jen porovnat počet všech nových her s počtem dem, hudebních a grafických kolekcí a také magazinů a zjistíte, že mám pravdu.

No, a tak jsem se nakonec složitou oklikou dostal k tomu, čemu jsem se dostat chtěl. Říct vám, abyste nelenili a snažili se nějakým způsobem dostat do kontaktu se scénou. Pak se pro vás obrázky, které Vás jinak šokovaly, stanou denním chlebem. Narážím na to, abyste se nějak dostali ke všemu tomu dění, protože je to opravdu fantastické. Napadá mě, že byste třeba chtěli, ale nevíte jak. Proto na konci tohoto článku uvádím svou adresu. Na této adrese můžete získat jakékoli dema, mágy, či gfx a hudební

kolekce zdarma. Jsem swapper a tudíž mám opravdu vždy žhavé věci. Můj seznam čítá okolo 700 legal releases, tedy vlastně nejvíc v celé republice. Neuvádím to proto, že bych se chtěl nějak chlubit, ale proto, abyste věděli, že se taky dají sbírat jiné věci, než hry...

Na závěr bych chtěl říct, že pokud bude ohlas dostatečně velký, tak bych se vrátil v dalších číslech k psaní rubrik o scéně, protože v té době už budu mít po maturitě a tím pádem budu mít více času...

Martin Trčka  
Větrná 876  
735 81 Bohumín

**Matthew/UNREAL**

## Čo nového na scéne?

# Mathematica



Ahoj ľudia, vítame Vás v našej novej rubrike, ktorá sa bude výlučne týkať Commodoráckej scény. Tentokrát tu pre Vás máme recenzie demo-programov.

Dúfam, že viete, čo to taký demo-program je. Ak nie, tu je krátka charakteristika - demo je ukázkový program, ktorý sa väčšinou nedá ovplyvniť, to znamená, že sa na neho len pozerá. Je to ukážka kódingu, grafiky a hudby dokopy. Demá vyrábajú ľudia na scéne, jedným slovom - sceneri.

Táto recenzia sa týka jedného z najlepších diem na C64. Toto demo urobila jedna zo súčasných najlepších demo skupín, kto to trochu sleduje, určite príde na to, že je to skupina REFLEX. Tentokrát sa členovia z Reflexu naozaj prekonali a urobili niečo, o čom sa pred pár rokmi mohlo len snívať, jedným slovom urobili unikátne demo.

Toto demo sa volá MATHEMATICA a bolo vydané na PARTY 5. Hneď, ako nahráte prvý súbor (ktorý nesie absolútne výstižné meno - PI) a spustíte ho, hneď začne ťahať disketovka a na

obrazovke sa Vám vypíše, aby ste obrátili disketu. Ak ste tak spravili, nápis zmizne a program sa pokúsi detekovať aký máte SID - ak máte iný, ako program vypíše, stlačíte medzerník na opravenie (detekuje sa to podľa toho, aký máte Commodore - ak máte

ten starší typ, vypíše sa OLD SID CHIP, ak máte novší, vypíše sa NEW SID CHIP - program jednoducho porovnáva kernel ROM). A tu sa už začína samotné demo... Basy začínajú dunieť z reproduktorov, samozrejme hudbu do dema robil genálny PVCF, medzitým sa efektne vypisujú mená autorov, kto čo robil (CREDITS) v naozaj dobrom graffiti štýle v interlace grafike... Po všetkých creditsoch sa na obrazovke zjaví jednoduchý pekný obrázok, na ktorom je kružidlo, obrázok od FELIDA. Hudba perfektne zapadne do dema a na obrazovke sa postupne zjavujú kružnice, následuje FLD efekt, kružnice sa vyplnia a začnú sa točiť a človek ich už vníma ako gule. Je ich spolu 5, je to veľmi dobrá časť, myslím, že prvá takto dobre spracovaná. Nasleduje scrolling, ale ide po šachovnici, čím sa menia aj písmenká v danom scrollingu. Je to takzvaná EDR časť, disketová medzitým nahráva a nasleduje populárny efekt horiaceho ohnu, ktorý ste mali možnosť vidieť v známom deme COMA LIGHT 12/Oxyron. Tento efekt je urobený na celú obrazovku. Po tejto časti ide nádherná animácia



tváre (ujo veľký nos), ktorá sa rotuje až na koniec nabere rotácia obrovskú rýchlosť, kde by mala nasledovať nejaká zmena... áno - zmenila sa hudba, a ide nová hudba od PVCF, tentokrát sa mi zdá, že má ROB HUBBARDovske prvky... Nasleduje rotating - zasa veľmi dobre zosúladené s hudbou. Potom nasleduje fraktálová časť, kde sa v realtime počítajú fraktály (skúste použiť joystick v porte 2), potom nasleduje logo od PVT/Reflex a pod ním sú kreslené (?) fraktály. Nasleduje pohyb obrazovky, na ktorej sú matematické kalkulácie - mne to osobne pripomína tabuľu - pohyb je naozaj veľmi dobrý, ďalej nasleduje zaujímavý efekt - logo MATICA sa zväčšuje do loga MATEMATICA.

DOOM CLONE - tak by sme mohli nazvať ďalšiu časť, je to najlepšia nakódovaná časť dooma na C64, akú som kedy videl... Quiss Vás provokuje, aby ste krakli túto časť a mali first-release hru. Samozrejme si robí srandu :) Po tejto ohromujúcej časti sa na obrazovke zjaví znak PI, potom hires logo REFLEX cez neho a nasleduje scroll... Čo v tom scrolleri ??? ... no predsa PI: okolo 40 čísiel za desatinou čiarkou, je to najpresnejšie vyjadrenia PI, aké som kedy videl... Nasleduje interlace filled vector, je veľmi pekný a rýchly, v rozlíšení 4x4 - dnes veľmi populár-

ne..., a ďalší vector - tentokrát biely prsten. Toto tu ešte nebolo - tento efekt dáva plne 3D zobrazovanie. Potom ide opat výnimočná časť - ako by ste boli vnútri gule a ona sa točila. Na tento efekt nadvazuje aj ďalší - tunel - jednoznačne najlepší na C64. Ďalšia časť je greetings - opat doom, tentokrát možme vidieť aj príšeru... Woooooaaaaow! Myslím si, že pozdravy su vymyslené, niektoré ironicko-satiristicky nasmerované. Tu sa dostávame na koniec dema, počítač sa resetne, objaví sa známa obrazovka, avšak namiesto READY počítač odpovedá na Vaše príkazy REFLEX.

Toto demo patrí k špičke a určite by nemalo chýbať vo Vašej zbierke - skúste ho ukázať svojim kamarátom a aj tým, ktorí majú výkonnejšie počítače... Na C64 sa tvoria zázraky a toto demo k nim jednoznačne patrí.

#### Hodnotenie:

Coding:	94 percent
Grafika:	89 percent
Hudba:	91 percent
Celkový dojem:	97 percent

2ge/REACT/FENIKS

# Dawnfall / OXYRON

Jedním z posledních výtvorů známé demoskupiny OXYRON (znáte ji z dema Coma Light 12, které jste mohli nalézt na prvním Splash! - disku) je i krátké, jednofajlové demo s názvem **Dawnfall**. Toto demo bylo „vypuštěno“ na Party '95 a já se teď pokusím vám jej trochu přiblížit.

Po naládování a spuštění jmenovaného souboru (a to doslova, neboť Dawnfall můžete nalézt na disketě, kterou opět přikládáme k našemu časopisu), tedy po zadání příkazu RUN, se na chvíli program depackuje a poté obrazovka zčerná. Avšak ne na dlouho, neboť vzápětí se objeví jakási modrá kružnice s obráceným trojúhelníkem uvnitř - nemýlím-li se, mělo by to být logo Oxyronu. Spustí hudba a na obrázek dopadnou

písmena D, A, W, N, F, ... no však vy víte. Obrázek mizí a nastupuje část, ve které vidíme jakési nekonečné logo, které skroluje zprava doleva a přitom plynule zoomuje. Jde o kresbu horizontu s kopci a nápis, který opět hlásá, kdo že je tvůrcem tohoto dema.

Následují credits, skvěle sladěné se stále více se rozjiždějící hudbou. Ano, tohle mě začíná dostávat do toho správného scénérského varu! A nyní se objevuje logo s nápisem Oxyron ve spodní části obrazu a nad ním malá šachovnice, která začíná rotovat. Není sice přes celou obrazovku, ale jako efekt nevypadá nejhůř. Ale copak se nám to děje? Šachovnice začíná i zoomovat. Hmmm, tak to už je lepší.



Další částí jsou jakési vektorové objekty potažené texturami s nápisy. Rotují. ...Cože?! Ano, rotují a to docela plynule. Už je mi jasné, že tenhle výtvar nebude žádný SHIT, ale kus dobře odvedené coderské práce. Opět změna. Tentokrát se ve výseči objevují pruhy v barvách modrá, žlutá, zelená a opět rotují a zoomují. Jako další nastupuje část s plazmou. V rozlišení 4x4, což je v dnešní době jakýsi standart, platící v kruhu demoskopin. Nicmoc, plazma mě příliš nenadchla. (Ostatně, na plazmy je specialistou slovenská skupina React, že jo, 2ge?) Opět pruhy, stejný efekt, jako dřív, avšak uspořádáním žlutá, zelená, modrá vzniká jakýsi dojem Blur Motionu - tedy něco jakoby pohybové rozmazání. Objevuje se scrollující text zdola nahoru. Avšak to není vše, začíná se otáčet a vzniká tím pěkný efekt, i když se to pak nedá číst... Další pruhy, tentokrát rotují proti sobě, jako mříže. Vypadá to docela elastic-ky. Pruhy střídá další vektorový objekt. Je to nějaká cihla, potažená texturou vypadající tak trochu jako povrch dřeva. K rotující „cihle“ se přidává další ... a další a další, nakonec jsou na obrazovce čtyři. A na rychlosti animace to ani není poznat. Smekám klobouk, pánové! A naposledy pruhy. Tentokrát žluté a světle modré, které

tvoří pevnou mříž (v místech doteku to vypadá, jakoby byly průhledné). Rotace a zooming.

Objevení nápisu END a utichnutí hudby nám hlásí konec dema, ale jak už bývá u produktů tohoto typu zvykem, přichází ještě závěrečné titulky (v bílé barvě) a na pozadí se generuje v reálném čase fraktálová grafika. To vše doprovází jakási znělka - hudba tematicky podobná té, co doprovázela právě shlédnuté demo, ale je již jen doplňkového ražení. V textu se dozvídáme, že demo Dawnfall je společnou prací členů skupiny Oxyron a Camelot. Také se zde mluví o tom, abychom hledali tzv. hiddenpart (skrytou část dema) - nevím jak vy, ale já jsem žádnou nenašel. Ještě jednou jsou ve zkratce připomenuty credits a pozámka, abychom očekávali další produkci od Oxyronu. Ano, to určitě budeme!

Pokud pak ještě chcete vidět fraktály v pohybu, stačí stisknout SPACE.

#### Hodnocení:

Coding:	96 procent
Grafika:	83 procent
Hudba:	92 procent
Celkový dojem:	94 procent

Marcus/UNREAL

## Co se chystá nového na scéně?

■ U ■ N ■ R ■ E ■ A ■ L ■

### CHAOSEUM

O co jde? Tak Chaoseum je kolekce našich grafiků a bude to skutečně bomba! Jen tak na úvod - 5timed music, pár efektů, které by se hodily spíše k lepšímu demu než ke kolekci, ale to nevadí. Pak následuje raytracing našeho loga (přiskočí shora, odrazí se - realtime deformace - a postupně doskáče). Celá animace je v Hires, ve 2 barvách plus pozadí (!!!) a na 24 frames, velikost 11 na 9 kurzorů - spočítejte, kolik jen taková animace zabere paměti, ale připočtete ještě následovně raytracing **Unreal presents** o 24 framech a rozměrech 24 na 3 kurzory na tom logu (tj. pozadí, 2 barvy na logo a ještě nápis - vše v Hires...). Pak následuje obrovské logo Chaoseum na 4 grafické screeny, které roluje normálně přes celou screen (při 5timed muzice). Nakonec následují credits. Release datum je 18. června.



### PCH's Collection

Jen krátce: 30-pásmový equalizer, interlaced gfx screen, ovladač jako na CD-čko, až 8timed music a tak dále...

Oba programy potřebují nový SID (zvukový čip) a mohou využít i paralelní kabel k disk. jednotce. Nově připravované demo **INFERNO** pak pojede pouze s tímto kabelem. Go on!!!

Ray/UNREAL

Konečně je tady GEOS 128 v2.0 pro Commodore 128. Pro ty, kteří na tuto novou verzi přecházejí z GEOS 128 v1.4, se naskytá otázka: musím si nyní koupit vše znovu, aby staré programy chodily i na GEOS 128 v2.0. Můžeme vás uklidnit, protože jsme nenašli žádnou výjimku. Výrobní firma Berkeley se však rozhodla, že ne všechny programy budou chodit ve 40-ti znakovém režimu. To se týká programu GEOWRITE 128 a GEOPAINT 128. Právě touto informací jsme se dostali k vylepšení GEOS 128 v2.0.

Program pro zpracování textu GEOWRITE 128 byl značně vylepšen. Nyní nabízí stejné funkce jako GEOWRITE 64. Tento program však běží pouze v 80-ti znakovém módu. Jak s novými funkcemi hledání a vyhledávání, tak i s tabulátory se může klidně měřit s programem MASTERTEXT 128 v2.0. Avšak přestože se rychlost mírně zvýšila, není plynulá práce s GEOWRITE možná. Při rychlém psaní se často musíme na 1 až 2 sekundy zastavit, aby nám GEOWRITE stačil. Tak dochází nejčastěji k chybám.

K opravě chyb byl proto vyvinut program GEOSPELL. Vlastníkům GEOS 64 v2.0 bude asi GEOSPELL připadat známý. V tomto programu je zahrnut rozsáhlý anglický a německý slovník. Při nábore nových slov je však program citelně pomalý. V protikladu k ostatním programům tohoto druhu se nechá k slovnímu základu připojit až šestnáct koncovek. Dodatečně je k programu také možno používat speciální tématický slovník.

U kreslicího programu GEOPAINT nejsou na první pohled žádná vylepšení znát. Změny v GEOPAINT 128 se objeví až po zvolení některé z funkcí. Jakmile je použit nějaký vzor, objeví se pod kreslicí plochou menu, ve kterém je možné nastavit veškeré funkce. Tyto funkce umožňují překrýt určitou výseč jen bílými nebo černými body. Další zvláštnost se objeví při nahrávání PhotoScrapu: obrazová výseč se při nahrávání obrázku dá rozměrově upravit tak, aby správně zapadla. Při centrování je PhotoScrap usazen do středu obrazové výseče. Při funkci rozměrového usazení se zvětšuje nebo zmenšuje obrázek tak, aby zapadl na vymezené místo. Proporce jsou zachovány. Při úplném zasazení je nahrávaný obrázek rozložen tak, že zaplní celou plochu.

Nejobšrnější změnu podnikli Berkeley Softworks u DESKTOPu 128. Na 80-ti znakové obrazovce uvidíte nejdůležitější změny při stránkování nebo použití Desk Accessory. Na DESKTOPu 128 se dají přes menu (nebo stlačením několika tlačítek) zaznamenat nebo smazat celé obsahové záznamy. Prázdné stránky také patří minulosti, protože je lze smazat. Jiné menu zajistí nasobné označení, tzv. **multiple file selection**. Tímto výběrem je možné libovolná data kopírovat, mazat, atd. Vylepšeny byly ale také Desk Accessories. Část nových funkcí je odvozena od větších počítačů jako je IBM PC. Takto se dají výsledky z kalkulačky uložit k dalšímu zpracování jako TextScrap. Záznamník nyní konečně plní funkci, kterou plnit má: během práce s jakoukoliv GEOS aplikací můžete záznamník vyvolat, zadat data a později je nechat zpracovat GEOWRITEm. Praktické je seřizování hodin - „vjedete“ do pravého horního rohu na datum nebo hodiny a přesně je nastavíte numerickými tlačítky. PHOTOMANAGER má novou funkci, která je výhodná i při vyhledávání grafické výseče. Takto je možné každému obrázku přidělit určité jméno, podle kterého jej pak snadněji najdeme.

U starých GEOS verzí se projevovala špatná kvalita tisku. Tyto časy jsou s GEOS 128 v2.0 již daleko za námi. Pokud nemáte vlastní tiskárenský řadič, můžete si jej vytvořit pomocí Printerdriver Creatoru.

Další přizpůsobení potěší majitele rozšířené paměti RAM 1764 nebo disketové jednotky 1581. GEOS 128 v2.0 ovládá až tři disketové jednotky najednou. Takto můžete k rychlé RAM použít i disketovou jednotku 1581 s její velkou záznamovou kapacitou.

U GEOS 128 v2.0 se Berkeley podařilo obejít všechny chyby disketové jednotky 1581. Pokud porovnáme tento GEOS se staršími verzemi, zjistíme, že systém byl stále vylepšován. Systémové chyby, které byly na denním pořádku, jsou nyní odstraněny. Pouze při neodborném zacházení se taková chyba může ještě objevit. GEOS 128 v2.0 je možné doporučit každému vlastníkovi Commodore 128, který chce mít snadno ovladatelný systém.

Uživatelům starších verzí můžeme tento systém také doporučit, neboť přes všechna vylepšení je plně

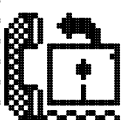
kompatibilní s GEOS 128 v1.4. Některé programy z GEOS 128 v2.0 chodí pouze v 80-ti znakovém módu. Pokud tuto možnost nemáte, jste lépe obslouženi s GEOS 64 v2.0. Po zakoupení nového monitoru je možné používat místo GEOS 64 v2.0 plnohodnotně GEOS 128 v2.0. Nic se pak nemusí znovu zadávat a vše zůstává při starém. Některé programy GEOS 64 jsou dokonce schopné běžet na GEOS 128 v2.0, takže tyto programy nemusíte znovu kupovat. Ty

pak běží pouze v 40-ti znakovém módu, tedy na televizi nebo na monitoru, který je schopen zobrazovat 40 znaků na řádek.

Zájemci o koupi tohoto operačního systému se mohou informovat u Ardan-klubu na telefonním čísle: 0206/626567.

(Převzato z Commodore Amater)

## Neocenitelný pomocník při balení a rozbalování souborů

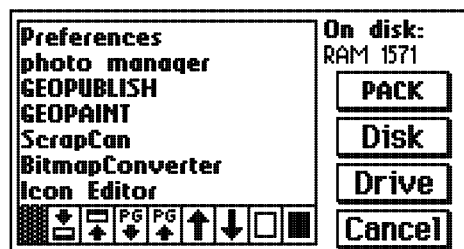


# GeoPack

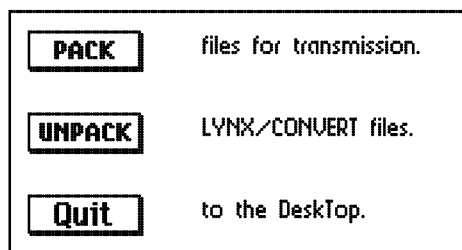
Tento užitečný program jistě uvítají ti z vás, kdo mají přístup k síti nebo BBS-kám zaměřeným na C64/128.

Jak už víte z článku o Internetu (viz str. 5), tak programy pro C64/128 bývají většinou zabalené programem **Lynx**. Proto je nutné je po přenesení na commodorské diskety ještě rozbalit. Dosud byl tento postup řešen jedinou cestou: nahrát příslušný archiv na disketu s dostatkem místa pro jeho rozbalení, spustit program Lynx a provést rozbalení. Pokud šlo navíc o geosové programy, museli jste ještě natáhnout GEOS, spustit program Convert 2.5 a provést konverzi.

Program GeoPack vám celý tento proces zjednoduší. Nejen, že dokáže balit a rozbalovat tyto archivy, ale navíc dokáže rozpoznat GEOSové soubory a automaticky je překonvertuje. A to v obou směrech (při pakování i rozbalování). Vše se děje v klasických okénkových menu.



Program spolupracuje se všemi disk. jednotkami, které dokáže GEOS obsluhovat. Máte-li některé z rozšíření RAM (REU 1764/50) a provádíte-li proces na něm, můžete si pográtulovat - díky tomuto přístroji totiž balení a rozbalování běží velmi svižně a nemusíte brát ohledy na omezenou kapacitu disket (za předpo-



kladu, že ani vaše RAMka není již přeplněná). Po spuštění GeoPacku se objeví tři položky:

**PACK:** zapakuje soubory označené v okénku do jednoho archivu - vložíte jméno, příponu program sám doplní. Tímto jste připravili soubory k bezchybnému přenosu po síti nebo BBS.

**UNPACK:** opačný případ - z okénka označíte archiv (nebo více archivů), které chcete rozbalit. Po odkliknutí OK proběhne rozbalení a automatická konverze do GEOS formátu, jsou-li v archivu nějaké GEOS-ové soubory.

**QUIT:** návrat do DeskTopu.

Je-li na disku více, než 7 souborů, pohybujete se v okně klikáním na ikony s šipkami. Prvními dvěma se dostanete na začátek nebo konec sloupce, další dvě ikony posunují okno vždy o 1 stránku a poslední dvě šipky posunují výpis po jednom nahoru či dolů. Černý čtverec označuje všechny soubory a bílý čtverec toto označení ruší.

Někdy se však vyskytne archiv, který se pomocí GeoPacku nedá rozbalit. Pak nezbyvá, než použít klasický Lynx.

**Marcus/UNREAL**



# KoalaVert

Pokud si ještě matně vzpomínáte na první číslo Splashle, mohli jste tehdy na 6. straně nalézt článek o konverzi grafiky (a také textu) do GEOSu.

O něco později - bylo to v čísle 2 - pak byl popis GEOSovské utility, která dokázala převádět Hires obrázky (avšak pouze černobíle) do formátu Photo Scrapu nebo GeoPaintu.

Chtěli-li jste doposud použít v GEOSu nějaký obrázek, původně barevný (Multi, Hires, FLI) a převést jej do 2 barev, zbývala vám jediná možnost kvalitní konverze: GoDot. Avšak teď se otvírají nové možnosti a to díky programu s velice výstižným pojmenováním - **KoalaVert**.

Jak už název napovídá, půjde o konverzi grafiky z grafického formátu Koala Painteru do formy Photo Scrapu, který je použitelný prakticky v každé aplikaci. Po spuštění programu se objeví pracovní obrazovka s typickým pull-down-menu nahore. V něm vidíme položky **geos**, **file**, **convert** a **view**. Pustím se tedy do popsu každé z nich:

## GEOS

**About KoalaVert** - zde najdeme krátkou informaci o programu. Dá se vyvolat stiskem **GA**.

Dále zde najdeme všechny pomocné programy (tzv. Desk Accesories), které jsou právě dostupné na aktuálním disku.

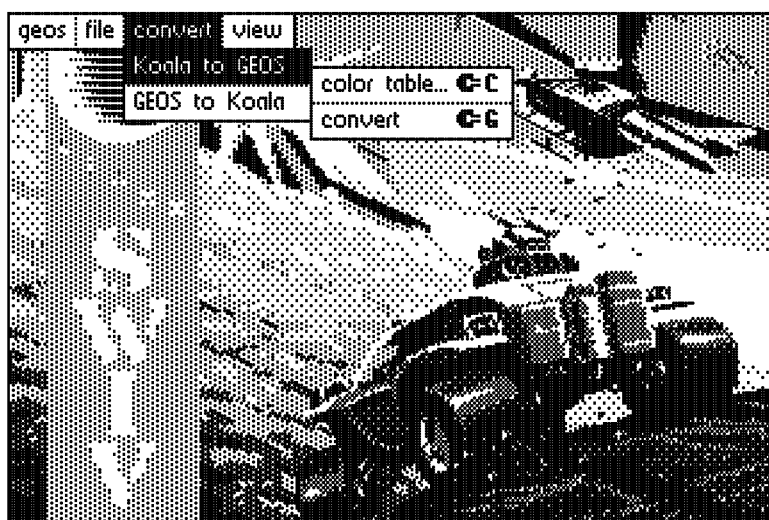
## FILE

**Open Koala...** - otevře některý z připravených Koala-obrázků. Nelekejte se, když se v requesteru objeví nesmyslné znaky, je to z důvodu speciálních znaků, které jsou na začátku názvu každého obrázku z Koaly. Samotný obrázek se načte bez problému. Lze vyvolat pomocí **EO**.

**Open Scrap** - otevře Photo Scrap, který se nachází na disku.

**Save Koala...** - uloží obrázek do formátu Koala.

**Save Scrap** - uloží zkonvertovaný obrázek do formátu Photo Scrap. Také s pomocí **ES**.



Zní to možná podivně, ale KoalaVert vám umožní převést i GeoPaintovou grafiku do režimu Koala, samozřejmě grafika „zhroubne“ do formátu Multi. Pokud byste tedy chtěli někdy konvertovat z GEOSu do Koaly, slouží k tomu právě položky Open Scrap a Save Koala.

## CONVERT

**Koala to GEOS** - máte-li načtený Koala-obrázek, provedete tuto volbu a objeví se další submenu:

**Color Table** - toto je velice užitečná pomůcka, umožňuje vám volit si pro každou barvu jeden z patternů dostupných v systémovém vzorkovníku. Takto můžete dosáhnout velice pěkných výsledků pouhým měněním rastrů. Lze vyvolat pomocí **EC**.

**Convert** - provede kýženou konverzi. Dá se vyvolat klávesami **EG**.

**GEOS to Koala** - mluvil jsem o převádění GEOS grafiky do Koaly. K tomu slouží právě tento bod. Opět se otevře další submenu:

**In Color** - pokud chcete zachovat všechny barvy Photo Scrapu, zvolíte tuto variantu.

**In B&W** - chcete-li uložit Photo Scrap jen černobíle, použijete tuto možnost. Grafika se poté upraví do 4 barev (černá, 2 druhy šedé a bílá). Pro dvoubarevný Photo Scrap je tato volba často nejlepším řešením.

## VIEW

**Koala screen** - zobrazí Koala-obrázek, který je právě v paměti. Lze vyvolat klávesami **GG**.

**GEOS screen** - zobrazí do paměti načtený Photo Scrap. Vyvolá se též klávesami **GV**.

Tento program je dle mého názoru velice zdařilým dílkem a odbourává mnohé problémy, se kterými se grafikochtivý uživatel GEOSu potýká dnes a denně. Je vítaným pomocníkem např. při tvorbě manuálů, kdy je potřeba do textu umístit obrázek ze hry nebo programu. Stačí jej jednoduše upravit s KoalaVertem a je to.



# Envelope

**Envelope patří do kategorie Desk Accesories. Tato utilitka je přesně tím, co doposud chybělo ke komfortnímu psaní a úpravě dopisů. Přesněji řečeno, program Envelope vám pomůže natisknout adresy na obálky bez toho, abyste pracně a zdoluhavě zkoušeli metodou pokus-omyl tisknout obálky z GeoWrite.**

Ke svému chodu program potřebuje pouze řadič tiskárny, který používáte běžně k tisku z GEOSu. (Pozor! Speciální multi-driver Turboprint vám nebude s Envelope fungovat.) Pokud se na disku nachází navíc Text Scrap s adresou, je automaticky natažen do formuláře, který se objeví ihned po spuštění.

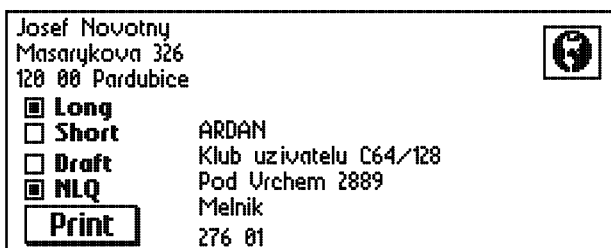
Obsluha vlastního programu je až dětsky jednoduchá, ale jak se říká, v jednoduchosti je síla. Formulář představuje jakousi fiktivní přední stranu obálky, kde vlevo nahoru píšeme adresu odesílatele a vpravo dolů adresu příjemce. Pro adresu odesílatele máme k dispozici 3 řádky, pro příjemce 5 řádků, přičemž ten pátý slouží jako speciální informace (většinou zde uvádíme stát, nebo směrovací číslo, chceme-li uvést město a PSC zvlášť na každý řádek). Tento poslední řádek je pak vytištěn nepatrně níže pod adresou.

Psát začneme tak, že myší naklikneme na daný řádek a po objevení kurzoru můžeme začít s psaním. Pokud se zmýlíme, můžeme rychlým dvojklikem smazat celý řádek a napsat jej znovu. Jakmile jsme hotovi, zkontrolujeme, zda je v tiskárně připravena obálka, najedeme a klikneme na ikonu **Print** a obálka se vytiiskne.



Velkou výhodou je to, že program používá systémový vzorkovník. Za pomoci utilit jako GeoPattern či Pattern Change jej můžete různě měnit a určovat, kterou barvu bude zastupovat který vzorek.

**Marcus/UNREAL**



Předtím je však dobré nastavit určité parametry jako velikost obálky a režim tisku. To provedeme „zaškrtnutím“ příslušného čtverečku (nacházejí se nad ikonou **Print**):

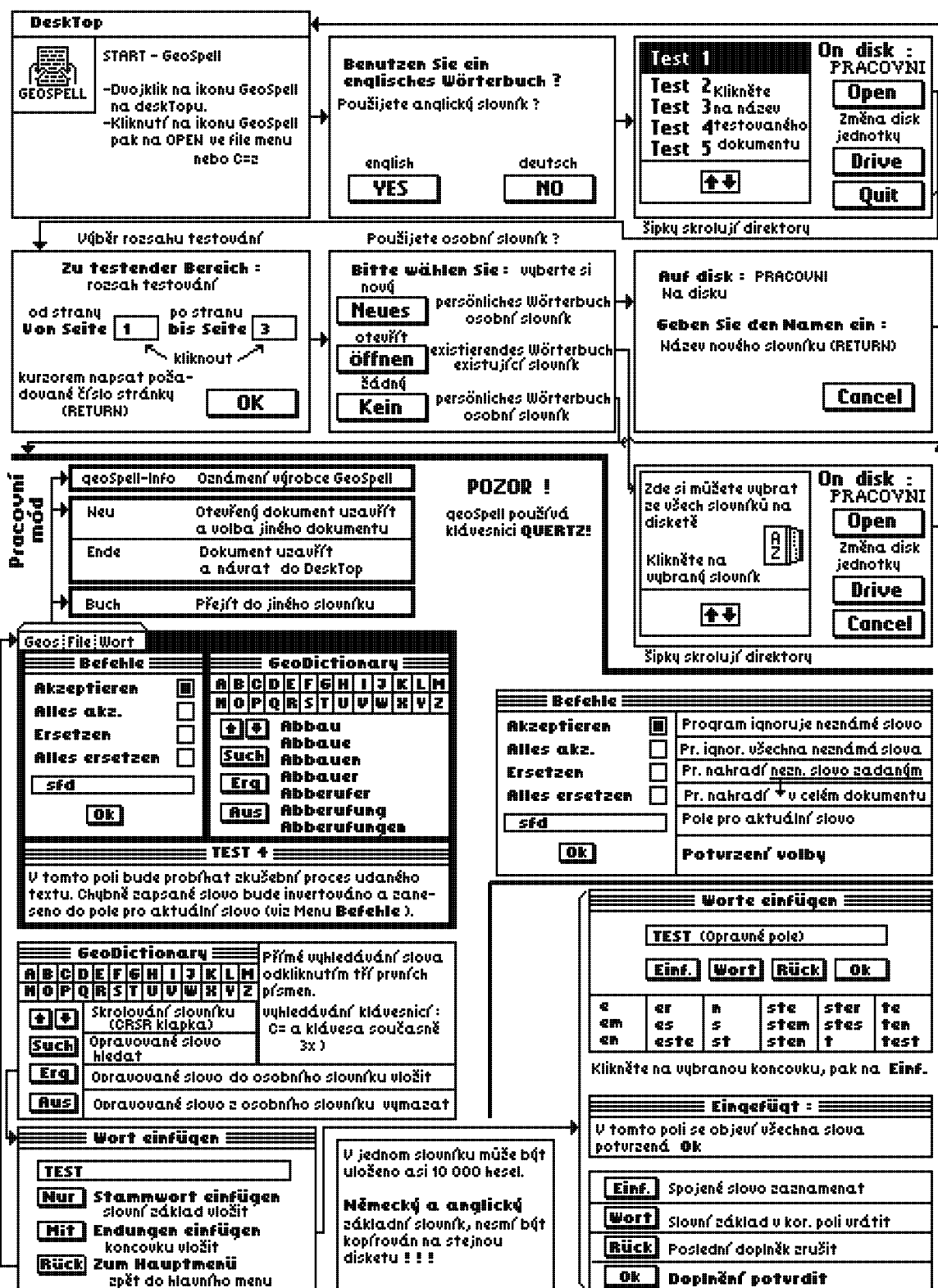
**Long/Short** - jde o šířku obálky. Zde zvolíme Long, což je velikost klasické dopisní obálky. Short nastaví tisk na užší obálky (zřejmě formát, který se používá v USA).

**Draft/NLQ** - režim tisku. Draft je obyčejný, rychlý tisk, ovšem v horší kvalitě. V případě NLQ sdělujeme programu, že chceme tisknout v Near Letter Quality, kvalitě blízké se dopisní. Některé tiskárny však tento režim neumožňují a zvolíte-li v jejich případě NLQ, budou stále tisknout Draftem.

Ve formuláři vám jistě neunikne čtvercová ikona glóbu v pravém horním rohu. Ano, pokud si myslíte, že slouží k návratu do DeskTopu či domovské aplikace, jste na správné stopě.

Utilita **Envelope** mne skutečně zaujala - jak svou jednoduchostí a přehledností, tak i účelností. Snad jedinou vadou na kráse je to, že nedovede používat ostatní, tedy i české fonty. Proto jsme odkázáni pouze na systémový font BSW, bez diakritiky.

**Marcus/UNREAL**



# ● Pařanská soutěž !!! ●

## Vyhodnocení... ???

Přiznám se vám, jsem tak trochu rozpačitý. Nevíte proč? Koncem loňského roku jsme vyhlásili tuto soutěž o ceny (1. cena - 10 disket her dle vlastního výběru, 2. a 3. cena - disketa s novou českou textovkou **Dědictví**). Netušil jsem, že aktivita vás hráčů a chuť zapojit se dokonce i do takové zábavné ankety, jako byla právě **Pařanská soutěž**, je někde pod bodem mrazu!!! Přestože se vydání **Splashle** zdrželo o pár týdnů, do dnešního dne přišla jediná a to navíc neúplná odpověď. Tak nevím, buďto byla soutěž tak těžká (o čemž bych si dovolil pochybovat), nebo jsou vaše znalosti a herní zkušenosti značně omezené, anebo je to prostě tak, jak si myslím - lenost a pohodlnost zvítězila nad tou trochou pařanské ctižádosti... Nicméně jak jsem slíbil, zde je správné řešení:

1. T E N T A C L E
2. A C C O L A D E
3. T U R R I C A N
4. P Y J A M A R A M A
5. C R E A T U R E S
6. C O N A N
7. O I L I M P E R I U M
8. A D V E N T U R E
9. J O Y S T I C K
10. G O T H A M
11. W I Z A R D R Y
12. L E M M I N G S
13. D E N A R I S
14. P I R A T E S !

1. Název zvláštní postavy ve hře Maniac Mansion (jsou celkem dvě).
2. Tvůrce špičkového tankového simulátoru.
3. Slavná akční řezba od Rainbow Arts
4. Wallyho pyžamové dobrodružství, jinak známé pod jménem ...
5. Příběhy neohroženého Clyde Radcliffa.
6. Jméno hl. hrdiny ve hře Barbarian.
7. Jedna z nejlepších obchodních her na C64 (i v české verzi).
8. Styl hry (Zak McKracken, Soul Crystal, Brubaker, atd).
9. „Šťastná páka“.
10. Název města, ve kterém se odehrává hra Batman.
11. RPG série firmy Sir-Tech.
12. Hloupí tvorečkové ženoucí se do záhuby, jinak také hra od Psychosis.
13. Jiný název (odrůda) hry Katakis.
14. Stát se neohroženým bukanýrem, korzárem ve službách krále, obchodníkem se zbožím či hledačem pokladů, to vám umožní pouze jediná hra. Která?

### Soutěžní otázky:

1. Vypíšte doplňovačku, uhadněte tajenku a hru, ke které se vztahuje (zašlete nám celé znění doplňovačky, ne pouze tajenku!!!).

Tajenka zní: **TARJAN MUST DIE!** Tarjan je hlavní padouch (temný bůh) ve hře **Bard's Tale 3**, ke které se vztahuje.

2. Napište nejméně 5 leteckých a 5 automobilových simulací vytvořených pro C64.

Letecké: **ACE, Tomahawk, F14 Tomcat, F16 Combat Pilot, F19 Stealth Fighter, Jumbo Jet, Solo Flight, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** atd.

Automobilové: **Test Drive 1-3, Stunt Car Racer, REYS, Hard Drivin', Street Rod, ...**

3. O co jde ve hře Maniac Mansion (co je cílem této hry)?

Cílem je zachránit za pomoci několika přátel mladou dívku ze spárů šleného profesora Freda a zlikvidovat meteor, který je ukryt v profesorově sklepě.

4. Jaké národnosti jsou zakladatelé herní firmy Sir-Tech? Zvolte správnou možnost:

- a) české (původně bratři Sirotkové)
- b) maďarské
- c) francouzské

5. Napište, která hra mezi uvedených pět nepatří a proč: Blue Angel '69, Shinobi, Klax, Shiftrix, Block Out.  
**Shinobi – zatímco ostatní 4 hry jsou logické hry, u Shinobi jde o klasickou arcade.**

Takže takto zhruba mělo vypadat správné znění. Jedinou, přestože ne zcela úplnou odpověď, nám zaslal pan Dalibor Heřman z Prahy. Protože se jeho znění dá téměř z 90-ti procent uznat jako správné, rozhodli jsme se udělat kompromis a zasíláme panu Heřmanovi novou českou textovou hru **Dědictví** a přejeeme mnoho zábavy a úspěchů při další pařbě s Commodore 64/128.

Marcus/UNREAL

# Dědictví

© 1995-96 Karel Polášek



Byl jsem vybrán jako dobrovolník, abych pro časopis SPLASH! napsal recenzi na můj výtvar jménem **Dědictví**.

Hard pařani a vyhlášení destrojů joysticků se budou muset poohlédnout po něčem jiném. Hra je určena začínajícím pařánkům. Ale mohou si nad ní zarelaxovat a možná se i trochu pobavit i ti, kteří svými lasery a pozitronovými děly dobyli celý vesmír a okolí, vyhubili všechny upíry a jejich kamarády a na Nikiho Laudu se dívají jako Gagarin na koloběžku.

Prožijete dobrodružství milionářského dítěte, které kvůli dědictví musí odjet na nehostinný ostrov a řešit úkoly, běžné v tomto typu her. Klidně si můžete schovatavor, používaný pod monitor k zachytávání potoků krve. Uvařte si třeba kafe nebo grog, připravte si tužku a papír k vyluštění jedné šifry a nakreslení plánu podzemních chodeb. A za jedno odpoledne se dozvíte, jak to s tím dědictvím dopadlo.

Hlavní význam tohoto dílka je někde jinde. Občas chodí do redakce různé dotazy začínajících programátorů, kteří si s něčím neví rady. Proto je celé Dědictví napsáno v Basicu, kromě krátkého strojového programu, který umožňuje rozdělit obrazovku na část grafickou a textovou. Jsou tu použity různé finty pro nahrávání programu z programu i různé způsoby vybarvování grafiky. V bludišti pak změna části obrázku. Je tu i pohyb a animace spritů. Prostě všechny možné kousky, které se v Basicu dají dělat.

## Stručný popis programu:

Použil jsem 1. bank pro grafiku: adresy 16384-32767, aby zbylo víc místa pro program v Basicu.

Znaková sada	16384-17407	C
Barvy obrázků	17408-18431	
Video RAM	18432-19455	
Sprity	19456-24575	S1
Grafika (obrázky)	24576-32767	01-018
Stroj. prg.	49152	
S-SYS49152, zač. řádek, kon. řádek, grafika		
----"---- původní stav	49274	

POKE 2 je použito pro rozsvěcování a zhasínání obrazovky.

Obrázky jsou většinou kresleny, popřípadě upraveny v Art Studiu a pak v monitoru FC III příkazem transport převedeny na požadované místo v paměti a nahrány. V mém případě to většinou byly najednou dva obrázky pod sebou (po devíti řádcích), adresy 24576-30337 a za nimi zbylo místo pro barvy, které se také musely nejdřív převést z původního místa za obrázek a pak v programu napoukovat. V monitoru FC III pak příkazy pro převod obrázku vypadaly asi takhle:

T 3F40 420F 3680 (return) - převod barev za obrázek  
T 2000 3950 6000 (return) - převod obrázku s barvami na adresu 24576  
S"01",08,6000,7950 (return) - nahrání na disketu

Myslím, že hra by neměla chybět ve sbírce žádného mírně pokročilého programátora.

- K.P. -



# Eml.H.Int. Soccer

Firma: Audiogenic  
Rok: 1992  
Délka: 1 strana

Právě jsem skončil sezónu ve hře Emlyn Hughes Int. Soccer (EHIS) a v následující recenzi se vám pokusím předat své poznatky o této sportovní - fotbalové hře.

Na první pohled vás EHIS zaujme tím, že bez jakéhokoli úvodního obrázku či kreditů se ocitnete rovnou ve výběrovém menu. Zároveň zazní úvodní tóny hudby, ze které Marcus okamžitě dostává tiky, takže jste již zřejmě pochopili, že nebude nic moc. Ale hudba u fotbalu přece není důležitá. V menu máte tolik možností volby, že není v mých možnostech vám všechny popsat, tak se zmíním jen o těch základních.

Velkým kladem hry je to, že si můžete naeditovat své vlastní týmy i hráče, což hru velice ztraktivňuje (já jsem si například naeditoval osm předních českých ligových „mančaftů“ a hrál jsem samozřejmě za Spartu). Navíc zde máte u každého pěkně udělaný přehled jeho rychlosti, útočných a obranných schopností (tyto ukazatele si můžete sami nastavit), kondice a počet vstřelených gólů. Každému mužstvu můžete přidělit barvu dresů, určíte barvu plochy a kdoví čeho všeho ještě a můžete zahájit ligu, pohár, šampionát nebo celou sezónu. No a pak vzhůru do hry.

Hrací plocha je udělaná velice nešťastně, co se týče poměru délky a šířky hřiště. Hráči velice pomalu startují na míč a mají velkou setrvačnost, takže jsem měl občas pocit, že hraji na půlkilometrovém úseku silnice první třídy mezi Hranicemi a Lipníkem nad Bečvou, kterou takřka denně přecházím a v zimě na ní pravidelně uklouznu a spadnu (někdy i vícekrát). Na tohle si však relativně rychle zvyknete. Horší je to s inteligencí vašich spoluhráčů. Často se vám totiž stane, že váš hráč poběží s míčem sám na bránu, když tu najednou jeho spoluhráč udělá skluz a míč mu sebere, takže gól je v nenávratnu a síť není nerozvltněna míčem, ale přivolanou pohotovostní jednotkou z nejbližší psychiatrické léčebny, která se vás za pomoci tohoto donucovacího prostředku bude snažit zklidnit. Ale ani s inteligencí vašich soupeřů to není o mnoho lepší. Mnohokrát se jim stane, že proběhnou těsně kolem míče, aniž by se jej pokusili získat, nebo se kolem něj začnou motat, jako mouchy v cylindru a ne a ne se jej zmocnit. O inteligenci a schopnostech brankářů ani nemluví - jejich IQ se rovná IQ šumící

trávy (tak mě napadá jedna poučka pro feministky - není pravda, že ženy mají nižší inteligenční kvo- kvo- kvocient).

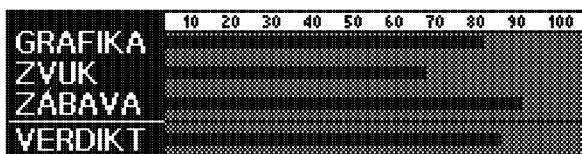
Co se týká zvuků, z publika se během zápasu ozývá jakýsi šum, který nejvíce připomíná hukot moře ze seriálu Pobřežní hlídka. Čas od času začnou tribuny skandovat, nebezpečná akce, zásah brankáře nebo gól jsou odměněny bouřlivými ovacemi (u některých diváček možná i ovulacemi). Rovněž pišťalka rozhodčího zní věrohodně. Občas jsem si ale připadal jako na mysu Canavaral, a to poté, co se ozval blíž neidentifikovatelný zvuk, nejvíce podobný startu raketoplánu.

Postavičky fotbalistů jsou vcelku dosti velké a docela schopně animované, každý hráč umí jeden druh hlavičky, skluzu, faulu, křeče a tzv. univerzální gesto po vstřelení gólu, které spočívá v mávání rukou a na domácím hřišti znamená hurá, venku pak fuck off.

Co se mi na EHIS líbilo nejvíce, je úroveň počítačových protivníků. Často se mi zde stávalo, že jsem vyhrál o pět i více gólů a připadal jsme si jako jasný vítěz ligy (kterou jsem nakonec opravdu vyhrál), ale v dalším zápase jsem měl co dělat, abych uhrál remízu. Vrcholem však bylo finále poháru, ve kterém jsem porazil Slavii až v 5. zápase po 4 nerozhodných utkáních.

EHIS je průměrně zpracovaný fotbal, který zaujme asi jen příznivce živého i počítačového fotbalu, protože zde mají jedinečnou možnost sledovat, který z jejich miláčků má míč na kopačkách, kolik vstřelil gólů, jak je na tom po fyzické stránce apod. Všem ostatním bych doporučil nějaký novější fotbal, jehož autoři se snad vyvarovali výše zmiňovaných chyb.

MAC



**IN:** soupeři, většina zvuků, editace, save-load, množství voleb a různých nastavení

**OUT:** debilita hráčů, hrací plocha, některé zvuky

# Polonaese

Firma: Digital Excess

Rok: 1994

Délka: 120 bloků

Byl jednou jeden Walter, který se rád účastnil nejrůznějších plesů, hostin atd. No a jako na každé správné hostině je i na té dnešní velké množství jídla a pití, takže není divu, že je nejednomu hostu nevoľno. Ale náš milý Walter dostal spásnou myšlenku, zatančit si polonézu (úvod).

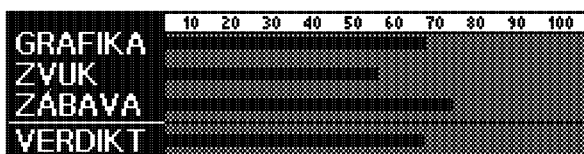
No a vy jste samozřejmě v roli Waltera, který ve hře Polonaese hopsá po místnosti a snaží se zapojit do své hopsačky všechny přítomné hosty a tím vytvořit všem návštěvníkům plesů či tanečních kurzů notoricky známého hada. Počinání mírně podnapilého Waltera je doprovázeno klasickými unca-unca šlágry, pravděpodobně jako bonus přidali autoři hitovku Ptačí tanec, při kterémžto jsme mimochodem museli poskakovat na základní škole v hodinách jazyka ruského pod pečlivým dozorem soudr. učitelky Anči zvané Proletářka (sentiment). Ale po krátkém historickém exkurzu zpět ke hře. Pokud se vám v časovém limitu podaří posbírat všechny hosty a nevrazit přitom do některého ze členů vašeho plazu (hada), postupujete do dalšího, náročnějšího levelu. Do stěn můžete vrážet libovolně - přiznejte si, že tohle se občas na plese stane i mně (možná i vám). Se zvyšujícím se levelem se postupně zvyšuje také rychlost hopsání, která záhy nabude rychlosti válce v novém mercedesu a hra se stane nehratelnou. Pokud však ještě nejste tak daleko, není hra rozhodně stereotypní, neboť po nepřilíš duchaplných úvodních levelch budete muset k vaší rychlé ruce přidat i trošku toho logického myšlení. Ve vyšších levelch již není možné přibírat další členy chaoticky, ale je zde nutné promyslet si postup předem. Velice rychle by se vám totiž mohlo stát, že narazíte do svého vlastního ocasu a přijdete o drahocenný život (dvojsmyslnost).

Na hře Polonaese jsem našel velice málo nedostatků, které stojí za zmínku. Mezi ně patří především trhaný scrolling při hopsání hada a neuvěřitelná rychlost ve vyšších levelch, z čehož pramení nedohratalnost této zajímavé hry. Pravděpodobně je Polonaese dokonce bez konce (Neruda či někdo jemu podobný).

A proč je vlastně Polonaese tak zajímavá a čímže tolik upoutala moji pozornost? Zde je pár důvodů: každá postavička v místnosti má své vlastní jméno. Vpravo na monitoru stojí velký bubeník a mlátí do svého nástroje jako kůň do plaňku (lidové rčení z Hané). V průběhu celé hry scrolluje ve spodní části obrazovky text, který si ovšem nemůžete přečíst, protože na to prostě nemáte čas. O hudbě jsem psal výše. Ale to nejlepší na závěr - celý úvodní příběh je veršován, přitom je velice vtipný (a to je hra německého původu). U této story jsme se s Marcusem řezali smíchy (metafora). Co nás však dodělalo, byly veršované kredity. To tu ešte nebolo (reklama).

Pokud bychom brali Polonaese jako seriózní hru, její hodnocení by nevyšplhalo ani na hranici 20-ti procent. Humor a parodie z ní však dělají hru, která zřetelně vyčnívá nad šedí průměru - vše ovšem pouze pro nás germanisty (závěr).

MAC



IN: humor

OUT: trhaný scrolling, nekonečnost, (němčina)

# Sokoban

Firma: Sp. Holobyte

Rok: 1984

Délka: 2 strany

Pod vcelku nic neříkajícím názvem Sokoban se skrývá jedna z nejlepších logických her, které se kdy rozzářily na monitorech počítačů. Nad čím si budeme větrat

mozkové závitky tentokrát? Nad přesouváním beden v bludišti. Autoři vám přisoudili roli jakéhosi skladníka, který má za úkol umístit bedny, které jsou po bludišti

roztroušeny, na správné místo. Bednu však můžete pouze tlačít před sebou, čímž je váš úkol dosti ztížen. Velice často jsou totiž bedny rozmístěny tak, že stačí jeden špatný tah a bedna je na místě, odkud tu potvůrku již nedostanete a nezbyde vám, než začít zNova (he?). Naštěstí nebudete muset projít znova celou procedurou výběru levelu, stačí stisknout F3. (Stiskem F1 se dostanete na začátek hry, stiskem F5 vypínáte/zapínáte zvuky). Při procházení jednotlivými levely budete postupně přicházet na nejrůznější finty, jak z určité situace vybruslit, takže postupem hry budete stále zkušenější, ale i tak se hra nezmění ve stereotypní tlačení beden, protože každé bludiště má své originální řešení, které vás bude stát mnoho přemýšlení, jež bude odměněno slastným pocitem vítězství ducha nad hmotou (alespoň do té doby, než se nahraje další level, kdy se celý proces opakuje). Tento pocit vám bude kazit pouze hrozná hudba, která se rozezvučí po úspěšném umístění poslední bedny. Zvuková stránka je vůbec slabá, při chůzi se ozývá jakési klapání (které se občas bez příčiny zeslabí či zesílí), po umístění bedny na své místo se taky cosi ozve, ale tím je zásoba zvuků vyčerpaná. Grafika je o trošku lepší. Bludiště vidíte shora, ale ne úplně kolmo, čímž je vyvolán trojrozměrný efekt (který se u některých her dodnes používá). Ale jinak od grafiky nic neočekávejte, vždyť hra vznikla již v roce 1984! Hru je možno hrát až ve čtyřech, ale tato možnost není tak důležitá, jako u her sportovních, protože ten, kdo má podobné (rozuměj logické) hry rád, stráví u Sokobanu hodiny aniž by mu vadilo, že soupeří pouze s výškou svého IQ. Výborným nápadem

je editor bludišť, která se uloží na disketu, takže se k nim můžete kdykoliv vrátit, případně s nimi můžete potrápít své přátele - Sokobanmaniaky. Jestli chcete hrát, nebo editovat, určite tím, do jakého nastoupíte výtahu. Jestli si však myslíte, že si zajedete do libovolného patra (třeba zkusit dohrát rovnou poslední level), pak se mýlíte. Na začátku hry totiž napíšete své jméno a pokud hrajete Sokoban poprvé, musíte začít pěkně od začátku. Pokud jste hru již hráli, pustí vás počítač pouze do nejnižšího nedokončeného levelu. Tento systém se mi velice líbí, je mnohem výhodnější, než zapisování nějakých kódů do dalších levelů. Bludišť je k dispozici celkem 99, z toho prvních 50 je součástí programu, levely 51-99 můžete editovat. Sokoban je špičková logická hra, které na hratelosti neubralo ani těch jedenáct let od jejího vzniku.

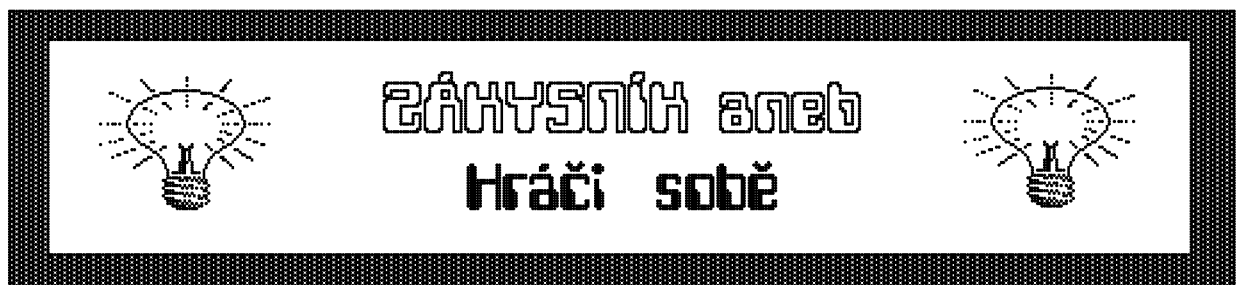
PS: Všem příznivcům Sokobanu bych však přál vidět Sokoban na Atari, který vytvořil tuším Doležel. Autor se k vám obracel jako ke kočkám, po ukončení každého levelu na vás čekalo krmení v podobě textu na celou obrazovku, zkrátka super.

MAC

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
GRAFIKA	[Progress bar]									
ZVUK	[Progress bar]									
ZÁBAVA	[Progress bar]									
VERDIKT	[Progress bar]									

IN: idea, zábava

OUT: hudba, pomalé nahrávání



### SUPER ALIENS

Protože je hra dosti obtížná, zadejte jako Mission code: 2727H. Zůstanete ušetřeni obtížných manévrů, kde již mnoho hráčů s touto hrou skončilo.

### NEMESIS

Pokud stisknete během letu klávesy J, K, L, pak budete aktivovat Cheat-modus.

## FIGHTER BOMBER

Pro navedení na cíl stiskněte po startu letadla F2. Srovnejte kurs udaný v HDG a hlídejte ho po dobu letu. Doletíte lehce až k cíli.

## MR. HELI

Následující kódy jsou pro vyšší levely:

Level 2 : CAAFDHCAAUJJJJJDCKCY

Level 3 : DAANHEADAAUJJJJJDCKCZ

## MATCHPOINT

Při podání držte stisknutou klávesu CONTROL. Váš protivník zaručeně žádný míč nechytí.

## MANIAC MANSION

Důležitá telefonní čísla: 1547, 2275, 5234, 3444

CB Funk: 1977, 1138, 9111, 0525, 3412.

Trezor - čísla: 4186, 3621, 1230, 0120.

Dveře do laboratoře: 5858, 3301, 7572, 8640.

## TRANSWORLD

S fintou pro tuto hru začnete již při nastavovacím menu pro tuto hru. Tam zvolte dva hráče, aby jste si mohli malým podvodem pomoci ve vlastní hře. Druhému hráči dejte ihned po začátku hry 20 dní dovolené. V tom okamžiku začne padat kurs akcií. Po vypršení jeho dovolené ihned kupte akcie druhého hráče a máte vyděláno. Prostě, že?

Lucass + Ruda RS / Commodore klub BRNO.

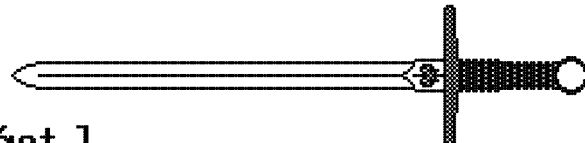
# Top 10 Games



Název:	Rok:	Firma:	Typ:	Body:
1. Supremacy	1991	Virgin	strategie	9
2. Maniac Mansion	1987	Lucasfilm Games	adventure	9
3. Pirates!	1987	Microprose	strategie, adventure	7
4. Steel Thunder	1988	Accolade	simulátor tanku	7
5. Creatures 2	1992	APEX, Thalamus	logická, arcade	6
6. Bard's Tale III	1988	Interplay	dungeon	5
7. Laser Squad	1991	Target Games	strategie	4
8. Neuromancer	1988	Interplay	adventure	3
9. Elvira 1	1992	Flair Soft.	adventure	3
10. Elvira 2	1993	Flair Soft.	adventure	3

**POZOR, INOVACE!!!** Přes všechna očekávání přišlo do tohoto čísla pouhých 5 korespondenčních listků s hlasy. Proto nyní zaslejte hlasy ne 5-ti, ale 10-ti nejoblíbenějším hrám (10 až 1 bod), aby bylo vůbec možno vyhodnotit, která hra je lepší. Váš žebříček poslejte na adresu šéfredaktora (je uvedena na vnitřní straně přední obálky), ne na adresu vydavatele. Uveďte název hry, rok výroby, firmu a typ hry.

# Bard's Tale III



## Kompletní návod ke hře - část 1.

Tento krátký popis obsahuje pouze ty nejzákladnější kroky nutné k dohrání hry a činnosti, které je nutné provést. Ve hře je nezbytné kreslit si mapy, doporučuji projít si všechna bludiště krok po kroku a zakreslit vše, co může být nějak důležité, stejně tak veškeré nápisy na zdech a hlášky, kterých je v Bard's Tale 3 na desítky. Všechno se vám bude hodit.

Nejdůležitější věcí ve hře je bojovat, bojovat a zase bojovat, protože jen tak získáte zkušenostní body a díky nim si vypracujete silnou skupinu, bez které se jinak daleko nedostanete.

V boji myslete dopředu. Je pozdě myslet na vyléčení skupiny kouzlem, když už je váš kouzelník mrtev, proměněný v kámen, nebo třeba zešlehel následkem kouzla, které na vás vrhl protivník. Ovšem nikdy neplýtvajte spellpointy.

Dejte si pozor, aby vaše postavy měly ještě místo v inventáři (každá unese max. 12 předmětů), protože jinak nelze sbírat předměty, které získáte během boje. S předměty neustále manipulujte a zkoušejte je na všechny postavy. V boji je znát každé zlepšení výzbroje a výstroje. Jednou z nejlepších zbraní je asi Stoneblade, meč se smrtícím účinkem (trefíte-li se s ním jakoukoliv silou do příšery, okamžitě zkamení a zemře).

Nepřátelé v každém dalším bludišti nebo dimenzi nejsou jen o jeden ale hned o tři řády silnější než v předchozí a tak neustále zvyšujte úroveň svých postav a hodně taktizujte. Všechny vstupy do jednotlivých dimenzí se nacházejí vždy někde v divočině (wilderness), prozradí vám je stařec v Review Board vždy, když splníte své poslání v předchozí dimenzi. Také vás naučí kouzla potřebná k teleportaci do těchto vzdálených končin.

Samozřejmě, že takto by se dalo dlouho pokračovat do nekonečna, ale na všechny užitečné věci a poznatky dříve či později přijdete sami, tak jako jsem na ně přišel i já. A o to větší radost pak ze hry budete mít...

### A teď konečně k vlastnímu návodu:

Po vytvoření vlastní skupiny dobrodruhů si nejprve pořádně projděte celou divočinu a nasbírejte co nejvíce zbraní, peněz a zkušeností. Pak jděte do hospody a za různé velké poplatky si poslechněte důležité zprávy. Mnich, který se v lese nachází také, vás může vyléčit z téměř všech nemocí, ale bez peněz tam raději ani nechodte. Projděte si celé Skara Brae, stařec v Review Board je nejdůležitější postavou v celé hře, dokáže zvyšovat úroveň, učit kouzla a kouzelnická povolání a taky vám po celou hru říká, co máte dělat. Chrámem boha Tarjana sestupte do první podzemí (heslo **TARJAN**) a krutě to tam vytrásejte. Samozřejmostí je minimálně 6. level u každé postavy, jinak nemáte šanci. Postupně neustále zvyšujte své úrovně a bojujte jak jen to půjde. Neustále sbírejte Harmonic Gemy, protože to je jediná možnost, jak si rychle a účinně doplnit Spellpoints. To platí po celou dobu hry. Po čase sestupte níže (hesla **CHAOS, SHADOW, BLUE, SWORD**), najdete Brilhasti ap Tarje a zabijte ho. Vraťte se do Review Board a pokud ještě nemáte Chronomancera, tak si jej vycvičte. Nezapomeňte se vrátit do lesa a v hospodě seberte láhev čehokoliv. Pozor, nepít!

Vstupte do dimenze **Arboria**. Zde musíte najít Valarians Bow a Arrows of Life. Pokud máte ještě místo ve skupině, přiberte Hawkslayera, jako bojovník se vám bude hodit. Jděte do Cierra Brania, promluvte si s králem. Pak projděte dále a pokecejte s hostinským. Listy ze stromu **Arefolia** slouží k dýchání pod vodou. Pod jiným stromem najdete spadané **žaludy**. Pár jich vezměte. Teď jděte k rybáři a naučte se kouzlo **GILL**, které slouží k dechu pod vodou (lepší než používat listy). Sestupte do jezera a najdete místo, kde pramení **Živá voda** (Water of Life). Načerpajte ji několikrát do čutory až bude plná. Při použití léčí zvolenou postavu, ale neplýtvajte jí, bude jí ještě potřeba. Jděte zpět a vyjděte až nahoru ve Valarians Tower. Na správném místě

použijte žalud a živou vodu. Vejděte a seberte **Nightspear**. Tím pak zabijete nekromanta jménem Tslatha Garnath. Jděte do Festering Pit, najděte jej a podejte si ho. Vezměte jeho srdce a hlavu. Tu dejte králi v Cierra Brania. Teď můžete do Sacred Grove. Tam použijte srdce Tslothy Garnatha a živou vodu. Projděte dále a vezměte **Valarianův luk** a **Sípy života**, které odnesete do Review Board.

Teď jdete do **Gelidie**, kde je vaším cílem najít dva další důležité předměty: Wand of Power a Sphere of Lanatir. Projděte celou plánu a v rozpadlé chůši si přečtěte deník mrtvého elfa Alendara (zajímavé čtení). Jděte do Ice Keep (pomocí jména **Hawkslayer** nebo **Alendar** se dostanete nahoru, ale nic důležitého tam není). V rohu na severozápadě použijte kouzla **INWO**, **WIHE**, **FOFO**, **INVI**, v jihovýchodním rohu kouzla **MAFL**, **SHSP**, **FEAR**, **SUEL**, **SPBI** a v rohu na severovýchodě kouzla **LEVI**, **ANMA**, **PHDD**. Tak si otevřete vstupy do White Tower, Grey Tower a Black Tower. Jděte nejprve do bílé věže. Až nahoře musíte zlikvidovat skupinu White

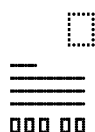
Wizards a vzít **Crystal Lens**. Stejně tak v Black Tower poražte Black Wizards a vezměte **Black Lens**. A nakonec jděte do Grey Tower a seberte **Smokey Lens**. Pozor, tyhle boje nejsou žádná jednoduchá záležitost a pořádně se u nich zapotíte. Nyní zpět do Ice Keep a na místě tomu určeném použijete tyto 3 předměty. Projdete celým Ice Dungeon a v rohu na východě 2. patra řeknete slovo **CALA**. Jdete dále, seberete Lanatirovu hůl a kouli a opět zpět do Review Board.

(pokračování příště)  
**Marcus/UNREAL**



## Dopisy čtenářů

C-64/128



Vážení čtenáři, rubrika Dopisy čtenářů se dnes ztenčila na pouhý 1 dopis, protože až do uzávěrky čísla se mi do rukou nedostalo více dopisů než právě tento jeden. Byli bychom rádi, kdybyste nám častěji psali své ohlasy, názory, co zlepšit apod. Proto neváhejte a pište - čekáme na vaše reakce...

### UVÁŽENÝ PŘÍTELI!

ČASOPIS SPLASH! NÁS PŘÍMO NADCHNUL, COVER DISK JE NABITÝ PERFEKTNÍMI PROGRAMY. HLAVNĚ JSME NADŠENI PROGRAMEM STREAMER 2 A SADOU PROGRAMŮ PRO C128 OD BRÁŇÁKŮ. ČLÁNEK O RAM 1750 NÁS PŘÍMO VYPROVOKOVAL K JEHO OBJEDNÁNÍ. TAKOVÉ ČLÁNKY O RŮZNÉM HARDWARU (INFORMACE) BYCHOM V KAŽDÉM ČÍSLE JENOM PŘIVÍTALI. URČITĚ BY SE TÍM ZVÝŠIL I ODBĚR HARDWARU, JELIKOŽ BEZ TĚCHTO INFORMACÍ SE JEDEN TĚŽKO ROZHODUJE. A MALÉ LEXCE ZAČÍNÁJÍCÍM UŽIVATELŮM GEOSU JSOU PROSTĚ SUPER. NERAD SE VYJADŘUJI V SUPERLATIVECH, ALE KOMU ČEST, TOMU ČEST. ČASOPIS JE ČÍSLO OD ČÍSLA LEPŠÍ.

DO ROKU 1996 VÁM PŘEJI VŠEHO NEJLEPŠÍHO, MNOHO DOBRÝCH NÁPADŮ PŘI TVORBĚ ČASOPISU A UŽ SE VELMI TĚŠÍM NA DALŠÍ ROČNÍK.

LUBOŠ KARÁSEK, ROZDROJOVICE

DÍKY ZA KLADNÉ ZHODNOCENÍ. TEĎ TO ASI VYPADÁ, JAKO ŽE ZVEŘEJŇUJEME VE SPLASH! JENOM KLADNÉ DOPISY, ALE PRAVDOU POUZE ZŮSTÁVÁ, ŽE DOPIS SILNĚ KRITICKÉHO RAŽENÍ JSME DOSUD JEŠTĚ NEOBDRŽELI. JAK VIDÍTE, V DNEŠNÍM ČÍSLE JE OPĚT NĚCO O HARDWARE A I GEOSOVÁ RUBRIKA MÁ CO NABÍDNOUT. DOUFÁM, ŽE BUDETE SPOKOJENI I S DISK SERVICE Č.S. JEŠTĚ JEDNOU DÍKY A VĚŘÍM, ŽE PŘÍŠTĚ SE NA TOMTO MÍSTĚ OBJEVÍ NE JEDEN, ALE MNOHEM VÍCE DOPISŮ.

MARCUS/UNREAL



ESTELLE (Amiga) zkonvertoval Marcus/UNREAL 5.4.96