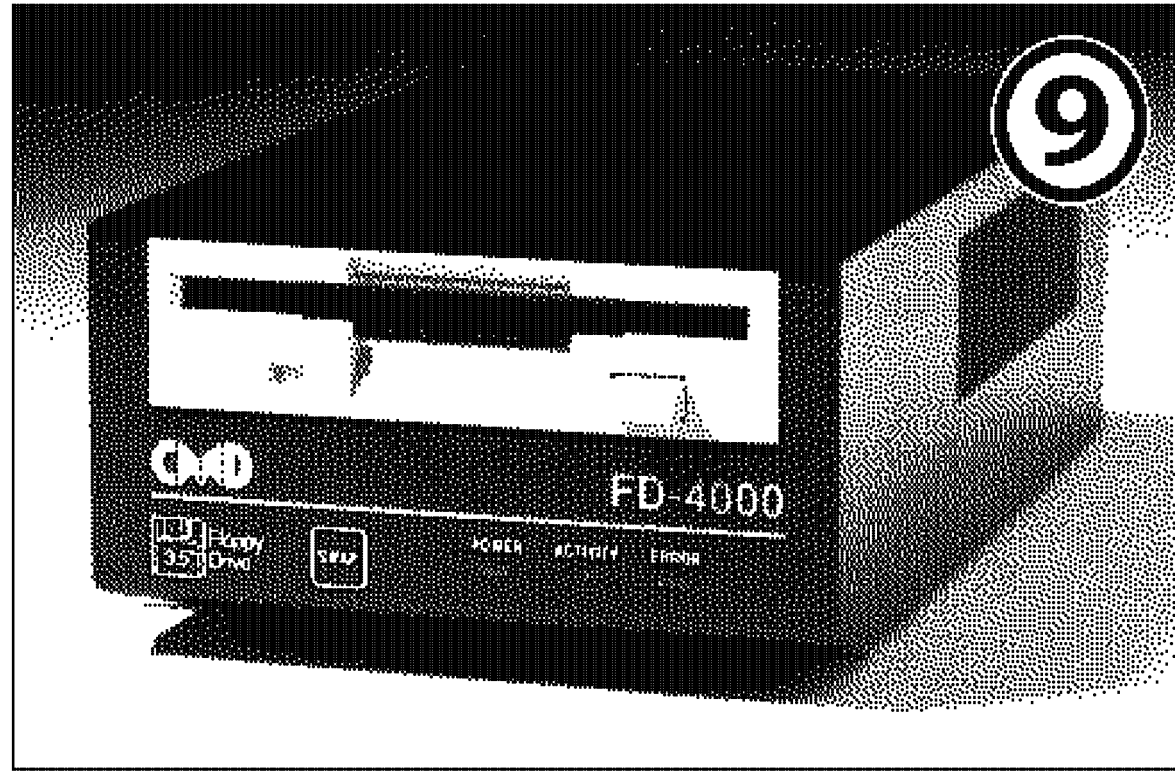


Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub C64/128 CRDCA

Vydavatel a distributor

Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod Vrchem 2889, Mělník 276 01,
tel: 0206/626567, e-mail: ARDAN@VTX.CZ
ARDAN PowerBBS: 0206/671501 (ANSI,POWER,8,N,1)

Šéfredaktor

Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
e-mail: VACLAVIK.SA4@LILPEF.ZCU.CZ

Internet SPLASH! On-line

[HTTP://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm](http://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm)
[HTTP://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm](http://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm)

Redaktoři a přispěvatelé

Marek Lesák (MAC, e-mail: MAREK.LESAK.HGF@VSB.CZ),
Rudolf Šebánek (Ruda RS), Lukáš Šebánek (LUCASS), Karel
Polášek (K.P.), Jiří Fiala (Stoovie of Fikas), Marek Uher,
Tomáš Příbyl, Stuart Christie (Caledonian)

Splash! vzniká na této konfiguraci

Commodore 64 II, SuperCPU 64, disk drive 1541 II, disk drive 1581,
REU 1750 (rozš. na 1 MB), myš 1351, operační systém GEOS v2.0

Rozsah časopisu

32 stran + 1 disketa 5,25 DD

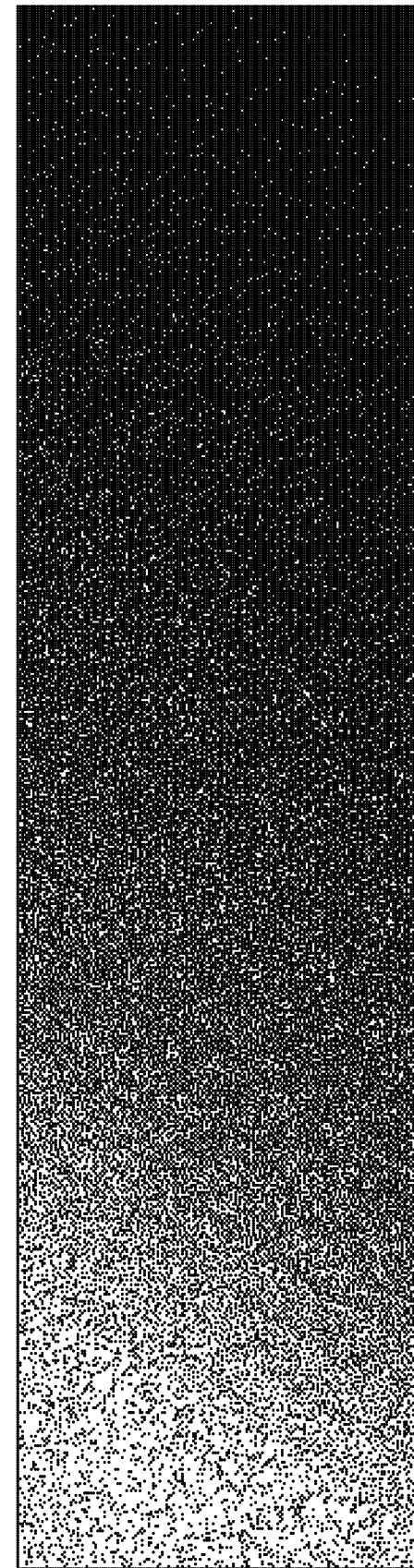
Cena a předplatné časopisu

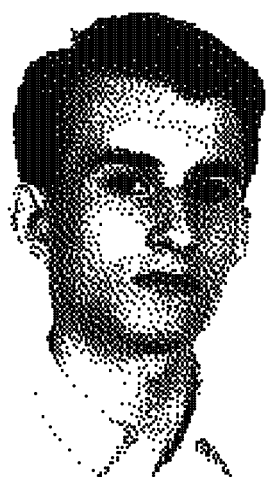
Cena jednoho čísla včetně diskety: 70,- Kč. Celoroční předplatné
(4 čísla): 240,- Kč (v ceně předplatného je započteno i poštovné).

Máte-li zájem o kvalitní software (hry, uživatelské programy,
GEOS a jiné), literaturu, nebo hardware pro Commodore 64/128,
případně o předplatné časopisu Splash!, pište na adresu našeho
klubu (na požádání vám zašleme souhrnný katalog zboží):

Klub uživatelů C64/128 ARDAN
Pod Vrchem 2889
276 01 Mělník

Šéfredaktor si vyhrazuje právo na jazykovou úpravu příspěvků. Za obsah
a původnost článků odpovídají autoři. Nevyžádané rukopisy se nevracejí.





Tentokrát jste si museli počkat poněkud déle, ale přece se k vám nakonec dostal. Splash! č.9 se vším, co k němu patří a na co jste zvyklí.

Po usilovném snažení a shánění nejnovějších informací a zajímavostí jsme tu opět a tentokrát pro vás máme hned několik bombastických novinek. Ať už jde o článek o tom, jak si ke svému commodoru připojit moderní IDE-harddisk, přínosné povídání o disk. jednotce FD2000/4000, nebo novinky o nově chystané verzi GEOSu či další nadílku skvělých programů (a tentokrát se opravdu roztrhl pytel s původními kvalitními výtvary české provenience).

Zkrátka, snažili jsme se a doufáme, že se alespoň některým z vás s novým číslem Splashle zavděčíme.

Chtěli bychom vás však opět přimět o intenzivnější spolupráci s námi, neboť to, jak budou následující čísla našeho časopisu vypadat, záleží z velké části na přispěvatelích nebo i jen na čtenářích, jejich dopisech, podnětných nápadech, prosbách atd. Rádi uvítáme také vaši aktivitu na programátorském poli, ochotně se zhostíme role recenzentů vašich (ne)smělých dílek a popřípadě také zajistíme jejich vydávání a distribuci. Hledáme další externí přispěvatele do našich rubrik (hardware, software, GEOS, hry...) a také hledáme někoho, kdo by se chtěl ujmout nového seriálu o programování na C64.

Protože do Herní ankety, kterou jsme vydali v 7. čísle, došlo zatím asi jen 6 odpovědí, počkáme s vyhodnocením a následným oceněním výherců do příštího čísla Splashle (vylosování šťastlivci obdrží několik disket s hrami, dle vlastního výběru z nabídky Klubu uživatelů C64/128 ARDAN). Proto pište, máte stále ještě možnost této ankety se zúčastnit.

Nyní jedna špatná zpráva (nene, nelekejte se, nejde o další zdražení): ještě nedávno avizovaný (a v C64 Magazínu podrobněji zmiňovaný) český OS OKNA 64 zřejmě nedojde realizace. Po firmě CDG není ani vidu, ani slechu. Nepodařilo se nám navázat s ní opětovné spojení, takže „úžasný multitaskingový systém“ jde nejspíš k ledu.

Ale dost už řečí, pusťte se s vervou do čtení a testování softu z naší cover-diskety. Ať se vám líbí.

S pozdravem váš šéfredaktor

Obsah:

Slovo úvodem	3
Obsah	4
Splash!-disk č.9	5
IDE harddisk k C64	6
Novinky od Bača Ware - JOZEF 2000	10
Postavte si svůj stojan k tiskárně	11
Disk Drive FD2000/4000	12
Programy pro C64	14
Programy pro C128	15
O jednom velkém světě	18
GEOS - nová generace!	19
Radio Extern	21
Paint Rotate	23
Čas pařby	25
KLASIKA: Choplifter!	25
Rubicon	26
Afterburner	26
Gameboy Tetris	27
Oklahoma Kid	28
Addgar	28
Paradise	29
Mayhem in Monsterland	30
Vendetta (návod ke hře)	31

Splash! - disk č.9

Strana A:

Programy pro C64

Manager.exe: Tento program je něčím podobným jako User menu v Norton Commanderu na PC. Spustí soubor manager.mnu, který si můžete naeditovat v Notepadu FC3.

Ladička: Jednoduchý program pro ladění kytarových strun.

Ssaver v1.0: Užitečný šetřič obrazovky. Po spuštění se zapíná/vypíná stiskem RESTORE.

Copy sys. BT100: Program pro hledání Hires-grafiky v RAM a její tisk na BT100.

Sampler: Zajímavý program pro nastavení parametrů SIDu a případné snímání externího zvukového signálu.

Vstupní heslo: Krátká rutina, pomocí které si můžete zaheslovat své vlastní programy.

Hlavou dolů: Po spuštění tohoto programu se váš Commodore mírně řečeno postaví na hlavu. Vyzkoušejte sami. (Před spuštěním je nutné odpojit FC3 příkazem KILL.)

Programy pro C128

Grafy C128/40: Program pro tvoření grafů, několik druhů, možnost barevně.

RAM Floppy C128: Majitelům REU 1764/50 umožňuje vytvořit si RAM-disk

Numeric keys 64: Zprovozní numerický blok vaší 128-ky i v módu 64.

Auto-náklady: Vyhodnocuje průměrnou spotřebu automobilu za měsíc nebo rok, výsledek je možné zobrazit čísly nebo i formou sloupcových grafů.

Zrcad. písmo: Podobné jako program Hlavou dolů pro C64.

Hry

Choplifter!: Legendární hra, která nesmí chybět ve vaší sbírce klasik.

GEOS

GeoSliders: Drobná hříčka na odreagování. Hra na způsob známé magické 15 (přesouvání čtverců).

Paint Rotate: Užitečná utilita pro rotaci, zrcadlení a invertování Geopaint-dokumentů.

Radio Extern 64, 128: Chcete si během vaší práce v GEOSu trochu odychnout a poslechnout si rádio přímo z vašeho počítače? Žádný problém, obstará to Radio Extern. Verze pro C64 i C128.

Tools

Antivir-HIV!: ANO! I na C64 existují viry! Proto si raději své diskety zkontrolujte..

Ram X Toolc./LXI: Kolekce utilit pro rozšíření RAM. Jednotlivé utility lze samostatně uložit na disk a ty pak zpakovat některým z běžných cruncherů.

Demo

No/Smash: Ukázkou toho, co všechno se dá „natlačit“ do skromných 64 kB paměti, je toto dentro.

Strana B:

Demo

Higher love!: Jedno ze zdařilých dem z roku 1996. Tvůrcem je skupina Graffiti Produkt.

C64 compo gfx

Nightmare/Sliver, Lucky/Caution, Manga/Tyrant: Obrázky, které se umístily na prvních třech místech na Flag Party VI. Jejich kvalitu nyní můžete posoudit i vy. A nezapomeňte si k tomu přibrat i sluneční brýle. :-)

IDE harddisk k C64

Hlavním nedostatkem C64 oproti výkonným 16- a 32-bitovým počítačům jsou hlavně jeho pomalé a nízkokapacitní periferie. Je zřejmé, že průměrný komodorista s jednou disketovou jednotkou a případně s RAM Expansion může těžko pracovat s větším množstvím delších souborů. Nemohu dodnes zapomenout na příhodu, kdy jsem si z Internetu stáhl dokumentaci ke GEOSu a rozbalení jsem musel provést na PC emulátoru 64ky, který emuloval také REU, protože se zdrojový ani cílový soubor nevešel na disketu. Proč si tedy báječnou C64 nerozšířit o harddisk? C64 by dostala rozhodně nové možnosti. To napadlo i mě a tak jsem začal shánět informace...



Tomáš Příbyl při práci na IDE rozhraní pro C64

Vývoj C64 IDE interface

Honza Vorlíček (autor známého Protextu a C64 compileru pro počítače PC) našel na Internetu informace ohledně připojení MFM harddisku a začal s ním experimentovat. Po jisté době přešel na práci s PC a harddisk pro C64 zůstal ležet ladem. Předal mi proto nedokončený hardware a zdrojový program v assembleru, který však byl pro mne absolutně nesrozumitelný a tak jsme začali na projektu pracovat s Josefem Součkem. Původní koncepce vypadala asi takto:

MFM harddisk propojený s XT řadičem a XT řadič připojený do C64 expansion busu přes speciální C64 řadič. Nebyla to ideální koncepce a po mnoha úspěších i nezdarech

nakonec znenadání odešel harddisk a shánět nový se nám příliš nechtělo, neboť MFM harddisky byly v roce 1994 již starou technologií.

Po konzultacích s Honzou Vorlíčkem jsme dospěli k názoru, že bude ideálnější opustit ideu MFM harddisku a pokusit se připojit k C64 novější typy IDE. Jen tak na okraj k rozdílkům IDE a MFM harddiskům. MFM rozhraní je 8bitové, určené původně pro počítače PC XT a kompatibilní. Harddisk obsahuje pouze základní elektroniku a komunikace s počítačem probíhá přes řadič. IDE rozhraní je 16-bitové, určené pro počítače PC AT a jiné. Na harddisku je přímo integrován řadič, komunikace s počítačem probíhá přes sběrnici. Z tohoto důvodu je také IDE harddisk podstatně rychlejší a spolehlivější, než jeho předchůdce.

Hned na první pohled je tedy patrný problém. Zatímco IDE harddisk je 16-bitový, sběrnice C64 je 8-bitová. Museli jsme tedy vytvořit interface, který přizpůsobuje 16-bitovou sběrnici harddisku 8-bitové sběrnici C64. Později jsme rozšířili interface

```

IDE-harddisk monitor v0.2 (c)96 by Visac
cylinder:$0002      head:$00      sector:$01
drive 0
FORMAT IN PROGRESS ...
-----
INIT <BOOT> SECTOR ...
INIT <SPACE> SECTOR ...
INIT <RESERVED> SECTORS ...
INIT <BAM> SECTORS ...
INIT <ROOT DIR> SECTOR ...
INIT DATA SECTORS, WAIT PLEASE ...

```

Probíhá první formátování harddisku.

ještě o paměti RAM a ROM, aby byl software přímo v pevné paměti na desce. Během roku 1995 a 1996 vznikal základní systém pro správu souborů (filesystem), od druhé poloviny roku 1996 až do současnosti potom konkrétní aplikace pro harddisk. Například byl vytvořen program pro MUSIC PLAYER pro přehrávání skladeb ze všech známých editorů, který skladbu nahraje, vyhledá, identifikuje editor, ve kterém byla napsána a hudbu spustí. Josef Souček také vytvořil program HDD-RECORDING, který umožňuje smplovat a přehrávat samply z HDD. Pro propojení s dalším počítačem C64 nebo PC vytvořil Honza Hlaváček (alias Jack/React), speciální full duplex síť, která umožňuje připojit k C64 periferie vzdáleného počítače k C64. Tak je možné přenášet soubory z HDD PC na HDD C64 a opačně. Komunikace probíhá po paralelním portu v paketovém režimu, v budoucnosti tedy snad bude možné propojit navzájem více jak dva počítače. Tato paralelní síť se chová jako standardní zařízení, lze na ni přistupovat pomocí rutin OPEN, CHRIN, LOAD apod.

A jak vypadá IDE 64 dnes?

IDE 64 interface je cartridge o rozměrech 16x7 cm, zasouvá se do expanzního portu C64 nebo C128 (režim C64) a obsahuje 32 kB

ROM ve dvou stránkách (2-krát po 16 kB naráz adresovatelných), 16 kB RAM, obvod reálných hodin zálohovaný baterií a dva obvody isPLSI s pomocnou logikou, průchozí expanzní slot, reset tlačítko a 4 LED diody. Z cartridge pak vede plochý 40-žilový kabel do IDE harddisku. Interface se dá připojit k C64 nebo C128 v 64 režimu. K IDE 64 interface lze připojit prakticky jakýkoliv IDE harddisk, který nepřesahuje kapacitu kolem 8 GB (pokud takový existuje?). K jednomu IDE interface lze připojit dva takové harddisky! Interface je napájen přes

Exp. slot C64, harddisky vyžadují napájení z externího zdroje.

Vzhledem k tomu, že IDE 64 interface splňuje základní požadavky kladené na standardní IDE rozhraní, předpokládáme, že na toto rozhraní půjdou v budoucnosti připojit i další zařízení splňující tyto požadavky. V expanzním portu mohou být připojena i další zařízení, nesmí však využívat IO oblast využitou IDE interface a nesmí rekonfigurovat paměť pomocí signálů Exrom nebo Game. V praxi to znamená, že nejde připojit žádná cartridge, která obsahuje paměť EPROM se softwarem. To však příliš nevádí, neboť vše potřebné je v cartridge harddisku.

Oblast paměti využitá IDE interface:

\$de20-\$de32	registry řadiče
\$de5f	registr hodin
\$de60-\$deff	oblast softwaru pro obsluhu cartridge

S IDE interface lze bez problémů provozovat současně RAM expansion unit libovolné kapacity, ACIA card (Swiftlink), second SID, HEXcard. (Otestováno všechno naráz). Cartridge obsahuje software pro práci s HDD, disketovou jednotkou, paralelní sítí, monitor strojového kódu a správce souborů.

Filesystem

DOS vytvořený pro IDE 64 interface, připomíná na první pohled DOS disketové jednotky 1541. Navíc však zde lze vytvářet libovolně členěné subadresáře, jejichž počet a velikost je omezena pouze kapacitou harddisku. Maximální počet souborů nebo adresářů v jednom subadresáři není omezen, doporučuje se kvůli přehlednosti a rozumné rychlosti při práci kolem 120. Maximální velikost jednoho souboru taktéž

rutiny LOAD a CHRIN. Slouží k načtení n-bytů otevřeného souboru na předem stanovené místo v paměti C64. Výhodou této rutiny je, že se část souboru dá načíst rutinou CHRIN a část číst rutinou READ. Rutina WRITE je opakem rutiny READ, slouží k zápisu souboru na DD a je kombinací rutiny SAVE a CHROUT.

Kompatibilita s DD

Co se týče kompatibility harddisku s disketovou jednotkou je nutné si uvědomit, že IDE harddisk je periferie nové generace. Také jeho připojení přímo na sběrnici C64, které je hlavním krokem ke zrychlení přenosu dat, mění způsob komunikace s periferií.

Jakýkoliv přímý přístup programů na seriovou sběrnici C64 je pro komunikaci s HDD zcela nemožný, a nezbývá, než jej přepracovat. (Pro práci s DD však funguje nadále).

Z IDE harddisku lze nahrávat všechny programy, které přistupují standardně na disketovou jednotku nebo magnetofon (nepoužívají disketová turba) ani přímý přístup na seriovou sběrnici pomocí

```
IDE-harddisk monitor v0.2 (c)96 by Visac
-----
cylinder: $0000      head: $00      sector: $01
drive 0
command:             status: HD o.k.
-----
000: 43 36 34 2D 49 44 45 20 C64-IDE
008: 56 30 2E 30 31 2D 41 20 V0.01-A
018: 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D 2D
018: 00 06 0A 22 00 02 00 01 c f j " c b c a
020: 03 22 0A 00 00 00 00 00 c " j c c c c c c c
028: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
030: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
038: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
040: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
048: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
050: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
058: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
060: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
068: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
070: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
078: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
080: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
088: 00 00 00 00 00 00 00 00 c c c c c c c c c c
```

IDE-harddisk monitor - editace 1. sektoru.

není omezena (pouze velikostí harddisku) doporučuje se max. 16 MB. Ke každému souboru/adresáři je uložena informace o času vytvoření (rok, měsíc, den, hodina, minuta) a jeho skutečná délka v bytech.

Obsluha

Basic v C64 byl rozšířen o příkazy pro práci s harddiskem. Např: HDINIT, MKDIR (make directory), RM (delete), LL (dir), CD (change directory) a některé další. V IO oblastí jsou pro uživatele přístupny další rutiny, které byly pro práci s HDD vytvořeny. Jsou to především ty, které nemají ekvivalentní rutiny pro práci s DD jako např. MKDIR, CD, READ (vysvětleno níže), WRITE a další. Rutina READ je kombinací

mý přístup na seriovou sběrnici pomocí rutin ACPTR, CIOUT, LISTEN, SECOND, TALK, TKSA, UNLSN nebo UNTLK. Zároveň nesmí program používat rutinu RESTORE, která inicializuje standardní vektory. Po drobných úpravách lze zprovoznit většinu „nestandardních“ programů. K dispozici jsou „patche“ pro následující hry: **Oil Imperium** (na harddisku je to ještě fantastičtější než na DD), **Hollywood Poker**, **Elvira**, **North and South**, **Last Ninja II**, **Castle Master** a další.

Rychlost přenosu

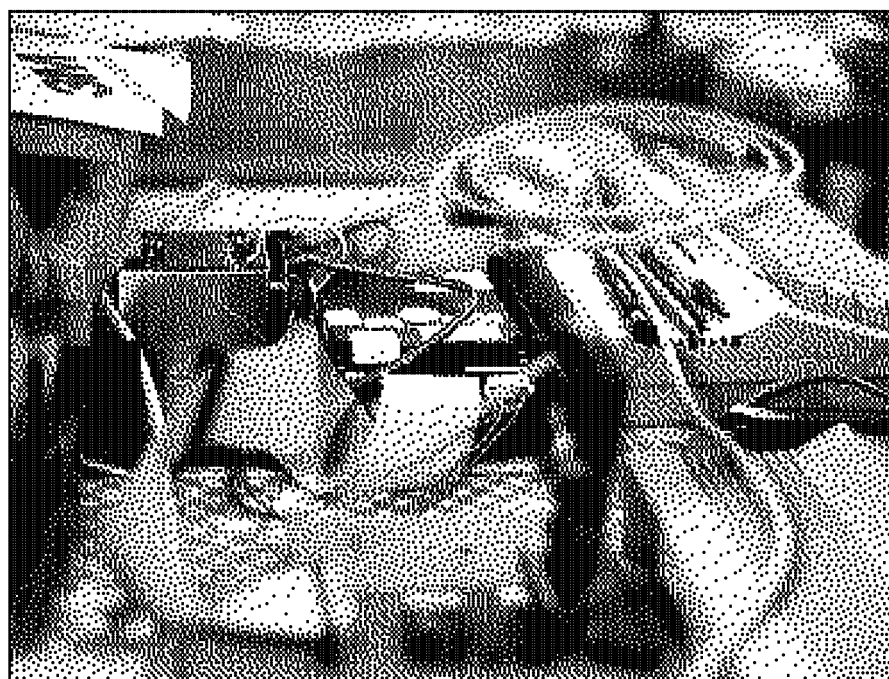
Rychlost čtení u IDE harddisku je asi 56 krát větší než u disketové jednotky 1541. Např. nahrání 50 kB souboru trvá z disketové

jednotky asi 125 sekund, z IDE harddisku něco kolem 2,2 sekundy. Přenosová rychlost při LOADu se pohybuje okolo 22 kB/sec (při zapnutém systémovém IRQ a zapnuté obrazovce), při SAVE je rychlost o něco menší.

Jak programovat pro IDE HDD?

Pro LOAD a SAVE programu lze použít standardní rutiny.

Např. LOAD souboru TEST z primárního HDD se provede takto:



A zde je harddisk již ve zkušebním provozu.

LDA # $\$01$	logické číslo souboru	LDY #>NAZEV	ukazatel názvu
LDX # $\$0C$	kód periferie, HDDO je 12 (840C)	JSR SETNAM	jméno nastavit
		LDA # $\$2B$	počátek dat je uložen na 42B,42C
LDY # $\$01$	sekundární adresa (nahraje se absolutně)	LDX # $\$2D$	konec dat, nižší byte
		LDY # $\$2E$	konec dat, vyšší byte
JSR SETLFS; JSR \$FFB4		JSR SAVE	JSR \$FFD8
LDA # $\$04$	délka názvu "TEST"	RTS	konec
LDX #<NAZEV	ukazatel názvu, nižší byte		
LDY #>NAZEV	ukazatel názvu, vyšší byte		
JSR SETNAM; JSR \$FFB4	nastavení názvu souboru		
JSR LOAD; JSR \$FFD5	nahrání souboru		
BCC OK	vyhodnocení chyby		
JMP ERROR	rutina obslužení chyby (libovolná)		
OK RTS			
NAZEV .text "TEST"	název nahrávaného souboru		

Pro práci se sekundárním harddiskem (je-li připojen) stačí zaměnit číslo zařízení z 12 na 13 ($\$0D$). Rutina SAVE se používá obdobně.

LDX # $\$0C$	číslo zařízení (HDDO)
JSR SETLFS	nastavit
LDA # $\$04$	délka názvu
LDX #<NAZEV	ukazatel názvu

I zde platí, že pro práci se sekundárním harddiskem se zadává číslo zařízení 13 ($\$0D$). Stejně se používají i další rutiny jako OPEN, CLOSE, CLALL, CHKIN, CHKOUT, CHRIN, CHROUT atd, je však nutné volat je vždy přes tabulku KERNALU, tj. v oblasti 4FF80-4FFFF! Rutiny s přímým přístupem na ser. sběrnici se pro komunikaci s HDD použít nedají (viz. kompatibilita).

Jak je z předchozích řádků patrné, je programování zcela systémové, jediný rozdíl je pro rutiny RM (delete), CD (change directory) a MKDIR (make directory), které nemají pro disketovou jednotku žádnou svojí rutinu kernalu počítače a proto bylo nutno tyto rutiny přidělat a jsou umístěny v IO oblasti.

Vzhledem k tomu, že na vývoji C64HDD stále pracujeme, podrobnější informace můžete získat na adrese:

Tomáš Příbyl
Na úseku 2359/5
Praha 10 - Strašnice
100 00
tel. 02/776994

Pokud máte přístup na internet, navštivte adresu:

<http://sgi.felk.cvut.cz/~vorlicek/c64ide.html>

Na této adrese je umístěna domovská stránka věnovaná přímo vývoji IDE rozhraní pro C64 a podrobnější popis tohoto zařízení.

Tomáš Příbyl

Novinky od Bača Ware - JOZEF 2000

Není to tak dávno, co jsme mohli obdivovat počítač Mafo i s jeho ohromujícími schopnostmi a už je tady počítač nový! Jmenuje se Jozef 2000 a je skutečně vyjímečný. Za příznivou cenu (cca 491 865,765 Kč) získáte výkon, jaký nikde jinde nevidíte. Takže se na něj podíváme trochu podrobněji...



Když počítač převeźmete z rukou skutečného bači (jeho věrohodnost byla stoprocentně prokázána) a odnesete domů, počítejte raději s delší dovolenou. Odnos 18 q těžkého počítače (výraz z manuálu) a pročtení cca 1200 stránkového manuálu nebude záležitostí na jedno odpoledne. Pokud se vám podaří počítač vcelku odnést do bytu, máte to nejtěžší za sebou. Zapojovat zabalený počítač se nedoporučuje, proto vyjměte prosím všechny součásti ze všech dvanácti beden a vhodně rozmístěte po bytě. Třiatřicetipalcový monitor se doporučuje umístit na toaletu, protože se vám při sledování fantastických dispozic počítače mírně řečeno zkrátí střeva. Nyní k technickému provedení.

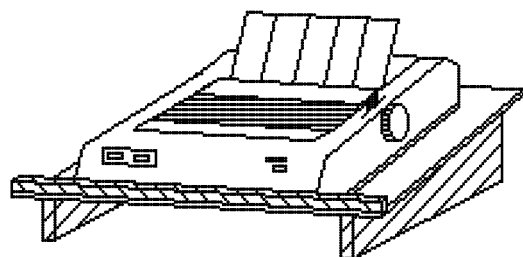
Hlavní procesor chlazený tekutým vodíkem se nachází uvnitř skříně typu Tower of London společně s dalšími patnácti deskami. Počítač je k dostání také v úspornějších skříních typu Pisa Tower a Eiffel Tower. Mimo procesorové desky najdeme v počítači (po odstranění masky a očních stínů) ještě desky s grafickou kartou typu **čtyřinačtyřibody**, deskou s medovou pláští pro případné včelaře, deskou s nejnovějším hitem skupiny **5kraw**, dále s deskou vstupů a výstupů z provozu atd. Zvuková karta se v základní konfiguraci **Jozef 2000** nedodává, zvuk je v tomto počítači řešen jiným způsobem. Na obrazovce se zobrazuje notová osnova a uživatel tyto tóny podle potřeby vyluzuje. To svědčí o úmyslu konstruktérů rozvíjet obzory uživatelů - zde jste nabádáni používat své snad dosud netušené pěvecké schopnosti. Přístup autorů k Vašemu vývinu je velmi liberální. Až se z Vás stane nový Majkl, výrobce si nedělá žádné nároky na poplatky za výcvik.

K počítači se též dodává nejnovější vynález laboratoří **Sjř a syn, s.r.o.** - myš typu **Myš**. Tato nová multimediální myš je vybavena malým reproduktorkem o výkonu 300W, který signalizuje nebezpečí pádu ze stolu - při rozměru monitoru 33 palců se není čemu divit - budete potřebovat podložku o rozměrech cca 1x1 metr. Myš nese celých osm tlačítek (jedno shora, dvě zepředu, dvě zleva, zprava a jedno zdola). Přidaná tlačítka myši spouštějí definovatelné implicitní funkce, což je věc zcela očekávaná a naprosto v mezích normalnosti. Klávesnice je tvořena zejm. třemi sty kláves - výrobce obsadil stodevadesátosm neobvyklých kláves některými nejpoužívanějšími slovy a příkazy. O přínosu pro uživatele se dá ovšem polemizovat - pokud vaše paže nedosahují délky 2 metry, na výše položené klávesy jednoduše nedosáhnete.

V jedné z krabic najdete i několik fonografických válečků se software! Uvedené médium je sice trochu staršího data, nicméně nechme volný průchod tvůrčí fantazii. Je více než pravděpodobné, že mají naši sousedé z firmy **Bača Ware** pádný důvod k použití tohoto ojedinělého média. Je v tom ale možno vidět jednu výhodu - válečky si můžete sami vyrábět pomocí vosku ze včel zabudovaných v počítači. (Upozornění: vosk se nevyrábí z rozmačkaných včel, jak je chybně uvedeno v manuálu)

Takže se prozatím loučím a pokud bude o tento nový progresivní směr vývoje ve výpočetní technice zájem, přinesu další podrobnosti o software i hardware.

Stoovvie/Fikas



Postavte si svůj stojan k tiskárně!

Stojan pod tiskárnu je jak známo velice užitečná věc šetřící cenné místo na pracovním stole, obzvláště tisknete-li alespoň občas na traktorový papír. Originál stojany zakoupené v obchodech jsou ovšem drahé. Ze si můžete sami stojan postavit doslova za pár korun, toho je náš návod důkazem.

Samozřejmě je náš návod orientační a je možné (u některých tiskáren dokonce nutné) stojan si individuálně upravit co do rozměrů, nebo si sami můžete učinit i různá vylepšení. Vaší fantazii se v tomto směru meze nekladou.

Jako materiálu je použito dřevěných desek libovolné tloušťky (doporuč. 1 - 2 cm.) a předepsaných rozměrů (viz obr.). Spoje jednotlivých dílů jsou řešeny čepy či vruty a vzájemným sklížením nebo slepením kontaktních ploch.

Postup montáže:

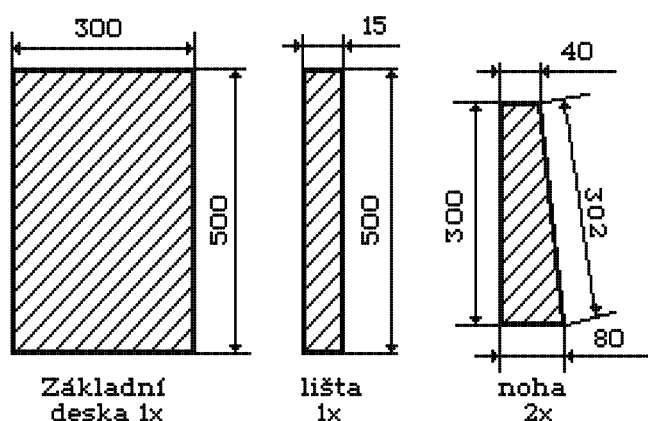
Nejdříve vyříznete všechny 4 základní díly stojanu a hrany opilujete a obrousíte smirkovým papírem (šmirglem - ó jak přebohatý máme jazyk). Pak vyvrtejte otvory pro čepy. Obě nohy stojanu připevníte dvěma až třemi čepy na základovou desku. Při vrtání děr pro čepy dejte pozor (bacha) na to, aby jste neprovrátili základovou desku úplně, (durch, skrz, atd...), ale jen do dvou třetin nutných pro usazení čepu. Aby jste přesně naměřili (napasovali) oba čepy na zákl. desku a na nohy stojanu, poradím vám malý trik (flignu). Načerněte silně horní plošky čepů obyčejnou tužkou a pak oba díly navzájem přitiskněte silně k sobě. V místě otisků

pak vyvrátíte otvory pro sesazení dílů pomocí čepů dohromady. Teď tedy máte základní desku a obě nohy složené nasucho, zbývá jen připevnit obdobným způsobem přední lištu stojanu (to aby se vám tiskárna neposouvala ze stojanu dolů).

Pokud vám nasucho složený stojan sedí perfektně dohromady, můžete všechny díly dohromady zklížit nebo slepit vhodným lepidlem na dřevo. Po proschnutí celku můžete ještě stojanu dát vlastní povrchovou úpravu (nalakování, natření barvou, atp.). Vhodné je též nalepit na povrch základní desky a na nohy stojanu (zespodu) libovolný měkký materiál - gumu, filc, Jekor, apod. To kvůli odhlučnění a zmírnění otřesů tiskárny na podložku.

Takto vámi zhotovený stojan udrží i těžké tiskárny a jistě vám bude dlouho i užitečným doplňkem vašeho počítačového centra.

Lucass



Všechny míry jsou udány v milimetrech.

Disk drive FD 2000/4000

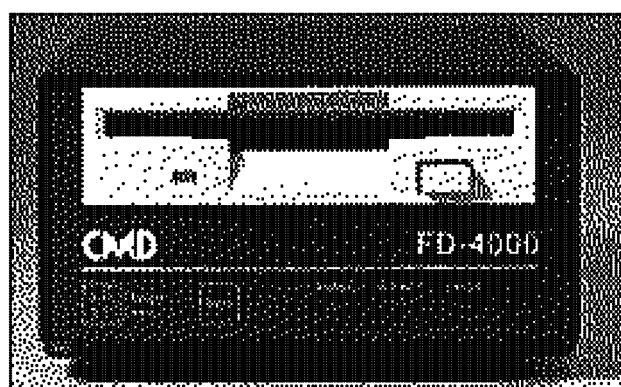
V tomto článku bych vám rád představil disk. jednotky FD 2000/4000, které vyrábí firma CMD. Nedávno jsem jednu z nich zakoupil a pokusím se vám o ní něco říci, sami si pak uděláte představu, zda by taková disk. jednotka byla vhodným hardwarovým doplňkem pro vaši C64/128 sestavu.

Mnozí z vás již zaručeně slyšeli o nových FD-jednotkách, ale pro ty, kteří neví, o co jde, mohu zopakovat, že jsou to 3.5" drivy vyrobené v USA firmou Creative Micro Designs. V současné době jsou dostupné dva typy přístrojů: FD 2000 a FD 4000.

Jediným rozdílem mezi těmito drivy je to, že FD 4000 je schopna využívat nové ED (enhanced density) diskety, které jsou na trhu novinkou. Naopak FD 2000 používá standartní HD (high density) či DD (double density) diskety. Já osobně jsem se rozhodl zakoupit FD 2000, protože cena za balíček ED disket (cca 29 USD) se mi zdá značně vysoká. HD diskety jsou naopak lehce k sehnání a velmi levné. V současné době mě dokonce tyto diskety přijdou na méně peněz, než 5.25" diskety pro 1541-ku.

Standartní HD diskety mají formát (kapacitu) 1.6 MB, což představuje 6400 bloků. Takže na jednu HD disketu vměstnáte až 10 disketových stran 5.25". Diskety DD mají formát 800 kB (3200 bloků) a ED diskety dokonce 3.2 MB (12000 bloků). HD a DD diskety lze používat v obou typech drivů, ale ED diskety dokáže přečíst jen FD 4000. Přístroje mohou číst a zapisovat rovněž na 1581-diskety, takže jsou ideální náhradou za disk. drive 1581 a kdokoliv, kdo má sbírku software pro 1581, využije tyto programy i pro FD 2000/4000. A navíc jsou tyto přístroje o 20 procent rychlejší než standartní 1581 a asi 15-krát rychlejší, pokud jsou navíc vybaveny Jiffy-DOSem.

Další výhodou je schopnost emulovat 1541 a 1571 diskety (vytvoří se partition se stopami, sektory a BAM shodnými s těmito 5.25" formáty) s velmi vysokou kompatibilitou vůči existujícímu software. To zname-



ná, že programy vytvořené pro 1541 můžete spouštět v 1541-partition FD 2000 anebo FD 4000.

Určité programy, které běží na 1541, budou fungovat i na FD jednotkách, avšak ne na originálních 1581 drivech (nejčastěji jde o multi-loadingové hry). Příznivce GEOSu potěší fakt, že FD jednotky jsou s tímto operačním systémem kompatibilní a po použití programu **GeoMakeBoot** můžete natahovat GEOS přímo z tohoto přístroje.

Disk. jednotku lze také zakoupit se zálohovanými hodinami, případně tyto hodiny můžete dokoupit a doplnit později.

Pravděpodobně nejdůležitější věc, kterou budete chtít vědět, je cena těchto přístrojů. FD 2000 vás bude stát 179.95 USD (cena při objednávání v našem klubu je 7980,- Kč) a 199.95 USD s hodinami (v klubu 8500,- Kč) plus 40 USD k zaplacení poštovních nákladů a pojištění (v klubových cenách je tato částka již započtena). V anglické měně to činí kolem 140 liber, což je (dle mého názoru) směšná částka, když pomyslím, že jsem za disk. drive 1541 II ve své době zaplatil zhruba 115 liber a 1581 drive stál při uvedení na trh kolem 200 liber. Pokud jste zapřísaahlými commodoristy, kteří se své C64/128 nikdy nevzdají, pak pro vás cena nebude až tak vysoká, avšak pokud pomýšlíte na koupi jiného počítače, tak pak se vás ptám, proč platit spoustu peněz za novou sestavu, když vylepšení té vaší stávající vám může posloužit stejně dobře. Já sám

vlastním C64 již asi 12 let a momentálně mám také Amigu, Sega Megadrive a Mega CD. Můj bratr mi zapůjčil svůj SNES, 32X či Sega Saturn a jeho PC 486 mohou používat, kdykoliv se mi zachce. Ale abych pravdu řekl, stará dobrá 64-ka je lepší počítač, než všechny tyto stroje dohromady. Jistěže mají nádhernou grafiku a zvuk (tedy kromě PC; abyste si vychutnali nějakou solidní hudbu u her, musíte dokoupit zvukovou kartu), ale s mojí 64-kou se pobavím mnohem lépe. Je zde nejlepší scéna, tony her a jiný software. Kdyby mnohem více lidí přemýšlelo o tomto více než o tom, zda je tráva zelenější na spodní straně (což vám zaručuji, že není), pak bychom se nemuseli nikdy obávat eventuálního úpadku scény.

Koupíte-li si PC, pak nejpozději za rok na něm budete dělat další upgrade, abyste vůbec rozběhali novější hry. S hardwarem od firmy CMD, konkrétně SuperCPU 64 (akcelerátor na 20 MHz), vaše C64-ka bude rychlejší než PC 386SX, ale to už je jiná kapitola, takže se vraťme k věci.

První fakt, který mě při rozbalení FD drajvu ohromil, byla velikost. Je tak malý! Abyste si udělali představu, tak na klasicke 1541-ku naskládáte tyto jednotky celkem tři. Tady je přesná velikost:

délka=19.5 cm

šířka=12.3 cm

výška=6.5 cm

K jednotce je dodáván externí napájecí zdroj z přepínačem napájení, takže vám bude fungovat, ať už žijete v USA, Evropě nebo Asii. Manuál formátu A5 s 122 stranami vypadá velmi atraktivně a v balíku je obsažen rovněž Utility-disk. Manuál obsahuje vše o ovládání disk. jednotky a o programech z Utility-disku. Samozřejmě nemusíte číst vše, protože mnoho věcí je shodných jako u 1541-ky, kromě tvoření partitionů.

Co najdete na disketě...

FD Tools - používají se k formátování disket, tvorbě partitionů, prohlížení či tisku

obsahu partitionů, jejich formátování a mazání. Na jedné disketě se může nacházet až 31 partitionů a ty mohou být směsicí přirozených (native) CMD partitionů, nebo formátu 1541/71/81, můžete vytvořit jeden nativní partition o velikosti 6336 bloků nebo dva 1581-partitiony (každý s 3160 bloky) anebo nativní partitiony libovolné velikosti (násobky 256 bloků, tedy např. 256 bloků anebo taky 1280 bloků). Nezávisle na jejich velikosti, nativní partitiony zabírají z direktoraře 64 bloků pro BAM, takže partition s 512 bloky má reálnou kapacitu 448 bl. Partition, který emuluje 1541-ku používá 684 bloků a proto má standartních 664 bl. (stejně tak 1571 - používá 1368 a má kapacitu 1328 bloků, 1581 - 3200 a volných bloků 3160).

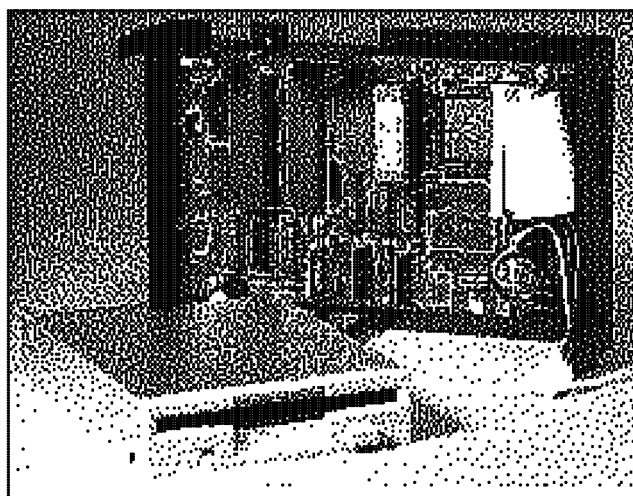
FCopy - file-kopírák pro kopírování mezi FD, 1541/71/81 a rovněž mezi partitiony.

MCopy - pro kopírování celé diskety 1541/71/81 do FD nebo mezi sebou, či mezi jednotlivými partitiony.

Toto jsou tři nejpoužívanější programy, ale k dispozici jsou ještě další utility k tvorbě podadresářů 1541/81 nebo zálohování dlouhých partitionů na více disket atd.

Všechny tyto utility jsou velice jednoduše ovladatelné a neobyčejně účelné.

Caledonian (přel. Marcus)



Programy pro C64

1. MANAGER V3.0

Tento program je obdoba uživatelského menu v Norton-Commanderu na PC. Po spuštění se načte textový soubor "?????????????.mnu" vytvořený v notepadu ve FINAL III. Je-li na disku více souborů s koncovkou „.mnu“ a 12 znaky v názvu, načte se samozřejmě první z nich. Obsahuje barvy pracovního stolu, oficiální počet souborů a seznam položek, spustitelných stiskem předvoleného znaku. Každá položka se skládá ze spouštěcího znaku, textu v menu a názvu spustitelného programu. spouštěcí znak se dá zadat instrukcí **znak(znak)** nebo **ascii(CHR\$ kód)** pro znaky, které nejdou napsat v editoru. Zmíněná informace o oficiálním počtu souborů ovlivňuje pouze grafické znázornění při načtení souboru. Kdekoliv do souboru se dá vložit komentář začínající středníkem. Ovšem každý takový komentář musí začínat na novém řádku. Nikdy za některým z dat. Vynechání řádky v konečném menu se provede lomítkem na samostatném řádku.

Program je napsán pro FINAL III a má zabudovanou položku pro skok do DESKTOPu nebo BASICu. Tyto položky se dají umístit kamkoliv do menu nebo úplně vynechat. Pak nebudou aktivní. Je to vhodné u jiného nebo žádného cartridge, protože skok do desktopu jsem vyřešil speciální rutinou ve strojovém kódu, která spustí DESKTOP kdykoliv, kdy není modul odpojen KILLEM.

Kompletní návod je obsažen i v komentářích samotného mnu-souboru, který je napsán v notepadu FINAL III. Samozřejmě je vhodné v pracovní verzi souboru vynechat všechny komentáře a zbytečné volné řádky kvůli rychlosti načítání.

2. LADIČKA

Tento program vznikl poté, co jsem po několikáté neúspěšně ladil kytaru podle Music

Makeru 128 a jiných editorů. Všechny totiž mají různý stupeň *rozladěnosti* a jsou naladěné o půltón níž. Můj program využívá frekvence přepočtené podle tabulek temperovaného ladění podle upraveného vzorce z publikace **C64 od A do Z**.

Po spuštění se zadá přeladění v půltónech (poloha kapodastru). Pak se stiskem daných kláves vyluzují tóny určité struny chyčené na určité značce.

Ladění s tímto programem je jednoduché a hlavně přesné, zejména u tzv. nenaladitelných kytar.

3. SSAVER

Jedná se o velmi krátký prográmeček, který se po instalaci uloží do \$C00-\$C40. Stiskem RESTORE vypne/zapne obrazovku bez zamrznutí probíhajícího programu. Je vhodný pro BASIC (kompilované) programy i práci v monitoru FINAL III. U dlouho pracujících programů šetří vypnutím VIC kromě obrazovky i čas.

4. COPY SYSTEM BT100

Prohlíží a tiskne grafické obrazovky z celé paměti. Pracuje sice jen s tiskárnou BT100, ale já ho využívám hlavně pro hledání a ukládání obrázků. Každý obrázek se totiž kopíruje do oblasti paměti \$2000-\$3F40, kde se následně zobrazí. Po přerušení programu mohu tuto oblast pomocí monitoru uložit.

5. SAMPLER

Pomocí myši nebo klávesnice nastavuje registry SIDu a upravuje tak externí zvukový signál.

6. VSTUPNÍ HESLO

Tento krátký program v BASICu se dá vložit před libovolný BASIC program a chránit tak jeho spuštění heslem. Program se dá lehce modifikovat. Na označeném místě se

vloží permanentní heslo. Při zadání špatného hesla se celý program smaže. Po kompilaci je poměrně jisté, že vetřelec heslo nevyčte. Zvláště pak kódovací konstantu, již

je heslo zakódováno. Kódy písmen hesla zjišťuje program **KODER**. V ukázkové verzi je heslo „**HESLO**“.

Marek Uher

Programy pro C128

Grafy C128/40 (statistika)

Program **GRAFY C128** je určen, jak již sám název napovídá, pro počítač Commodore 128, 128D v módu 128 a 40-znakový mód obrazovky. Jedná se o **BASIC**ový program, takže jeho natažení obstará běžný příkaz **DLOAD** a spuštění **RUN**.

V přehledném programovém menu máte pak možnost výběru pěti druhů grafů, a to sloupcový graf, sloupcový graf barevný, dále 3D (třírozměrný) sloupcový graf, kruhový graf a 3D kruhový graf. Vyberete-li si kteroukoliv možnost, po zadání parametrů a prohlédnutí grafu máte možnost návratu zpět do menu.

Program doporučuji zejména zájemcům o programování v **BASICu 7.0**, protože **GRAFY 128** jim mohou sloužit i jako inštruktážní program.

RAM Floppy 128

Tento program je určen pro počítače Commodore 128 v módu 128. Funguje pouze s rozšířením **RAM 1750** (512 KByte) nebo **1764** (256 KByte). **REU 1700** (128 KByte) není programem podporováno!

Program simuluje disketovou jednotku v rozšíření **RAM**. Natáhněte a odstartujte program **RAM FLOPPY 128** příkazem:

```
BLOAD"RAM FLOPPY 128":SYS DEC("1400")
```

Po spuštění programu výše zmíněným **SYS**em uvidíte na obrazovce výpis obsahu ramdisku a přehled povelů, které jsou vám k dispozici. Při prvním startu je přehled jednotlivých banků v **RAM**-disku samozřejmě prázdný.

Z přímého módu můžete kdykoliv ramdisk oslovit příkazem **SLOW:SYS DEC ("1400")**. Toto funguje dokonce i po resetu nebo současném stisku kláves **RUN/STOP** a **RESTORE**.

Pokud jste natáhli **BASIC**-program do paměti počítače, můžete jej do ramdisku po zavolání **SYS**em libovolně uložit stiskem klávesy **S**. Budete dotázáni, do kterého banku má být program uložen.

POZOR! Rozšíření 1764 (256 KByte) může používat jen čtyři z osmi banků, tj. nula až tři! Banky čtyři až sedm nemohou být vzhledem k menší kapacitě rozšíření 1764 obsazeny a zůstávají prázdné.

Po uložení dat do **RAM FLOPPY** se budete nacházet opět v přímém módu. Pokud chcete váš program z ramdisku opět natáhnout, zadejte jednoduše **SYS DEC("1400")** a objeví se opět menu. Pro natažení přísl. banku stiskněte klávesu **L** (load). Pokud byste chtěli **BASIC** program z rozšíření **RAM** připojit na jiný program, stiskněte klávesu **M** (merge). Opuštění **RAM FLOPPY** provedete stiskem klávesy **Q**.

Numeric Keys 64

Numerický blok kláves u C128 i pro mód C64? Ano! Program **NUMERIC KEYS 64** je krátkým, ale užitečným **BASIC**programem, jenž vám umožní na vašem C128 (C128D) využívat numerický blok kláves i v módu C64. Natáhněte program (samozřejmě v módu 64) příkazem **LOAD"NUMERIC KEYS 64".8** a spusťte obvyklým **RUN**. Přibližně po třech sekundách se vám pak počítač přihlásí opět hlášením **READY**. Nyní jsou klávesy numerického bloku aktivní.

Obložení kláves je následovné:

Klávesa	ASCII	Klávesa	ASCII:
O	48	HELP	22
1	49	TAB	23
2	50	ALT	24
3	51	ESC	27
4	52	LINE FEED	17
5	53	ENTER	13
6	54	CRSR UP	145
7	55	CRSR DOWN	17
8	56	CRSR LEFT	157
9	57	CRSR RIGHT	29
.	46	NO SCROLL	25
+	43		
-	45		

Kódy ASCII kláves HELP, TAB, ALT a NO SCROLL nemají pro C64 žádnou zvláštní úlohu a jsou zde zvoleny tak, aby je bylo možno využít i v programu. Program NK64 je uložen normálně v bufferu (paměti) pro dataset, což je nevýhodné pro majitele datasetu a pro jeho případný provoz. Změnou hodnoty na řádku 10 však můžete vaši verzi programu „nasměrovat“ a uložit do paměti i jinam (obsadí asi 189 bytů).

Náklady na provoz automobilu

Program „Auto-náklady“ je určen uživatelům počítačů C128 (C128D) a k jeho spuštění je třeba monitor nebo televizor, který je možno přepnout na rozlišení 80 znaků. Je psán v BASICu 7.0 a jeho obsluha pomocí menu je velmi snadná. Program přehledně vyhodnocuje na základě vstupu vašich dat průměrnou spotřebu automobilu za měsíc nebo rok a výsledek je možné zobrazit čísly nebo i formou sloupcových grafů. Program také podporuje výstup na obrazovku nebo tiskárnu.

Program natáhněte a spusťte příkazem RUN„AUTO-NAKLADY“ a po úvodní obrazovce a stisku RETURN (ENTER) přistánete v hlavním menu. Volba jednotlivých položek v menu probíhá stiskem klávesy požadované funkce a RETURNu. Návrat z kterékoli části programu nebo z kteréhokoli menu docílíte klávesou X. Klávesa F1 je

v programu obsazena funkcí X+RETURN, takže vám umožní rychlý návrat z jakéhokoliv podmenu pouhým jedním stiskem.

Hlavní menu:

1) Zadání dat - program v paměti zpracovává data za celý kalendářní rok. V každém měsíci můžete zanést až 5 datových bloků složených z data čerpání, stavu KM, čerpaných litrů a z nákladů (ceny) za 1 litr benzínu. Program pak zpracuje z těchto dat počet ujetých kilometrů od posledního čerpání a tomu odpovídající průměrnou spotřebu na 100 km a náklady na 1 litr benzínu.

Nové zadání - Pozor! Při volbě tohoto bodu budou všechna data nacházející se v paměti smazána. Program vás pak sám vede zadáváním nových dat. V každém měsíci máte možnost pěti vstupů (čerpání), což by mělo pro běžnou potřebu stačovat. Čerpáte-li benzin častěji, nezbude vám nic jiného než si některé položky čerpání sečíst. zadáte-li O (nulu) jako datum, pak program automaticky skočí do zadávání dalšího měsíce. Stejná situace nastane, pokud zadáte všech 5 datových bloků za jeden měsíc - automaticky postoupíte do dalšího.

Při zadávání desetinných čísel (haléře, apod.) v programu je nutné použít desetinnou tečku (ne čárku!). Chcete-li zadávání předčasně opustit, vepište do libovolného pole X a všechny předchozí údaje z tohoto vstupu budou ignorovány. No a pokud je vše zadáno jak má být, program se o správnosti zadání raději ještě přesvědčí pojistnou otázkou.

Doplnění - Můžete měnit hodnoty již od prvního měsíce a pomocí klávesy X můžete listovat až k požadovanému měsíci.

2) Výdej dat (obrazovka/tiskárna)

Zde můžete zvolit možnost výstupu na obrazovku či tiskárnu pro prohlédnutí výsledku vaší práce.

Výstup - jak na obrazovku, tak i na tiskárnu můžete směřovat výstup těchto možností: měsíční přehled, ujeté kilometry (sloupcový diagram), spotřeba (sl. diagram), náklady (sl. diagram), k tomuto bodu ještě několik užitečných kláves:

X nebo **F1** skok zpět do menu
+ nebo **-** listování jednotl. měsíci.

3) Disketové operace

Vám umožní **LOAD** na disk a **SAVE** z disku. Také načtení omezeného adresáře (directory) pro tento program je vám v tomto bodě k dispozici.

Načíst data - **LOAD** - slouží k načtení dat z diskety, přičemž data nacházející se v paměti počítače budou přepsána.

Uložit data - **SAVE** - použijte k uložení aktuálních dat na disketu.

4) Konec programu

Volbou tohoto bodu program opustíte. Jeho nové spuštění bez ztráty dat je možné příkazem: **FAST:GOTO 30**

Zrcadlové písmo, Hlavou dolů

Jedná se o dva krátké programy jak pro C128, tak i pro C64, které jsou si celkem

podobné a proto bychom vám je chtěli představit společně. Programy jsou humorovou variací na téma **Kopírování a změna originální znakové sady počítače**. Začneme tedy variantou pro C128.

Tento malý strojový program pro Commodore 128 (mód 128) pracuje s rozlišením 40-znakové obrazovky. Všechny 512 zobrazitelných znaků se objeví na obrazovce „hore nohami“ a zrcadlově obráceně. Přitom všechny funkce počítače zůstanou zachovány!

Program natáhněte do paměti příkazem **BLOAD"ZRCADLOVE PISMO"**. Spuštění pak proveďte příkazem **SYS 4864**. Tento zrcadlovitý mišmaš uvedete do původního stavu příkazem **SYS 4959** nebo kombinací kláves **RUN/STOP** a **RESTORE**.

No a aby ani majitelé C64 nepřišli zkrátka mohou vyzkoušet na svém počítači obdobu tohoto programu - a sice program „Hlavou dolů“. Program natáhněte obvyklým způsobem a spustíte ještě obvyklejším **RUN**. Více již nebudeme prozrazovat, nechejte se překvapit!

Ruda RS, M. Rančík, Lucass

(Všechny výše popsané programy pro C64 i C128 naleznete na Splash!-disku přiloženém k tomuto číslu.)

Splash! On-line aneb náš časopis na Internetu !!!

Nezůstáváme pozadu, ale kráčíme s dobou. Již delší dobu nás můžete nalézt na internetu a to na těchto adresách:

<http://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm>

<http://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm>

Splash!

On-line

O jednom velkém světě

Když jsem četl úvahu *Objevte (staro)nový svět* od Matthewa, říkal jsem si, že tomu něco chybí. Ano, bylo tam báječné povídání o scéně a demech a hrách a denním chlebu, ale co obyčejní, normální lidé? Zatím totiž bohužel neplatí pravidlo co Commodorista, to scener a je to škoda. Ale je zvláštní, že co C64-kař, to zajímavý člověk. Ovšem ne vždy v dobrém slova smyslu.

Znal jsem (znám) například jednoho C64-kaře, jmenoval se Pavel. S Pavlem jsme si vždy rozuměli, ať už za klávesnici komodorka, nebo kdekoli jinde. Jak by řekl Lenin, byli jsme si rovni. Pavlovi však jednoho dne přestal C64 vyhovovat a tak jej prodal a po pár měsících si koupil Amigu „dvanáctikilo“. A najednou jsme si přestali rozumět. Cím to proboha je? Snad že on je Amigista a já pouhý 64-kař? Nevím, ale jedno je jisté. Počítače strašně mění lidi. Zjednodušeně by se dalo říci, že čím hlubší je výkonnostní propast mezi oběma počítači, tím horší jsou vztahy. Nezbylo tedy, než si začít hledat mezi komodoristy jiné přátele. Dal jsem si inzerát do novin. A po pár dnech jsem se seznámil se dvěma bezvadnými klukama, kteří byli opravdu fandové do C64 a ne jen lame pařani. Ani Pavel lame pařan nebyl, tím se stal až s Amigou. To je všeobecně známý fakt - stačí se podívat do nějakého diskmagu na **news and rumors** a uvidíte, kolik talentovaných lidí odešlo z C64/128 jen proto, aby se stali trapnými řadovými **lamači joysticků**. To je právě Pavlův případ. S C64 jste přímo nuceni při práci přemýšlet, vypomáhat si všelijakými programky a udělátky. Když si uvědomíte těch deset milionů Commodoristů okolo sebe, je vám jasné, že pro ně **musíte** něco udělat. A tak vznikla scéna. Ale to už je téma šité na míru Matthewovi.

Commodoristé se tedy dělí do jakýchsi **kast** a ty jsou celkem tři. První jsou již



zmnění **lamači joysticků**, kteří by sice výkonnější systém chtěli, ale jednoduše naň nemají. Zavídí tedy svým přátelům i nepřítelům jejich vyšší miláčky. Tito lidé mají svoji vlastní mentalitu a vyznačují se tím, že jejich čas strávený u počítače nenese žádné výsledky, s nimiž by se mohli rozdělit i s ostatními.

Mezi druhými jsem například já. Do scény jsem se zatím nezapořil především proto, že neumím assembler a svoje poměrně časté hudební invence nedokážu dokonale převést do počítače. V této druhé kastě jsou proto takzvaní **lameři** a taky **non-sceneri**. Občas naprogramují nějaký jednodušší prográmk nebo hříčku nebo složí nějakou **music**. Anebo naškrábou ohromné množství recenzí na výtvořy někoho jiného a pošlou je do **SPLASH!** (popřípadě je nechají ležet rok na stole, pak roztrhají obálku a články zahodí) - to je taky můj případ. (Poslal jsem toho dost, ale

ne všechno může být zveřejněno najednou.) Tito lidé mají svého komouška rádi, i když by také rádi něco silnějšího.

No a třetí a poslední skupinou jsou **sceneři**. Tito lidé tvoří pilíř existence našeho počítače, takže je mějte rádi a nedělejte jim naschvály. Jak už prohlásil Matthew, kdyby nebylo těchto lidí, nebylo by ani komodorka. Právě proto vznikla situace, že C64/128 žije dnes více, než například slavné šestnáctibitové **Atari ST/STE/TT**. Lidé, kteří si tato výkonná atárka koupili, se honili pouze za výkonem a nechovají k nim více úcty, než kráva ke kalkulačce. Někteří sceneři jdou dokonce tak daleko, že by svého miláčka nevyměnili ani za **Siliconu** od **SGI** (třeba taky proto, že jim to nikdy nikdo nenabídl a nenabídne - je to spíš fráze, ale z poloviny pravdivá). Ke

scenerům mějte úctu, protože právě díky nim a nikomu jinému máte dnes (snad) tolik nového software.

Zádný jiný počítač se nestal u tolika lidí miláčkem, jako právě C64 (snad ještě ZX Spectrum nebo u zvrhlíků Atari XL/XE - nic ve zlém, MACu). A doufám si tvrdit, že ani nestane. Ale jestli stane, bude to něco krásného. Mimochodem, pro oddané komodoristy je tady jedna věta, která snad vnese trochu světla do jejich zakaboněných duší: Zabedněnce nepřesvědčíte ani výsledkem. Vyložte si to jak chcete. Prostě:

When somebody says that PC, Amiga, Sega, Atari are better than a C64, never mind. Give'em a kick, laugh and stay cool.

Stooovie of Fikas

GEOS - nová generace!

V dnešním čísle vám přinášíme další informace o nové verzi známého operačního systému GEOS. Rozhovor s programátorem této nové verze, Mauricem Randallem, je převzat z německého časopisu GO64!

GO64!: Dobrý den, Maurice! V posledních letech se neustále více a více mluví o pokusech vytvořit nový GEOS 3.0, bohužel tyto pokusy stále nebyly uskutečněny. Co tě přimělo k tomu, dát se do programování nové verze GEOSu a proč až nyní a ne již dříve?

MAURICE: Normálně by upgrade GEOSu měla být práce lidí od GeoWorks, ale ačkoliv stále víceméně podporují C64/128, musí to udělat někdo jiný. Ani v nejmenším jsem si nemyslel, že tímto člověkem budu právě já, přestože jsem se v posledních letech zabýval rutinami diskových řadičů a jejich modifikacemi. Diskové řadiče jsou klíčem k opravdové práci s GEOSem. Tento operační systém musí přece fungovat

s mnoha odlišnými disk. jednotkami. Prohlédl jsem si zdrojový kód některých mých aplikací a zjistil jsem, že mnohé rutiny, které využívám, musí být obsaženy uvnitř systému. Takže netrvalo dlouho rozhodnout se provést upgrade celého systému jako takového.

GO64!: Co plánuješ v GEOSu vylepšit, co bude ve verzi 3.0 nového?

MAURICE: Snad bych měl poznamenat, že nová verze GEOSu neponese označení 3.0. Firma GeoWorks totiž takto pojmenovala novou verzi GEOSu pro PC a má strach o to, aby toto označení nepletlo zákazníky a uživatele. Pro nový název jsem se zatím nerozhodnul, ale slovo GEOS před ním bude rozhodně obsaženo. A nyní ke zlepšením: chtěl bych upravit systém tak, aby fungoval se všemi „High-End“ periferními přístroji, samozřejmě především s produkty od CMD. Největší změna bude pro normální uživatele nepostřehnutelná, ovšem

pro programátory bude znamenat obrovské možnosti při vytváření vlastních aplikací. Další novou věcí bude Desktop III a Configure 5, oba tyto programy hrají klíčovou roli v novém GEOSu.

GO64!: Jak to vypadá se zpětnou kompatibilitou ke starším programům a aplikacím, které byly vyvinuty pro GEOS 2.0?

MAURICE: To byla pro mne při vývoji nové verze prioritní věc. Všechny aplikace budou s novým systémem fungovat. A bych to upřesnil, tak poběží všechny programy, které byly správně naprogramovány. Programy, které nebudou fungovat, jsou ty, které mění rutiny v Kernalu GEOSu či jinak pozměňují základní systém.

GO64!: GEOS 3.0 prý bude navíc podporovat nativní kód 65816. Jak to vypadá s podporou RAM-Card pro SuperCPU?

MAURICE: SuperCPU bude plně podporován, ale musím myslet také na přístroje bez tohoto akcelerátoru. Proto bude existovat i verze bez 65816 kódu. Nový GEOS tedy bude na obou systémech fungovat bez problémů. Žádné patche již tedy nebudou nutné. Všechny rutiny SuperCPU jsou už obsaženy v diskových řadičích. To je také důvod, proč poběží nový GEOS se SuperCPU mnohem rychleji, než GEOS 2.0. Rovněž bude podpořen tisk s taktem 20 MHz a jako bonus bude možné použít i staré cartridge Turbomaster 4 MHz, přirozeně také bez patchů. Přídavná RAM v RAM-Card pro SuperCPU bude podporována jako RAM-disk, uživatel bude mít možnost tuto RAM rozdělit až na 8 partitionů, jeden RAM-disk může mít velikost až 16 MB.

GO64!: A co německá verze?

MAURICE: Hotová verze GEOSu bude rozšiřována po celém světě. Na instalační disketě se bude nacházet program, který umožní instalaci jednoho z nabízených jazyků, tedy i němčinu.

GO64!: Bude se u nové verze jednat o Update, nebo se bude prodávat jako plná verze nového systému?

MAURICE: To musí rozhodnout CMD, nemyslím, že je tato otázka již ujasněná. Ale podle mne si lidé, kteří si zakoupili dřívější GEOS 2.0 od CMD, budou moci koupit Upgrade za sníženou cenu. Ostatní budou muset zaplatit plnou částku.

GO64!: Je nový GEOS ve verzi pro C64 nebo i pro C128? Budou k dostání obě verze?

MAURICE: Verze, na které pracuji, je momentálně pouze pro C64, s verzí pro C128 čekám, až bude hotov SuperCPU 128.

GO64!: Jak to vypadá s multitaskingem nebo task-switchingem?

MAURICE: Nebude zde žádný multitasking, neboť na přístroji s taktem 1 MHz je to téměř nemožné. Později však snad budu přemýšlet o možnosti pro 20 MHz Setup, to je však zatím ve hvězdách. Na druhou stranu je task-switching mnohem snadněji proveditelný, fungoval už pod Gateway. U nového GEOSu je to nyní ještě jednodušší, každou aplikací by byl obsazen či uvolněn jeden 64 kB bank, pokud by to bylo nutné. V případě task-switchingu by byla obsazena RAM vždy, když by uživatel zvolil jiný task (úlohu) a pak by byla uvolněna tehdy, když by uživatel task uzavřel. Je možné mít aktivních více tasků, tady je pak možnost alokovat tolik 64 kB banků, kolik jich je potřeba (přídavná RAM ve formě rozšíření RAM). Každé aplikaci, která pro svůj běh potřebuje jeden RAM bank, by byl tento bank přidělen (pokud by byl k dispozici).

GO64!: GEOS 2.0 byl distribuován s mnoha aplikacemi, např. GeoWrite, GeoPaint, GeoSpell atd. Jak tomu bude u nové verze GEOSu?

MAURICE: Bude zde několik nových tiskových řadičů, existující řadiče budou pozměněny, protože nový GEOS bude poněkud odlišně pracovat s odesíláním dat na sériový port nebo paralelní kabel. Tím bude počet nutných řadičů zredukován asi na polovinu. Hlavní aplikace budou nepatrně změněny, např. bude odstraněna chyba GeoWrite (místo roku 2000 tento program zobrazoval datum 1900). Větší změny však neplánuji.

GO64!: Kdy to všechno bude hotovo a kdy bude nový GEOS k dostání?

MAURICE: Těžko říci, ze 75 procent jsem hotov, ale nezapomeňte, že jde v podstatě o

projekt jednoho člověka a já mám také mnoho jiné práce, musím se starat o svůj obchod s auty, možná to zní podivně, ale já se programováním neživím.

GO64!: Díky za interview, Maurice, byl velmi zajímavý a pro všechny příznivce GEOSu určitě i přínosný.

MAURICE: Také děkuji za váš zájem a doufám, že všichni GEOS-uživatelé si s novým systémem užijí spoustu zábavy, jako jsem si jí užil já při programování. Je to opravdu cenný produkt pro naše staré osmibity...

přel. Marcus
(podle GO64!)



Radio Extern

Na loňském Invexu jsem navštívil rotundu pavilonu A, kde se pořádaly zajímavé konference, přednášky a potlachy na téma, kvůli kterému vychází i časopis, který právě čtete. Počítače. Už mě ze všeho ruchu a ze všech těch PC pomalu začínala bolet hlava (C64 nikde v dohledu) a tak jsem si řekl, že by nebylo špatné chvíli v klídku rozjít v křesílku pro posluchače a třeba si i chvílku zdřímnout, jak se to na přednáškách sluší a patří... Provedení mého nápadu pak netrvalo déle, nežli jste vy přečetli tuto a předchozí hluboce rozvinutou větu (to je služek, což?). Z povrchního balancování na vlnách spánku a snění mne probralo pár povědomých slov, které projely jako projektíl mým mozkem a najednou jsem už byl celý já ve stavu nejvyšší pohotovosti. Tato slova totiž zněla: **GEOS pro Commodore 128** a utility pro něj!!! Okamžitě jsem tedy pro vás zaznamenal celou přednášku (včetně všech dotazů ze strany publika) a jestli si Marcus s mými příspěvky do SPLASHle doma nezatopí v kamnech, budete si moci v několika následujících číslech časopisu počítat o utilitych pro GEOS 128, ale

i GEOS 64. (Nezatopil, diskety špatně hoří - pozn. Marcus.)

Přednášející (Němec **Dr. Ing. C. Ompu**, dále jen **Dr. Ing.**): „Vážení přátelé, dovoluji mi, abych vám pro začátek představil snad největší bombu z utilit GEOSu 128! Jde o GEOS-DA (Desk Accessory) pod jménem Radio Extern!“ (...a následoval neutuchající potlesk). „Kdo z vás se již zajímal o originální příručku pro C64 nebo C128 a o výstupy těchto počítačů, jistě objevil i konektor AUDIO/VIDEO a jeho pin číslo 5, AUDIO IN. Krátce řečeno, je tento vstup určen k přívodu zvukového signálu (například z walkmana). Tento signál pak může být z počítače produkován v obvyklé hlasitosti, kvalitě a dokonce může být smíchán se všemi třemi syntetickými hlasy, kterými Commodore disponuje.“

V. Vulgo (dále jen **Vul.**): „No a co jako s tím, inžo? Snad mi nechceš tvrdit, že budu ve svém Komovi něco míchat, to teda NE!“

Dr. Ing.: „Ano mladíku, budete moci i míchat a směšovat, ale předtím, než vám to

bude umožněno musíte nejdříve trošku bastlit."

Dívka (asi 18 roků): „Tak to já bastlit nebudu, sprostáci!"

Dr. Ing.: „Žádný strach slečno. To si jen vezmete prodlužovací kabel pro sluchátka k vašemu rádiu/walkmanovi, (stíněná dvojlinka) na jehož jedné straně bude konektor odpovídající výstupu na sluchátka u vašeho walkmana - patrně 3.5 mm jack. Dále si obstaráte konektor odpovídající počítačové AUDIO/VIDEO výstupu. Otevřete jej (ten konektor) a na jeho **pin 5** (AUDIO IN) přiletujete signál z walkmana. Druhou žílu připájíte na **pin 2**, což je zem, neboli GND."

Vul.: „Dejme tomu, že kábl mám. Furt ale nevím co s tím!"

Dr. Ing.: „K pohodlnému ovládání vašeho nově přivedeného signálu do počítače slouží již dříve zmíněný program Radio Extern," (zase je tu ten neutuchající potlesk) „jenž umožní během vaší práce s GEOSem poslouchat rádio, walkmana, zprávy či hudbu."

Zena (asi 35 roků a asi v domácnosti): „Chtěla bych se zeptat, zda zvládnou jeho obsluhu." (smích v sále) „No co?"

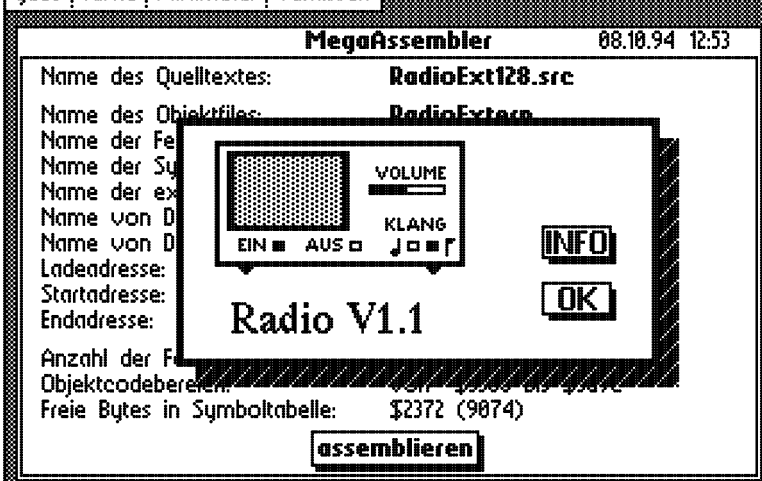
Dr. Ing.: „Obsluha programu je tak jednoduchá, jak je jen možno si u GEOSu představit. Zvládne ji i to dítě, co houpáte na klíně, na to můžete vzít jed. NE proboha na to dítě!!! Z každé aplikace jako je např. Geowrite je možno vyvolat na obrazovce okno s obrázkem rádia, na kterém můžete ovládat šipkou základní nastavení."

Muž (v obleku a s notebookem na kolenou): „Snad to zde nechcete srovnávat s PC a třeba s Radio Trackem?"

Dr. Ing.: „Nezlobte se milý gentlemane, ale jisté srovnání se tu nabízí. Doufám, že jsem tím příliš neurazil vaše PC."

Vul.: „Tak co tam teda můžu ovládat?"

Dr. Ing.: „Jak jsem již předeslal, základní nastavení. To obnáší zapnutí a vypnutí rádia a signálu (EIN, AUS), dále můžete



Hi-Fi věž to sice není, ale...

šipkou a posuvným sloupcem regulovat hlasitost VOLUME a dále si nastavte KLANG, což jsou dvě možnosti pro výšky a basy. Prahnete-li po autorech, klikněte šipkou na tlačítko INFO. Máte-li zvuk nastaven, opustíte Radio Extern kliknutím na tlačítko OK."

Muž s notebookem: „A je to tady! Neuslyšíte dál vůbec nic, že je to tak? Myslel jsem si to!"

Dr. Ing.: „Omyl, milý pane! Ještě jednou opakují, že v jakékoliv aplikaci Radio Extern nejen spustíte a vypnete, ale můžete i poslouchat a regulovat." (Muž přikyvuje a potupně si balí svůj notebook.)

Vul.: „Aji v GeoPaintu? Já totiž dost často kreslím sprostý vobrázky."

Dr. Ing.: „Ježíšikriste všude!!! Dokonce vám mohu podle svých nejnovějších výzkumů prozradit, že propojení walkmana nebo rádia přes AUDIO IN funguje nejen pod GEOSem, ale i v přímém módu jak na C64, tak i C128! Takže budete třeba programovat a přitom můžete z počítačeposlouchat kazetu nebo rádio."

Muž (teď již s notebookem v kabelu se ale nedá odbýt): „V jakém rozlišení program pracuje na C128, he? Určitě jen v režimu čtyřiceti znaků, že?"

Dr. Ing.: „Jste vedle jako váš notebook, kterému došly baterie, pane. Program určený pro GEOS 128 podporuje samozřejmě

oba módy 40 i 80 znaků." (Muž se zvedá a zahanbeně a znechuceně odchází. Cestou okolo mne si něco brblá o svém notebooku a o bazaru výpočetní techniky.)

Důchodce (sedící dosud až úplně vzadu v koutku): „Chtěl bych se zeptat, na jakou sumu přibližně porřízení celé záležitosti vyjde. Víte, kolikrát nemám ve slavníku peněz nazbyt.“

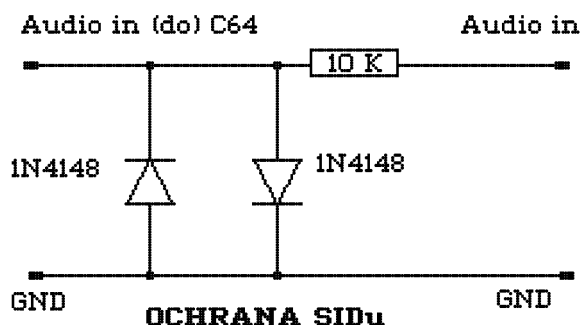
Dr. Ing.: „Seženete-li si prográmkem či utilitu Radio Extern, pak stavba kabelu (C64/128 - walkman) je záležitostí doslova několika korun.“

Dívka 18 roků (mezi tím viditelně omládla - asi o dvě hodiny): „Nojo, ale to si můžu k práci s počítačem rovnou zavěsit walkmana u pasu, nasadit si sluchátka a poslouchat jako obyčejně.“

Já dívce sedící po mé pravici odpovídám: „To slečno samozřejmě můžete, ale to snad dělají u počítače jen blázni, ne?“ Pak tiše šeptem dodávám: „A co budete dělat dnes večer, nemáte chvíli čas?“

Dívka: „Nemám. Budu zkoušet Radio Extern.“

Na závěr musím dodat, že jsem Radio Extern získal a spolu s kolegou Honzou Beerem bastlil a zkoušel (GEOS 128 V 1.4). Bez problémů jej nyní provozuji na C128D.

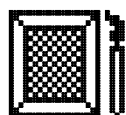


P.S.: Chraňte Komouše!

Tím nemám na mysli samozřejmě politickou skupinu, ale váš Commodore.

Pokud budete totiž připojovat vámi ubastlený kabel ať už jako sólové rozšíření nebo jako součást Radia Extern, hrozí vám (při vší úctě k vašim znalostem a dovednostem) při špatném zapojení nebezpečí „odrovnání“ Komoušova SIDu, což je zvukový čip, jenž zpracovává externí audio-signal. Maximální vstupní napětí tam nesmí překročit 1 V_{ss}! Ochrana proti tomuto nebezpečí nabízí pro jistotu naše schéma zapojení (nachází se v horní části této strany), s nímž si můžete být jisti, že ke zrušení čipu SID i při vyšším zatížení a vysokých hodnotách nedejde.

Ruda RS, J. Beer



Paint Rotate

Paint Rotate je jedním z těch geniálních a přitom jednoduchých udělátek, kterými si většina uživatelů GEOSu zpříjemňuje a usnadňuje práci v systému. Tuto utilitku využijí především grafici nebo DTPáci (jako jsem třeba já), protože nabízí pár užitečných funkcí, které nenajdeme v GeoPaintu. A cože to vlastně PR umí?

Jak by se dalo vyvodit z názvu, program s vámi zatočí... eeee, chtěl jsem říci zatočí s vámi vybraným obrázkem, přesněji řečeno, dokáže jej pootočit o 90 stupňů vlevo či vpravo. Ovšem tím výčet funkcí nekončí.

PR umí také zrcadlit obrázek po X- a Y-ose a dokáže zhotovit i jakýsi negativ z původního obrázku, tedy invertuje barvy. Musíme si uvědomit, že pokud bychom některou z těchto operací chtěli provést přímo v GeoPaintu, přinejlepším by nám celý proces zabral spoustu času a práce (museli bychom upravovat jednotlivé výseky obrázovky, což je více než 12 částí), v horším případě by pak ani nešel uskutečnit (rotace o 1/4 vlevo/vpravo).

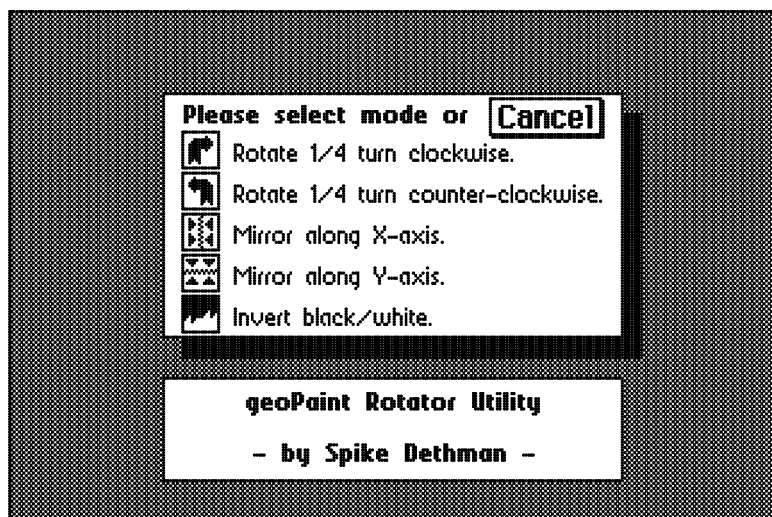
Po klasickém dvojkliku na ikonu PR je objeven filerequester, ve kterém si zvolíme

dokument, který chceme upravit. Původnímu dokumentu se přitom nic nestane, protože výsledný produkt se bude ukládat do nového souboru (proto je také nutné zkontrolovat, zda je v daném dráivu disketa s dostatkem volného místa). Samozřejmě si můžete můžete vybrat dráiv, na kterém budete pracovat (program podporuje až 4 drivy!!!). Po zvolení GP-dokumentu zadáte název nového souboru a objeví se nástrojová lišta.

Druh zpracování volíte kliknutím na jednu z pěti ikon. Zcela nahoře jsou 2 ikony pro rotaci obrázku o čtvrtkruhu vlevo a vpravo. Tady musím zdůraznit, že pokud se rozhodnete obrázek rotovat, pracuje se jen s horními 640 pixely, spodních 80 pixelů bude po operaci ztraceno. Je to pochopitelné, protože po rotaci obrázku se z jeho výšky stane šířka a ta je u GP-dokumentu přesně 640 pixelů.

Další funkcí je zrcadlení po X-ose (svislé), obrázek po opracování vypadá, jako kdybyste se na něj dívali v zrcadle - levá a pravá strana jsou obráceny.

Čtvrtou ikonou je zrcadlení po Y-ose. Výsledným efektem je obrácení obrázku vzhůru nohama.



A takto vypadá hlavní nabídková lišta

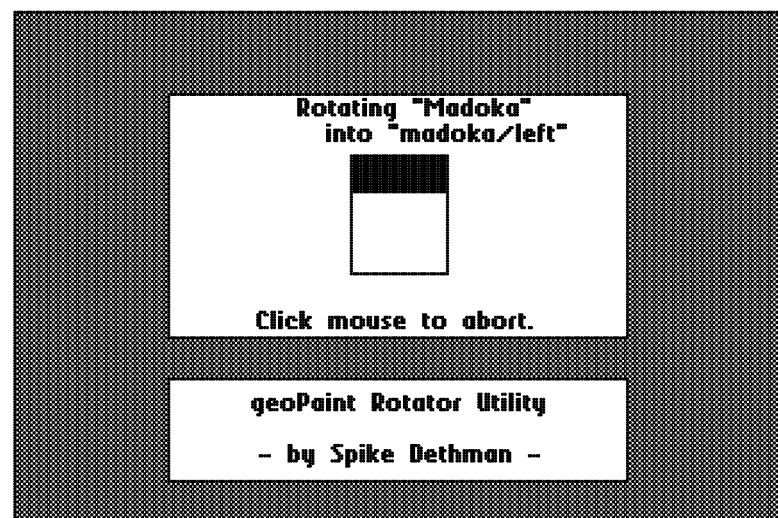
Jako poslední se v menu nachází ikona, která nabízí inverzi zvolené grafiky, tedy vše, co bylo černé, bude bílé a bílá místa se naopak změní na černá.

Po nakliknutí jedné z ikon již začne vlastní proces. Na obrazovce se objeví obdélník, který představuje zmenšeninu A4 strany (což je velikost 1 GP-dokumentu) a shora se postupně začne zaplňovat. Tím pádem máte okamžitý přehled o tom, kolik ještě programu zbývá „práce“ a také jak rychle celý proces probíhá.

Já jsem testoval RP na mém (již 1 MB) REU a se zapnutým SuperCPU. Inverze a zrcadlení proběhly téměř okamžitě (bez SuperCPU to dělá několik sekund), o něco pomalejší to již bylo u rotace (55 sekund - bez SuperCPU jsem to raději ani nezkoušel...). Takže pokud budete chtít rotovat, v klidku si můžete udělat pauzu na kafe. Doporučuji program používat pouze ve spojení s RAM rozšířením, protože při ukládání si PR často „sahá“ na disk a u mechanických dráivů je to další zdržení.

Pokud vás Paint Rotate zaujal, můžete si jej natáhnout z cover disku a vyzkoušet si jej na vlastní kůži.

Marcus



Tady se program právě potí při rotaci 1/4 vlevo

Čas pařby...

Doufám, že většina z vás již stačila zaregistrovat, že jsou prázdniny. Ty s sebou přinášejí tradiční radovánky v podobě navštěvování babiček a dědečků, pionýrských, skautských či jakýchkoliv jiných táborů a asi tisíc dalších způsobů relaxace od desetiměsíční školní tyranie. :-)

Konečně je za námi maratón zkoušení, vylepšování vysvědčení, legální či nelegální zisk maturitního vysvědčení, případně vysokoškolských diplomů. Tím vším jsme si my studenti (i vy rodiče) museli v uplynulých měsících projít.

Prázdniny počítačových hráčů jsou však obohaceny o další činnost, kterou je samozřejmě pařba. Na tu se v průběhu závěru školního roku nenajde příliš mnoho času. O to více se jí můžeme věnovat nyní, když už je vymalováno a na školu myslí pouze repetenti (a to jen někteří).

Herní část tohoto Splashle vám může být nápomocná ve výběru softwaru, u kterého strávíte část svého letního volna. O recenze jsem se víceméně rovnoměrně podělil s naším potentním spolupracovníkem Jirkou Fialou (Stoovie of Fikas), pouze Marcus zůstal věrný tradici a žádnou recenzi nenapsal (slibuje brzkou nápravu). Za zmínku stojí především hra **Rubicon**, která si vys(ou)loužila označení COOL. V rubrice KLASIKA se setkáte s jednou z nejstarších her na C64 - **Choplifter!** Zajisté jste také zaregistrovali další změnu designu hodnotících tabulek.

Ale už dost keců, vrhněte se do (doufám) zajímavého čtení.

Bc. MAC ;:-)

Choplifter!



Záchrana a doprava vojáků z bláta do louže, to je, oč tu běží. Choplifter je jedna z vůbec nejstarších, neklasičtějších a taky nejbáječnějších her na váš Commie 64/128. Vznikla totiž už v roce 1982 u firmy Broderbund (všechny Carmenovky, Karateka, Prince of Persia I a II, Myst).

Na začátku mise vzlétáte ze své základny směrem vlevo, abyste se po nasbírání určitého počtu vojáků zase vrátili. Prostě si tak letíte, stiskem fire měníte natočení vrtulníku a říkáte si: A hele, domek. A hele, hoří. A hele, běž tam nějaký lidičky. Tak si opatrně s vrtulníkem „sednete“ a lidičky už přibíhají. Když je plno, je radno se vrátit zpět na základnu. Když odlétáte zpět do boje, panduláci vám zamávají. Občas vám budou práci ztěžovat tanky, letadla a ještě jakési létající cosi. Doporučuji ihned zlikvidovat. Prostě srandy kopec.

Hra je naprosto fantasticky zábavná. Máte co do činění s jednou z neklasičtějších klasik, se kterými jste kdy měli co do činění (pokud máte co do činění s nesmyslností předchozí věty, pak vězte, že máte co do činění se dvěma naprosto nesmyslnými větami). Mám pocit, že tahle pařba byla klasikou již ve chvíli, kdy vznikla. Bavít se totiž budete přímo královsky. Takže se loučím a jdu přebalit své malé dítě. Dávám mu totiž nové plenky Lamers!

Stoovie of Fikas

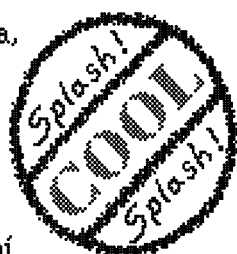
FIRMA	ROK	DĚLKA
Broderbund	1982	46 bl.
Grafika	4	VERDIKT 8
Zvuk	3	
Zábava	8	

Rubicon

Rubicon je klasická střílečka, ve které s panáčkem coby hlavním hrdinou procházíte jednotlivými levely a snažíte se sestřelit takřka vše, co se vám připele do cesty. Hře bohužel chybí intro, takže fakt, že musíte posbírat celkem 4, no řekněme předměty zvané SW 1 až 4, vplyne až z průběhu hry.

Již v úvodu hry jsem byl překvapen výbornou hudbou, která doprovázela nejen nápaditě zpracované představení všech lidí, kteří měli s Rubiconem co do činění. Ale hudba a obrázek, respektive animace, vás svou přítomností potěší i při nahrávání jednotlivých levelů. Málokdy vídané!! Jedinou chybku v úvodu je to, že pokud po vás počítač chce otočit disketu na stranu B a vy omylem stisknete fire s diskem na straně A, počítač (s)prostě vyfukne.

V celém průběhu Rubiconu se pohybujete (nejlépe se zapnutým autofirem) zleva doprava a sestřelujete nejrůznější příšerky či dokonce velké příšery. Aby se hra nestala jednotvárnou, nastražili na vás programátoři několik pastí, jako například padající trám, valící se láva či koule. U té bych se rád zdržel, neboť zde udělali programátoři druhou (a poslední) chybu. Pokud kouli valící se zleva doprava nestihnete sestřelit, zabije vás a vy se (tradičně) objevíte



v levé části obrazovky, odkud se však ihned vyvalí zmiňovaná koule a sejme vás znovu a znovu a potom ještě jednou atd. atd. A pak už nebudete mít životy a budete asi hrozně nazlobení. Tak jako já.

Co se týče grafiky, tak dotyčná nevypadá vůbec špatně (ta grafika, aby bylo jasno). Příšery jsou pěkně animované (např. v 5. levelu jim pěkně vytékají očička), pokud jste zabiti, váš tělesný pozůstatek v podobě kostry se efektně poskládá, co víc si můžete přát. Akorát výbuchy jsou jakési jednotvárné. Hudba je v Rubiconu skutečně vynikající a není divu, že získala takřka nevídanou devítku. Po úspěšném překonání posledního, tedy pátého levelu, se z outra dozvíte, co jste to vlastně spáchali za hrdinský čin, zapíšete se do Hall of Fame (někteří), pográtujete si a pak začnete plakat a litovat toho, že Rubicon není delší.

Rubicon je po všech stránkách skvělá střílečka. Nic výstižnějšího mě jako závěrečné zhodnocení nenapadá.

MAC

FIRMA	ROK	DĚLKA
Twisted Minds	1992	2 str.
Grafika	8	VERDIKT 8
Zvuk	9	
Zábava	8	

Afterburner

Je docela možné, že už tuto hru docela dobře znáte. Už před osmi lety se totiž objevila na automatech firmy SEGA. Když mluvím o automatech, myslím tím ty velké bedny, které nejrůznější podivné existence převážely v maringotkách a vystavovaly na odivnic nechápajícím „okoločumícím“. Bedna se

jménem AFTERBURNER byla vybavena obrovským kniplem místo joysticku a ten se spolu s fantastickou grafikou a sžirající hratelností staral o neopakovatelnou atmosféru.

Asi rok po uvedení automatu se hlavními ze SEGY rozhodli zpřístupnit hru co

nejširším masám a tak udělali i verzi pro C64 (mimo jiné).

AB vám dá k dispozici rychlou „ef čtrnáctku“ a dělej, jak umíš. Je to poměrně netradičně zpracovaná střílečka, letadlo totiž vidíte zezadu a ne z boku, jak je ve střílečkách zvykem. Proti vám vzlétají letky nepřátel, které máte za úkol rozpráshit na atomy. Vaše letadlo neustále střílí náboj za nábojem, ale lepší je přeci jenom klasická „rocket“. Šťastného výherce zásahu raketou musíte dostat do zaměřovacího pole na HUDu a pak stačí stisk fire. Zpod křídel vyletí jakési nevzhledné koule, které ani při nejlepší představivosti nevzbuzují dojem realistična a při troše štěstí zasáhnou nepřátelský letoun.

Mezi vašim vzdušným putováním je nutno doplnit zásoby paliva a střeliva. To ve hře probíhá automaticky a dá se na to docela dívat. Jsou zde dvě varianty. Jedna z nich je natankování za letu ze zásobního letadla a druhá možnost je následující. Vaše

F-14 přistane na runwayi a kolem ní se seběhnou zmatené pixely představující lidičky a auta. Po natankování se zase vznesete a pokračujete ve vyhlazování populace.

Grafika tak nějak odpovídá roku výroby a dodejme jen, že není vektorová, ale je tvořena nepříliš podařenými sprity, které jsou navíc ještě špatně zakomponovány do prostředí, takže se okolo nich dělají nehezské čtverce. Hudba je správně akční a je vidět, že pochází od SEGY (jednu takovou SEGU totiž vlastním a mám jisté zkušenosti).

Takže zatím CIAO. Uvidíme se v dalším SPLASHi.

Stoovie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
SEGA Ent.	1987	1 str.
Grafika	4	VERDIKT 5
Zvuk	6	
Zábava	6	

Gameboy Tetris

Na začátek jedna taková otázka: jaké úrovně dosahují vaše herní znalosti? Nesnažte se švindlovat, protože teď vás dostanu. Co je to Tetris? Pokud nevíte, okamžitě zavřete Splash! a začněte se hrabat v diskboxu. Nějaká jeho verze by tam určitě měla být. Pokud víte, co Tetris je, v klidu čtete dál.

Od roku 1988, kdy ruský profesor Alexej Pažitnov přepracoval starou ruskou hru s kousky papíru do počítače, vzniklo neuvěřitelné množství verzí této famózní klasiky. Důvod je jednoduchý a vlastně dvojitý: jednak dostal Pažitnov autorská práva až v roce 1996 a jednak se hra neuvěřitelně rychle rozšířila. Dokonce natolik, že ji zná i moje babička (beznadějně jí podlehla). K principu hry snad jen toto: vašim úkolem je skládat padající útvary tak, aby zaplňovaly celý řádek a ten pak vymizí. A tak to jde až do halleluah.

Nyní se mi však do drajvu dostala jedna opravdu originální a nevšední verze. Představte si, že Váš Commie najednou začne emulovat Gameboye (malou herní konzoli s displejem). No skutečně. Na screeně se objeví část Gameboye, která ale začne skrollovat, takže si můžete celou mašinku pěkně dopodrobna přehlédnout. Stiskem SHIFT se scrolling zastaví a potažmo SHIFT-LOCK vám konečně umožní hrát vytoužený Tetris. Jedna připomínka: když stisknete S-LOCK někdy jindy než u displeje, kostky padají dál a je jim úplně jedno, že je nevidíte. Z vlastních zkušeností (Gameboy i s Tetrisem jsem jeden čas měl) mohu potvrdit, že je tento pseudoGameboy Tetris naprosto totožný s originálem (na vysvětlenou: žádný emulátor se samozřejmě nekoná. Někdo jen jednoduše naprogramoval stejnou verzi na Commie). Chybka! Je

totožný, až na hudbu. Ty skvělé ruské nápěvy z originálu nezaslechneme. Zase jen další typická C64-muzak.

Gameboy Tetris se takto stává mou oblíbenou hrou a musím říci, že podle mého subjektivního názoru se jedná o jednu z nejvydařenějších verzí na C64. Takže je mi líto - pokud jste se těšili na nějakou drtivě kritickou recenzi, jste (opět) na špatné adrese. Nakonec jedna malá rada: jestli chcete zápornou recenzi, napište ji sami a pošlete

nám ji do redakce. Jako subjekt doporučuji např. Prehistoric. Takže zdarec!

Stoovie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
???	???	39 bl.
Grafika	6	VERDIKT 7
Zvuk	5	
Zábava	7	

Oklahoma Kid

Už věřím na pátek třináctého. Přitom ten den začínal tak pěkně. Marcus na mě zamával disketou s novou (1996) hrou Oklahoma Kid. „Jééé, nějaká novinka, konečně si pořádně zapařím!“ Nezapařil.

Takovou šifárnu jsem už dlouho nezažil. Přitom ti dva interlaceovaní kovbojové v úvodu nevypadali nejhůř.



První pochybnosti jsem začal mít až u příběhu. Prý přijely kolotoče, či co, a já se mám snažit získat srdce své milé (nebo tak nějak). Ovšem díky tomu, co

jsem spatřil po zvolení obtížnosti a startu, jsem málem přišel o svůj vlastní myokard.

Prostě taková obyčejná střelnice, kterou asi všichni znáte. Nahoře husy, uprostřed srdíčka, dole flašky. Už chybí jen Poulíček s Kolotočem. K tomu deset nábojů a šedesát sekund časový limit. Toť vše. V Polsku tomu říkají „zabawa ogrómnna“.

Joystickem se blbě míří, hudba neexistuje, ozývá se pouze jakési chroptění znázorňující zvuky revolveru. Grafika jednoduchá. Prostě SHIT, však se tu někde kolem válí i razítko.

A tak se stalo, že jediné, co bylo ten den zapařené, byly moje ponožky (na druhu stranu od počítačové hry docela slušný výkon). Přitom ten den tak pěkně začínal.

Závěrem asi tolik: pokud by si někdo dělal obrázek o počítačových hráčích podle tohoto paskvilu, museli bychom z toho všichni vyjít jako totální magoři.

MAC

FIRMA	ROK	DĚLKA
Maniac Art Dep.	1996	1 str.
Grafika	5	VERDIKT 2
Zvuk	3	
Zábava	1	

Addgar

Průměrná logická hra. Předchozí věta shrnuje vše podstatné o logické hře Addgar.

S podobným lakonickým tvrzením se však náročný čtenář nespokojí, a proto jsme

tu my - recenzenti, abychom vám totéž sdělili mnohem obsírnější formou.

V padesáti levelech hry Addgar posouváte deskami čtvercovitého tvaru, z nichž

každá nese číslo od 0 do 9. Ale neposouváte s nimi jen tak, to byste si moc neužili (i když při posouvání sem a tam si někdy člověk užije až nad hlavu).

Vášim úkolem je spojovat dvě desky se stejným číslem, díky čemuž tyto desky zmizí. No a až vám zmizí všechny, hurá do dalšího levelu. Čísla na deskách můžete navíc jejich spojováním sčítat a věřte mi, že díky časovému limitu a omezenému počtu tahů se někdy jedná skutečně o vysokou matematiku. No a aby toho nebylo dost, začnou se vám od určitého levelu místo čísel objevovat nejrůznější obrazce, se kterými provádíte stejné operace jako s čísly. A to vám dá zabrat pravděpodobně o něco víc, protože ne každý ví, jaký je výsledek součtu kolečka a křížku. Ostatně ne každý také ví, že tisíc mínus úterý rovná se pět - ale to už jsme někde jinde :-).

Pokud level nezvládnete dokončit, následuje konec hry, eventualetní (nebo tak nějak) zápis mezi nejlepší hráče, který se stejně neuloží na disk (což je bohužel skutečnost, na kterou jsem byl nucen si po-

slední dobou u většiny logických her zvyknout).

Grafika hry je průměrná, jednotlivé hrácí kameny jsou dobře čitelné, mimořádně pruditvým účinek má pokladní obrázek, kterýžto je v celé hře toliko jeden, a navíc je rázu dosti shitáckého.

Hudební doprovody čítají po jedné nic moc skladbě u titulků, při hře samotné, po úspěšném a po neúspěšném zakončení levelu. No nic moc teda, to vám říkám (píšu(-i)). (Jé to je ale závorek!!!)

V těchto místech bývá zvykem nalézt plamenná závěrečná shrnutí a nejinak tomu bude v tomto případě. Zkrátka a jednoduše: Průměrná logická hra (to už tu několikrát bylo, ne?).

MAC

FIRMA	ROK	DĚLKA
Digital Access	1994	1 str.
Grafika	6	VERDIKT 6
Zvuk	6	
Zábava	7	

Paradise

Stejně jako je v České republice hodně laimerů, je zde našťastí i poměrně dost aktivních lidí, kteří páchají nové a nové věci a tím nás udržují ve spokojenosti. Hned několik takových aktiváků se schovává pod mateřskými křídly firmy CPC Software. Tato firma je v podstatě jediným profesionálním výrobcem software u nás a na svoji velikost chrlí opravdu značné množství softwaru. Mimo všelijakých (ale vždy užitečných utilit a plnohodnotných programů) vydala také několik her. Jedná se většinou o gamesy z produkce JENGS Entertainment, dílny, která se orientuje na textovky.

V tomto případě ovšem učinili výjimku a vydali spíše strategicko-kombinační hru. Pokud jste nějakým záhadným způsobem vypátrali, co je objektem této recenze, gra-

tuluji. Pakliže jste si přečetli nadpis, gratuluji dvojnásob.

Několik lidí už přestal bavit svět. Ale rozhodli se vyřešit své problémy jinak než mašlí kolem krku. Opustili svá bydliště a vydali se hledat čistou, civilizací neposkvřenou krajinu. Bylo to těžké, ale nakonec se to podařilo. Objevili nádherné, zelené údolí s doposud nedotčenou přírodou. A Ty máš za úkol udělat z tohoto místa nový Ráj na Zemi.

Když obdržíte disketu nebo kazetu s programem, udiví Vás především délka onoho programu. Činí přesně 52 bloků, což je zhruba 13 kB. Zajímavé. Každopádně to vyvolá jisté obavy z kvality. Uvidíme. Po rutinním nahrání a spuštění programu se objeví trapné BASICové uvítání a taky

titulky. Obavy tedy byly na místě. Ale co, špatné provedení nemusí vždy nutně znamenat špatnou hru. Herní obrazovku tvoří velký čtvercový pohled na krajinu (shora), který je tvořen celkem čtyřmi symboly z Basicu - hvězdička, kosočtvereček, černé políčko a tečkované políčko. Vedle se nachází menu s příkazy jako PLENIT, STAVET DUM a tak. Hra nemá ani font s českou diakritikou. Všechny tyto funkce samozřejmě vykonává těch deset vyvolenců, jejichž počet máte za úkol rozšířit až na malou civilizaci. Každý pracovní výkon ale ubírá energii. Proto musíte být na pozoru, aby se vám ty lidičky nepřepřacovali, což by znamenalo zánik civilizace. Hvězdičky znázorňují stromy, a ty musíte vymýtit, abyste mohli zorat pole nebo postavit dům. Když zoráte a osejete pole, následující rok jej můžete příkazem PLENIT sklídit. Něco sežerou obyvatelé a zbytek vytvoří zásoby. Je totiž třeba se chránit proti různým pohromám, které Vás mohou potkat, jako například krysy ve skladu obilí, hurikán, plíseň dře-

va a tak. Když uplyne rok, zobrazí se info zahrnující položky jako spokojenost, počet obyvatel etc. Takže ke zpracování: zvuk neexistuje (ale hra se nebrání hudebním modulům, takže si můžete do hry pustit jakoukoli hudbu, kterou spustíte v Basicu) a grafika vlastně také ne.

Jen díky tomu, že se dá Paradise docela dobře hrát a je i pro ty méně chápavé (viz moje sestra), stojí za pozornost. Kdybych ovšem visel hlavou dolů z mrakodrapu a měl vybírat, asi bych zvolil něco jiného. A to je asi tak vše, co bych vám o Paradise chtěl říct.

Stoovie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
Jengs Entertainm.	1994	52 bl.
Grafika	2	VERDIKT 4
Zvuk	0	
Zábava	5	

Mayhem in Monsterland

MiM je velmi pěkná arkáda s hezkou grafikou a hudbou.

Dráček Mayhem má za úkol udělat smutné světy šťastnými. K tomu potřebuje magický prach, který schovávají některé potvůrky. Aby jej získal, dupne na jejich majitele a pytlík s prachem z nich následně vypadne.

Až jich sebere dostatečné množství, zane- se je své dino-mámě, která s pomocí prachu promění svět v místo plné smíchu a štěstí. Tam ale máte také všechno vyvraždit, takže mi jaksi uniká smysl celé hry. No ale budiž.

Samotná hra má hudbu, kterou napsal Steve Rowlands a je to vidět. Eh, vlastně slyšet. Grafika je také pěkná a animace je typická pro firmu APEX (např. Creatures 1 a 2). Dráček dokonce koulí očima.

V druhém levelu ze sebe může udělat Rychlosaura tím, že stisknete Fire+směr běhu. Pak prorazí hlavou všechny potvůrky (důležitý strategický moment).

I když vás asi po dvou třech hodinách hra přestane bavit (i když patrně ne úplně), stojí za to si hru Mayhem in Monsterland zkusit, jestli vám „padne“.

Stoovie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
APEX Corp.	1993	1 str.
Grafika	7	VERDIKT 7
Zvuk	8	
Zábava	7	

Vendetta (návod ke hře)

Level 1

Na začátku zneškodni maníka nožem (použij SPACE). Seber u bedny kleště (musíš mít prázdné ruce) a vejdi do dveří (musíš je prokopnout). Vejdeš do skladiště zbraní. Zneškodni chlapa, najdi a seber samopal, zásobník a tři granáty.

Vrať se zpátky a jdi cestou nahoru. Samopalem likviduj protivníky. Vylez po žebříku na ochoz. Vejdi do dveří. V místnosti seber videokazetu, u počítače disketu, u kartotéky prohlídni mapu. V další místnosti seber další videokazetu a návod k počítači. U počítače použij návod (zmáčkneš F1 a najedeš na předmět, který chceš použít) a tím zjistíš logon code. V další místnosti vezmeš další (malý) samopal. V další místnosti můžeš doplnit střelivo a na stole najdeš klíče od auta. Můžeš taky použít videokazety u videa. Na jedné je natočena tvoje milá (důkaz, že jsi na správné stopě). V poslední místnosti najdeš na lůžku náhrdelník.

Běž zpátky do místnosti, kde jsi na počítači zjistil logon code. Vlož disketu do tohoto počítače a napiš logon code. Získáš zbrojní pas. Jdi zpátky na ochoz a dobře mířeným granátem (záleží z kterého místa jej hodíš) zlikviduj chlapa pod žebříkem. Slez dolů a pokračuj cestou nahoru. Dojdeš k autu kde musíš rozstřílet dalšího urpuťáka.. Vlevo u beden najdeš neprůstřelnou vestu. U dveří auta použij klíče od auta a vyrazíš na cestu.

Level 2

Jedeš autem. Pomocí klávesy F1 střílíš rakety a pomocí F3 střílíš z kulometu. Když tě zastaví policejní auto, musíš dát poldovi věc, kterou bude chtít a můžeš jet dál.

Level 3

Vejdi do dveří. Na stole s telefonem najdeš kabelku a u počítače papír, na kterém jsou napsány podmínky o předání výkupného. Vyjdi z místnosti a pokračuj po cestě nahoru. U prvního sudu doplň zásobu granátů. Když se ti podaří zabít šílence v kulometném hnízdě (nejlíp granátem) můžeš doplnit střelivo u jednoho ze sudů. Dál u tanku můžeš doplnit střelivo z bedničky nad žebříkem. Od tanku jdi vlevo až do hangáru. Uvnitř najdeš v posteli střevíce. Pak rovně z hangáru k autu. Použij klíče a zase na cestu.

Level 4

Zase řídíš auto.

Level 5

Vejdi do prvních dveří. V místnosti seber masku neviditelnosti. Vyjdi ven a jdi k letadlu. Vlez do něj pomocí žebříku a dojdi do pilotní kabiny. Tady čeká tvoje milá zajištěná rozbuškou. Použij kleště. Nejdřív přestříhni prostřední drát, pak levý, nakonec pravý.

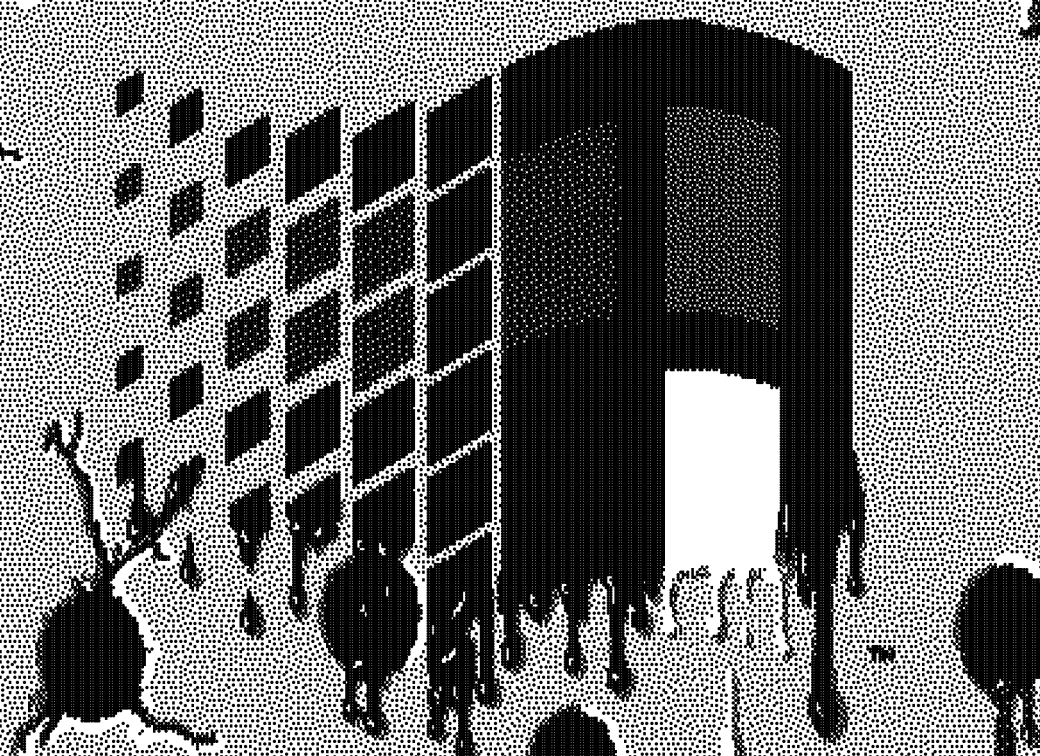
Level 6

Opět jízdá autem.

Level 7

Vlez do brány, pak kolem fontány, zabij rošťáka u plotu. Zpátky k fontáně a pomoz vstát ležícímu muži. Předá ti kufřík a pak...

- K.P. -



MICROSOFT. WINDOWS NT.

The Godzilla of Operating
Systems

© Copyright © Microsoft Corporation 1992.
All Rights Reserved.

Splash! Disk Service No: 9

A

• PROGRAMS PRO C64 • GEOSLIDERS • ANTIVIR-HIV!
• PROGRAMS PRO C128 • PAINT ROTATE • RAM X TOOLCOLL.
• CHOPLIFTER! • RADIO EXTERN 64, 128 • NO/SMASH

B

• HIGHER LOVE!
• NIGHTMARE/SLIVER
• LUCKY/CAUTION
• MANGA/TYRANT