

VIEW

ČERVEN 1993

číslo 3 • ročník I.

Dvuměsíčník pro uživatele C 64/128

Z obsahu:

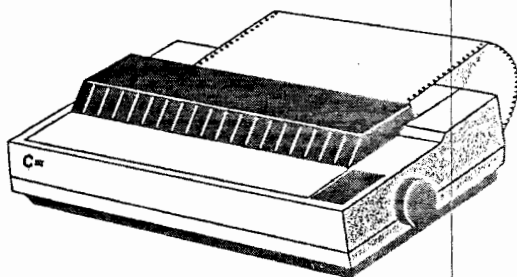
BASIC

HUDBA NA C 64

TEXTOVÉ EDITORY

GEOS (III.)

Příloha: Commodore klub Vlčnov



Tiskárny pro C 64 (I.)

GAMES

DEFENDER OF THE CROWN

GPC CIRCUIT

GIANA SISTERS

MICROPROSE SOCCER

28 stran!

■ **Příspěvky.** Redakce přijímá příspěvky do všech rubrik časopisu, a to za předpokladu, že autorská práva nejsou vázána na další osobu. Příspěvky jsou honorovány v rozmezí 20-80 Kč podle rozsahu (max. 4 strany A4, velikost písma stejná jako na 4. stránce), průměrně příspěvky napsané v textovém editoru Printfox nebo Vizawrite mají přednost i o 20% vyšší honoraci. O 25% vyšší honoraci mají příspěvky členů klubu. Zaslání paměťová média budou samozřejmě vrácena, ale autorem nevyžádané rukopisy se neurácejí. Honorář je zasílán po otištění v časopise, proto nezapomeňte uvést adresu i rodné číslo!

■ **Inzerce.** Do Uiewu je přijímána pouze řádková inzerce. Za nekomerční inzeráty se platí 5 Kč za každých 40 znaků, průměrně za znak se počítá i mezera, čárka, tečka aj. Inzerce je zdarma pro členy klubu.

Cena komerčních inzerátů je 20 Kč za každých 40 znaků, redakce si vyhrazuje právo posoudit vhodnost takových inzerátů ke zveřejnění.

Inzeráty se platí složenkou, kterou zašleme inzerentovi k uhrazení na základě výpočtu ceny z předem zasláního textu inzerátu. Nezaplacené inzeráty se neotiškují.

SOLARIS Uherský Brod,
Na výsluní 1850, 688 01 Uh. Brod
Uám nabízí sazbu a tisk knih,
plakátů, katalogů, publikací,
periodik, not, vizitek, atd.
Počítačová grafika. Informace
také na telefonu (0633) 2042

Astrix[®] Kunovice Uám nabízí široký sortiment výrobků pro Commodore 64: C 64-II za 3.800 Kč, VC 1541-II za 3.800 Kč, dataset 1530 za 800 Kč, myš 1351 za 998 Kč. Final Cartridge III za 895 Kč. Originální hry z dovozu i PD hry na kazetách. Výchovné programy. Dále široké spektrum návodů, příruček a také všechna dosud vydaná čísla UIEWu. Velký výběr disket, joysticků. Dále kompletní sortiment výrobků pro PC. Uše uvedené zboží můžete zakoupit v naší prodejně v obchodním domě Centrum Uherské Hradiště, 3. patro. Informace také v sídle firmy na tel. 0632/76630. Astrix s.r.o., Lidická 1060, 686 04 Kunovice.

VIEW. Dvojměsíčník uživatelů C64/128 a C64 klubu Ulčnov. Cena v předplatném 12 Kč, doporučená prodejní cena pro toto číslo je 16 Kč. Rozšiřují soukromí distributoři. Uydavatel a hlavní redaktor Petr Pavelčík. Adresa redakce: 28. října 933, 687 61 Ulčnov. Uyšlo v červenci 1993. Uzávěrka čísla 4 je 20.8. 1993.

Sazbu titulní strany provedla firma SOLARIS. Sazba str. 2-16 a přílohy GAMES provedena redakcí UIEWu na C 64. Tisk Kancelářské stroje Zlín, pobočka Uherský Brod.

OBSAH

- 3 Úvodem
- 4 Basic
- 5 Programujeme v Pascalu
- 6 Hudba na C 64
- 7 Textové editory
- 10 GEOS (III.)
- 11 Tipy a Triky
- 12 Tiskárny pro C 64 (I.)
- 15 Novinky
- 16 Inzerce

Příloha Games:

- 1 Servis, Giana Sisters
- 2 Defender of the Crown
- 3 6P Circuit, REUS, Hitparáda
- 4 ACE, Tetris, Blockout, Footballer II, Microprose

Co naleznete v příštím čísle?

- BASIC
- Programujeme v Pascalu (III.)
- C 64 a video
- Poznááme C 64
- GEOS (IV.)
- Tiskárny k C 64 (II.)
- Tipy a triky (C64, FC III, Pfox)
- Inzerce
- Příloha GAMES:
- DEFENDER OF THE CROWN
- Last Ninja I, II
- Crazy Cars I, II
- Ghostbuster's
- Hitparáda, Tipy a Triky

Uážení čtenáři,

s jistým zpožděním, ale přece, Vám představujeme VIEW 3/93. Hned ze začátku bychom se Vám chtěli omluvit za zpoždění, se kterým vychází toto číslo. Zpoždění bylo způsobeno vesměs problémy technického rázu - přechod na novou tiskárnu a porucha důležitého redakčního počítače. Z výše uvedených důvodů a také ekonomických problémů bylo vydání tohoto čísla ohroženo, ale díky podpoře firem Kancelářské stroje Zlín, Solaris Uherský Brod a Astrix[®] Kunovice se nám podařilo nejen úspěšně vydat toto číslo, ale zajistit i vydávání dalších čísel VIEWu.

Spolu s tím jsme pro Vás připravili několik novinek - především nabídku PD programů pro C 64/128 a také jsme založili Commodore 64 klub. Ti, kteří se stanou členy klubu, budou mít zajištěné slevy na software i hardware, které bude klub nabízet, ale získají i řadu dalších výhod. Abychom zajistili bezproblémový chod klubu, bylo nutné zavést klubový poplatek, ale věříme, že vzhledem k rozsahu nabízených služeb se Vám členství vyplatí.

Jak jste již určitě zaregistrovali z úvodní strany, tentokrát jsme časopis rozšířili na 28 stran; v předplatném se cena nemění, pouze pokud VIEW kupujete, musíte něco málo připlatit. Příloha je zaměřena na klub C 64, aby se mohl každý čtenář seznámit s jeho činností. Od příštího čísla bude příloha do časopisu ukládána jen členům klubu a občas předplatitelům. Na stánky se nedostane vůbec.

Ještě pár slov k Vaším dopisům: Vaše ohlasy na časopis jsou převážně příznivé, což nás těší. Ve vašich dopisech často nacházíme přání typu: "...uvítal bych více článků zaměřených na programování a odborné popisy funkcí hardware." a nebo "U dalších číslech časopisu začněte s vysvětliváním problémů od Adama..." Ubezpečujeme Vás, že v těchto otázkách půjdeme nadále cestou středu. Vaše dopisy většinou vyslovují názor na celkovou úroveň časopisu, ale méně již píšete o tom, co byste přistě rádi na stránkách VIEWu našli. Pokud nějaké náměty uvedete, snažíme se je ihned a podle našich možností a znalostí zařadit do VIEWu. Takže Vás i nadále prosíme: zachovejte nám přízeň, a hlavně pište...

Dovolieme si ještě na závěr ocitovat z několika Vašich dopisů, které nám přišly do redakce.

o "View se mi velmi líbí, už se těším na 3. číslo." (D. Třeška, Praha) o "Váš časopis se mi velice zalíbil už kvůli tomu, že je zaměřen jen na C 64." (M. Hájek, Zbýšov) o "Když jsem si přečetl první číslo Vašeho časopisu VIEW, byl jsem mile překvapen. Nalezl jsem v něm vše, co by měl takový časopis obsahovat. Nemile mě překvapilo pouze zjištění, že o hře Elvíra, jejíž název byl uveden na obálce, není v časopise žádná zmínka" [To je pravda, redakce se dodatečně omlouvá. Doufáme, že se někdy ještě s Elvírou na stránkách VIEWu setkáme - PP.] (D. Šutera, Litovel) o "View je po stránce obsahové velmi zdařilé dílo, ale příkláněl bych se ke zvětšení drobného písma, které je v časopise použito. Pro uživatele, kteří špatně vidí, se text čte špatně a pomalu." [...alespoň Vám slibujeme, že písmo již nebudeme zmenšovat, ale jeho zvětšení by se drasticky zmenšilo množství informací v časopise. - red.] (L. Tomášek, Svěbohov) o "Česká příručka C-64 manual neuvádí uložení obrazovky, ani většinu uživatelských funkcí. Také u disk. jednotky nevím jak ji správně obsluhovat. Dvě příložené disky s programy budou jistě výborné, ale chybí mi nějaký návod k použití. U českém velice neúplném návodu je třeba zákaz manipulace s disketou, když svítí zelená dioda. Nechápu tedy, jak mám disketu před vypnutím vyjmout, atd. Bylo by skvělé, kdyby se daly obě německé příručky přeložit bez úprav (téměř vždy k horšímu), abych nemusel tápat v základních věcech. Myslím si, že Váš časopis by se mohl zaměřit na užívání počítače. Mám všechna čísla, ale například (tak jednoduchou věc pro toho, kdo to zná) jak uložit obrazovku ze hry na kazetu nebo disketu k pozdějšímu použití, se mi zjistit nepodařilo. Jinak je Váš časopis výborný, jen se přimlouvám za to, aby většina uživatelů nemusela zůstat u LOAD jméno hry." [Kráce.] (J. Jíra, Pacov) a podobně další...

Od příštího čísla chceme zařadit seriál pro nové majitele C 64, zaměřený na seznámení se se základními možnostmi C 64 a jeho obsluhu.

Rutiny MERGE

Basic 2.0 nemá bohužel přímo implementován příkaz MERGE, který slouží pro spojování dvou programů v Basicu. Ale existuje mnoho způsobů, jak programy v Basicu spojit. Jedním z nich je tento:

Natáhněte do počítače 1. program a v přímém módu zadejte příkazový řádek:

POKE 43,PEEK(45)-2: POKE44,PEEK(46)

a stiskněte klávesu RETURN. Nyní natáhněte do počítače 2. program (pozor, aby měl vyšší čísla řádků než 1. program!) a zase zadejte v přímém módu řádek:

POKE43,1: POKE44,8

Tím je celé spojování ukončeno a se spojeným programem nyní můžete provádět libovolné operace.

Existuje také jiný způsob, jak spojit dva programy v BASICU. Učtšina rozšíření Basicu má příkaz MERGE přímo zabudován. Např. FC II,III má příkazy APPEND a DAPPEND a Simon's Basic i Ex Basic příkaz MERGE. Nejprve se natáhne a spustí rozšíření Basicu, potom natáhněte 1. program.

Nyní napíšete **MERGE "název 2. programu", číslo perif.** a program se natáhne a spojí s prvním. Zase je třeba dávat pozor na čísla řádků. Nyní jej můžete uložit, vypnout rozšíření a už v normálním Basicu dále ladit. Můžete jej ladit i v rozšíření, ale pozor, abyste do programu nezapsali nějaký rozšiřující příkaz, program by byl v Basicu 2.0 nespustitelný! U FC II, III použijte místo MERGE APPEND.

(PP)

Rozšíření Basicu

Basic 2.0 u C64 je staršího data výroby, a tak není divu, že poněkud kontrastuje s jinak na svou dobu výborným C 64. Proto existuje mnoho rozšíření, která tento Basic podstatně rozšiřují a zdokonalují.

U tomto a příštím čísle se Usm některá z těchto rozšíření pokusíme přiblížit.

Jedná se o programy Simon's Basic, Ex Basic, Ultra Basic, Basic 3.5 a Hires Master. Dále ještě existuje mnoho jednodušších rozšiřujících programů, ale ty bychom zařadili spíše do kategorie utilit, než do univerzálních rozšíření. Dnes začínáme programem Simon's Basic a příště Usm přiblížíme zbylé tři.

Simon's Basic

Simon's Basic (dále jen S'B) je asi nejuniverzálnějším rozšířením ze všech. Nabízí Usm výběr ze 114 nových klíčových slov, což s 65 příkazy Basicu 2.0 dává téměř 180 klíčových slov. S'B Usm umožňuje pracovat nejen s jemnou grafikou a zvukem, ale má i příkazy pro pohodlné ladění programů a je zla unikátní ve velké skupině příkazů pro strukturované programování.

První skupina příkazů Usm umožní velmi pohodlné ladění programů, např. vyhledávání, automatické číslování řádků, využití funkčních tlačítek, MERGE, ochrana před vylistováním atd.

Druhá rozsáhlá skupina umožňuje strukturované programování - globální proměnné, vnitřní procedury, podmíněné cykly a smyčky, chybové podprogramy a další.

Třetí skupinu tvoří příkazy pro práci s grafikou a se sprity. Nevýhodou S'B oproti Ultrabasicu (bude rozebrán v příštím čísle) je, že neumožňuje uložení Hires obrazovky a nemá ani kreslení želvu (Turtle). Hires obrazovka je aktivní pouze v době průběhu programu. Tyto nedostatky byly už v Ultrabasicu odstraněny. Úhodnější je v S'B práce se sprite. Lze lépe volit barvu, velikost, pohyb i jejich tvorbu. To znamená, že S'B lze využít také při definování nových sad znaků, a to i českých. Navíc má oproti Ultrabasicu příkazy pro barevné efekty obrazovky, rolování obrazovky atd.

Poslední skupina příkazů je skupina pro ovládní vstupních periférií. S'B má také 5 příkazů pro tvorbu tónů a hudby, příkazy pro tisk obrazovky. S'B obsahuje i vylepšený DOS disketové jednotky. Bohužel zde není možnost ukládat programy na pásek v Turbo režimu. Existuje však rozšířená verze, která v sobě Turbo a také monitor strojového kódu a diskový monitor obsahuje. Avšak toto rozšíření je vykoupeno další ztrátou paměti pro vlastní program. Běžná verze S'B Usm zabere asi 8 KB místa, po iniciaci máte k dispozici 30719 volných byte.

(pokračování) (PP)

Programujeme v Pascalu

2. část

Dnes se už podruhé ve VIEWu setkáváme s Pascallem. Pokud jste již netrpěliví, když už začneme programovat, pak si nenechte ujít příští číslo VIEWu, ve kterém se dočkáte prvních programů.

BOOLEAN

je množinou pravdivých hodnot. True (pravda) = 1, false (nepravda) = 0.

operace: and, or, not

and - true, když jsou obě podmínky splněny
or - true, když je splněna alespoň 1 z obou podmínek (i obě)

not true, když podmínka není splněna a naopak (zápor)

Příklady: $3=4$ and $6>5$ = false, $3=3$ and $10<11$ = true,
 $1>2$ or $12>9$ = true, $3=4$ or $2>6$ = false,
not $10<5$ = true, not $4=4$ = false

CHAR

je to soubor znaků ASCII (American Standart Code for Information Interchange), u C64 rozšířený o 64 grafických znaků (viz příloha E orig. příručky). CHAR může nabývat hodnot 0-255.

Znak	ASCII kód
'A'	65
'B'	66
.	.
.	.
'Z'	90 atd.

relace: viz Integer

platí: 'A' < 'B' = true ('A' má nižší ASCII kód)

Standardní funkce:

ord(x) dává ASCII kód - ord('A') = 65

chr(x) dává znak - chr(65) = 'A'

succ(x) následník: ASCII(x)+1

pred(x) předchůdce: ASCII(x)-1

Příklady: succ('A')='B', pred('B')='A'

POZDR! Také ord(chr(90))=90

STRING

Jedná se o stejný datový typ, jako je řetězcová proměnná u Basicu. Může to být libovolný řetězec, je ale třeba předem na začátku programu definovat jeho délku.

INTERVAL

Tento datový typ si programátor definuje sám jako množinu hodnot kterékoliv jiného dat. typu kromě Real. Definice se provádí pomocí příkazu **TYPE**. Syntax:

TYPE jméno typu = d..h

d - dolní mez intervalu, h - horní mez intervalu.

příklady:

type mesic = (1..12)

type rok = (1981..2000)

Pokud typ definujeme jako řetězce a ne

čísla, pak je třeba vyjmenovat všechny hodnoty, které může proměnná deklarovaná daným typem nabýt.

Příklad: **type** periferie = (disk, kazeta, tiskarna, scanner, modem, cartridge);

Proměnná typu periferie pak může nabývat jednu ze šesti hodnot. Příklad (o příkazu var-deklarace proměnných viz dále):

var moje periferie, tvoje periferie: periferie;

begin

-

-

moje periferie := kazeta;

tvoje periferie := disketa;

.

.

Deklarace typů se musí provést před deklarací proměnných a za deklarací konstant. Protože prvky jsou seřaditelné, můžeme je porovnávat pomocí stejných relací jako u Integer. Např.: modem > scanner, scanner < kazeta.

Standardní funkce: pred, succ, ord (syntax viz u CHAR)

ord(x) udává pozici x uvnitř dat. typu. Počáteční hodnota disk=0)

Příklady:

ord(kazeta) = 1 pred(kazeta) = disk

ord(modem) = 4 succ(scanner) = modem

ale pred(disk) a succ(cartridge) nejsou definovány.

Hlavička programu

Hlavička není povinná, ale je dobré ji uvést pro orientaci. Hlavičku píšeme hned na začátku programu. Syntax:

program název programu;

Definice konstant

Píše se do programu hned za hlavičku. Používáme ji, když chceme nějaké proměnné přiřadit konstantní hodnotu, v průběhu programu neměnnou. Syntax:

const název konstanty = hodnota;

Přifazovací příkaz a středník

U Basicu se provádí přiřazení jisté hodnoty proměnné takto: A=B+C, zatímco v Pascalu vypadá stejný příkaz takto:

A:=B+C

U Pascalu také píšeme za všemi programovými řádky středník. Ujíminkou jsou příkazy begin (začátek prog.) a end(konec programu). Také v podmínkách a cyklech někdy středník nepíšeme, ale o tom až později.

(pokračování příště)

(PP)

Hudba na Commodore 64

Už od svého vzniku v roce 1982 byl na C64 oceňován výborně propracovaný zvuk, který až do r. 1985 prakticky neměl konkurenci. Pro svou schopnost vytvářet vynikající zvukové efekty i hudbu byl až do nástupu počítačů Amiga a 16bitových Atari využíván profesionálními hudebníky. Pokud máte doma klávesový nástroj a opatříte si MIDI interface, pak Uaže spolupráce s počítačem dostane úplně jiný rozměr. Za pomoci vhodného software totiž můžete hrát na elektronických varhanách, přičemž počítač napojený na klávesy přes MIDI interface provádí zápis právě hrané skladby. Potom si můžete ještě zaznamenat skladbu upravit a počítač pak hraje za Vás. To Vám umožní hrát na další nástroj nebo si skladbu jen tak poslechnout. Záznam skladby si pak můžete samozřejmě vytisknout... I když běžní uživatelé asi nemají příliš velkou potřebu takto počítač využívat, můžete pomocí automatických bubeníků skládat skladby na bici, pomocí hudebních editorů zase skládat náročné skladby i jednoduché melodie. Můžete také upravovat již existující skladby. Hudební editor je vlastně něco na způsob editoru textového, jenže místo písmen používáte not. Můžete samozřejmě kopírovat celé strany i jejich části, možnosti máte dost. Jednoduchým ovládním můžete dosáhnout neuvěřitelných zvukových efektů i krásných melodií.

Kromě hudebních editorů ještě ovšem existují různé simulátory řeči a hudební dema, neboli demonstrační programy.

Podívejme se nyní na jednotlivé skupiny programů poněkud blíže:

Hudební editory

Snad nejznámějším hudebním editorem je MUSIC SHOP. Jeho ovládní je velmi jednoduché pomocí rolovacích menu. U rozsáhlém modifikačním menu na úpravu hudby si můžete mj. volit i nástroj, který má skladbu zahrát. Nechybí ani možnosti tisku, dále si můžete přehrávat již vytvořené skladby nebo spustit demo, které postupně přehraje všechny skladby, které jsou na disketě. Bohužel nepracuje s kazetou.

Další známé hudební editory jsou především MUSIC SYSTEM, MUSIC CONSTRUCTOR a 3001: SOUND ODYSSEY.

Automatictí bubeníci

Existuje jich zase celá řada, jako příklad uvedme FUNKY DRUMMER. Tento program umožňuje tvořit rytmy o max. rozsahu 8 stran rytmu, 1 strana 8 řádků. Zapsaný rytmus můžete editovat, spustit nebo uložit na kazetu nebo disketu pro pozdější použití.

Z dalších bubeníků jmenujme alespoň ROCKS a MICRORHYTHM.

Elektronické varhany

Existuje jich celá řada, od jednoduchých, jako je např. SYNTHESIZER nebo KLAUIER, až po ty složitější, jako je např. Music Master, MUSIC MASTER z C 64 ubírá dvoustupňové varhany. Zde už můžete každý tón velmi přesně definovat - délka, doznění, skluz, zesílení, zeslabení, průběh tónu. Můžete také vybírat z 8 druhů tónů.

Hlasové syntetizéry

Jsou to programy, které simulují lidský hlas. Asi nejznámější je SAM. SAM je koncipován jako rozšíření Basicu 2.0. Tento program dokáže na počítači simulovat anglickou řeč, a proto je vhodný pro výuku angličtiny. Dá se na něm simulovat i němčina (což dokládají dostupné DEMO programy) a zčásti i čeština. SAMs používají mnohé komerční výukové programy. Existuje k němu množství demoprogramů, které jeho možnosti ještě umocňují. Ještě se zde musíme zmínit o jiném syntetizéru, a tím je SPEECH MASTER. Tento program "vysloví" všechno, co je napsáno na obrazovku. Tedy pokud spustíte Basicovský program, pak vše, co se vypíše na obrazovce, vysloví i SM. SM má kupodivu zase výslovnost německou, která je české určitě bližší.

Demonstrační programy

Patří sem různé hudební skladby, od hudby z počítačových her, přes počítačové skladby různých skupin POP - music až po téměř dokonalé zdigitalizované nahrávky. Tyto mají ale jednu nevýhodu, zabírají mnoho paměti. Proto nemohou být příliš dlouhé a s obrazovým doprovodem. Újmkou z těchto pravidel je program SÁBRINA DEMO, kde je hudba provázena obrazem, sice jen statickým, ale přece obrazem. Zde jsou jednotlivé části skladby vtipně poskládaný tak, že se po určité době opakují a skladba je zdánlivě nekonečná. Demo programy však slouží jen k demonstračním účelům a tak se od nich dlouhodobé zábavy nedočkáte.

(PP)

Textové editory

Úkladový slovník výpočetní techniky: "Textový editor (textový procesor) je program, který slouží pro práci s texty. Umožňuje psát, editovat (opravovat) a tisknout nejrůznější texty - dopisy, sdělení, zprávy, návody apod. Obsahuje funkce pro úpravu textu, formátování, zvýraznění, určení velikosti stránky aj."

Zpracování textu je jednou z nejobšáhlejších aplikací na C 64. Existuje velké množství různých textových editorů, od jednodušších až po ty složitější a komfortnější. Některé editory spolupracují s kazetou, jiné pro svou práci potřebují disketovou jednotku. Je nutné přiznat, že ty nejlepší editory s kazetou nespolupracují. Jejich dokonalost a variabilitnost jim zajistila právě disketová jednotka.

U našich podmínek mají praktický význam jen editory s upravenou českou diakritikou. Původních českých textových editorů je jako šafránu. Nyní bychom Vás chtěli blíže seznámit s editory UIZAWRITE, PAPERCLIP, TEXTOMAT+, PRINTFOX a RENDA. U TEXTOMAT+ a PAPERCLIPu byly jen vytvořeny české znakové sady, zato PRINTFOX a UIZAWRITE nabízí plně české prostředí. U následujícím textu podrobněji rozebírám jednotlivé textové editory. Ušimám si zde hlavně funkce, které jsou neobvyklé a vystupují z řady.

UIZAWRITE

Je to jeden z nejstarších, ale kvalitních editorů. Nabízí 100% počestněné prostředí. Má všechny základní operace práce s textem, blokové operace. Předností je velká paměť pro ukládaný text - přes 30000 znaků. Umožňuje také MERGE dalšího textu a do textu můžete naládat dokonce i directory diskety.

Na vysoké úrovni je ovládací menu pro tiskárnu. Má funkci GLOBAL FILE, která umožňuje tisknout textu, který byl rozdělen u důsledku přesáhnuti paměti systému. Uizawrite tiskne z textového módu. Dokáže tisknout i na tiskárnách kompatibilních s EPSON přes interface centronics.

Asi největší výhodou programu je, že spolupracuje s kazetou. Protože v upravené verzi dokáže tisknout i na tiskárně ROBOTRON, tak získáte za několik tisíc Kč systém s tiskárnou, na které můžete tisknout česky. Od Uizawrite existuje velké množství verzí, z nichž každá má své výhody i nevýhody - rozložení českých písmen, spolupráce s různými tiskárnami apod. Uživatelé datasetu mohou dokonce UIZAWRITE využít jako jednoduchý adresář s českou diakritikou.

PAPERCLIP

Paperclip je také výborný editor, ale u nás není příliš rozšířený. Existují disketové i kazetové verze. Má všechny základní operace s textem. Můžete používat více druhů (fontů) písma, mj. i české znakové sady. Umožňuje i formátovat písmo : podtrhávání, velké písmo,, superscript (např. x2), subscript (např. H₂O), skloněné písmo, dělení slov. Pokud se v textu vyskytne často používané slovo nebo věta, můžete ji předdefinovat potom vyvolat tiskem dvou kláves. Umožňuje také tvorbu sériových dopisů. Je vybaven numerickým tabulátorem pro zpracování číselných tabulek. PAPERCLIP umožňuje manipulaci s jednotlivými sloupci při zpracování tabulek, což se hned tak nevidí. Při psaní cizojazyčných textů jistě uvítáte možnost kontroly pravopisu.

PAPERCLIP tiskne z textového módu a ovládá komfortně tisk jak ze sériových tiskáren, tak i z tiskáren napojených na USER PORT.

Program obsahuje řadu pomocných programků, na disketě je řada předpřipravených rutin pro tiskárny, ale můžete si vytvořit i svoji rutinu.

Textomat Plus

Jedná se o výsokce výkonný program od firmy Data Becker ze SRN. Pracuje jen s disketou.

Všechny funkce Textomatu Plus (dále TP) jsou rychle dostupné z důmyslných úrovní menu, mezi kterými je nemožné uváznout někde ve smyčce. Výhodou oproti většině jiných editorů je, že umožňuje psát česky i velká písmena. Do textu lze zařadit grafiku, i když ne tak jednoduše jako v Printfoxu. TP má všechny standardní funkce slušných textových editorů, jako jsou základní operace s textem i blokové operace. Problémem není ani dělení slov na konci řádku či funkce Global File.

TP nabízí libovolný odstup mezi řádky a písmeny, tučné, podtržené, skloněné písmo, superscript i subscript. Na funkční klávesy si můžete nadefinovat často používané obraty a pak je vyvolat jediným stiskem.

Co se týká spolupráce s tiskárnou, TP tiskne z grafického i textového módu. Dokáže i proporční tisk. TP spolupracuje s tiskárnami Commodore, ale ovládá i tiskárny připojené přes RS 232. Podobně jako GEOS umí ovládat modem a tak přenášet texty pomocí telefonní sítě do jiného počítače, který může být třeba 1000 km daleko.

K TP existuje program Datamat, který, jak už napovídá název, slouží ke zpracování dat. Data z Datamatu, např. adresy, je možné využít v TP např. na tvorbu sériových dopisů (viz UIEW 2/93, str. 10).

PRINTFOX

Printfox není jen textovým editorem, ale je to malý DTP systém. Obsahuje kromě textového i grafický editor. S možností Pfoxu jste již ostatně mohli dobře seznámit, protože konečná úprava UIEWU vzniká právě pomocí tohoto programu. PFOX disponuje čtyřmi HIRES obrazovkami, každá 320 x 200 bodů. Celkem lze tedy naráz uložit či vytisknout grafiku o rozsahu 640 x 400 bodů, což je polovina strany A4. Z toho důvodu také PFOX tiskne stranu A4 nedvakrát. Je jasné, že při tak velké grafické obrazovce již nezbylo příliš mnoho místa na textovou paměť, a tak se zde uvězní jen 4 strany A4 (8000 znaků). Grafický editor má většinu vlastností dobrých grafických editorů, jako je kreslení pravouhelníků, bodů, přímk, kružnic. Plochy můžete vyplňovat plně nebo rastrm, definované plochy se dají přenášet, mazat nebo logicky spojovat. Samozřejmostí je invertování a funkce Undo pro vrácení naposledy provedeného příkazu. Součástí je i funkce Zoom a Sprite-editor. Grafický editor Printfoxu je kompatibilní s Art Studium a Hi Eddi+.

Textový editor má zase všechny dobré vlastnosti, které by pořádný text. editor měl mít. Text vytvořený text. editorem se před tiskem nejprve převádí do grafiky, kde jej lze upravit či doplnit obrázkem. Znakové sady se dotahují z diskety, čímž je jejich počet prakticky neomezen. Díky tomuto může program respektovat nejrůznější národní prostředí, od latinky přes azbuku až po znaky čínské nebo japonské. Pro Printfox existuje velké množství fontů, od jednoduchých jako je Pica až po velké a ozdobná písma. Uzdálenost mezi řádky a písmeny můžete definovat s přesností na jeden bod. Písmo můžete psát tučné, podtržené, roztažené, pomocí subscriptu a superscriptu. PFOX může neuvěřitelně formátovat text - na levý pravý, oba okraje i centrování. Umí i tisk ve sloupcích jako u novin.

Printfox má širší využití než klasický textový editor, můžete s jeho pomocí vydávat reklamní letáky, blahopřání, diplomy, titulní listy apod.

Printfox spolupracuje téměř se všemi tiskárnami; s pomocí FC II, III dokáže obsluhovat i tiskárny Centronics připojenou na User port.

Do dneška bylo k Printfoxu vytvořeno mnoho pomocných programů, které umožňují např. změnu konfigurace tiskárny, nastavení klávesnice, tisk v NLO kvalitě, načtenutí Basic programů nebo UZAWRITE textů do editoru, záchrana textů či grafiky po RESETU apod. K dispozici je i znakový editor - Characterfox, který slouží pro vytváření nových znakových sad nebo pro úpravu stávajících. Jeho ovládní je komfortní a do jisté míry se podobá ovládní Printfoxu.

Existuje také velká sbírka obrázků z nejrůznějších témat a oborů, řádově několik tisíc. Toto vše jen upevňuje oblibu Printfoxu a drží ho stále mezi spíckovým softwarem na C 64. Už více než rok si u nás můžete tento mini DTP systém koupit. Cena se pohybuje kolem 1300 Kč. Samostatně můžete koupit i Characterfox, který spolu s utilitami pro Printfox a českými znakovými sadami stojí kolem 1600 Kč.

RENDA

Renda je jeden z prvních původních českých textových editorů, který u nás dostanete koupit. Jeho autorem je J. Renda.

Editor je ovládnán pomocí funkčních kláves. Můžete psát standardním, nebo podtrženým písmem. Program podporuje českou diakritiku. Editor také umožňuje zarovnávání textu a nastavení okrajů. Je vhodný pouze pro psaní kratších textů, protože neobsahuje blokové operace ani různé vyhledání/nahrazení či více fontů písma.

Program spolupracuje jak s tiskárnami Commodore, tak i Centronics kompatibilními s Epson. Program umí tisknout jak standardní znaky, tak i jejich modifikace (Italic, Bold, NLQ).

Nejuvětší nevýhodou, vedle výše uvedeného, je spolupráce programu jen s disketovou jednotkou.

Program, uvedený na trh v dubnu letošního roku distribuuje firma Comotronic za 165,- Kč.

Další české text. editory

Další editory, které umí česky, jsou Startexter 4.0 a Geowrite ze systému Geos. Startexter je textový editor nové generace, jeho návod zabírá několik desítek textových stran. Startexter umí psát česky velká i malá písmena, umí všechny standardní funkce i blokové operace, písmo můžete psát v různých modifikacích (tučně, rozšířené). Dokáže tisknout v kvalitě Draft i NLQ. Ostatně, nejlépe se o přednostech tohoto programu přesvědčíte, když nahlédnete do knihy Bohuslava Blažka Bludiště počítačových her, která je tímto editorem a na C 64 kompletně vysázena.

Kapitola sama pro sebe je Geowrite. Tento patrně nejdokonalejší editor textu pracuje pod systémem Geos. Stručně byl zmíněn už v minulém čísle v oddílu GEOS, ale považujeme za vhodné se o něm ještě zmínit.

Geowrite Uám přibližuje všechny své funkce na tisknutí tlačítka joysticku. Geowrite je patrně jediný editor, který pracuje v přímém grafickém módu a systémem WYSIWYG. To znamená, že na obrazovce již při psaní vidíte přesně to co bude vytisknuto. Geowrite umožňuje psát libovolným typem písma a později označovat celé bloky textu a přidělovat jim jiný typ písma. Také můžete libovolnou část textu označit a dát jí jinou modifikaci písma (obrysová, tučně, podtržené, kurzíva, superscript, subscript) Nechybí ani přehledové funkce na zobrazení celé stránky na obrazovce. Disketa je využívána jako virtuální paměť a proto není potřeba dokument ukládat stále znova, ale program se sám postará o správné uložení. Velmi komfortní tiskové okno dovoluje nastavit traktor nebo jednotlivé listy, počet stránek k vytisknutí. Není problém tisknout s libovolnou tiskárnou jak v sériovém, tak i v paralelním módu. Stačí vybrat vhodný driver. Geowrite přibližuje svět PC na dosah ruky. Ti, kteří už měli příležitost zpracovávat texty na PC, jistě potvrdí, že Geowrite splňuje téměř všechny požadavky pro konkurenceschopnost s textovými editory na PC.

Nečeské textové editory

K C 64 existuje několik desítek dalších textových editorů, jednodušší i složitější. Uětšina těch lepších, výše uvedených, je upravena i pro tisk v češtině. Existují i další výborné editory, jako je např. Speedscript, Easy script, Textolog, Textpack, Master text a Mini text, ty ale nejsou v české verzi, a tak u nás nemají velké využití. Snad jen při psaní cizojazyčných dopisů.

Uizawrite jako jednoduchá databanka

Pochybujete nad seriózností výše uvedeného titulu? Není divu, vždyť Uizawrite je textový editor. A právě jeho největší výhodou - čeština a schopnost práce s kazetou nás přivedly k myšlence UIZAWRITE jako databázi využít. Pro kazetu existuje několik databází, např. DFM database, Dbase apod. Tyto databáze však mají jednu nevýhodu: Neumí česky. Pro tisk adresáře s českou diakritikou se dá využít UIZAWRITE. Předpokládejme, že máte ve UIZAWRITE zapsán adresář adres. Pokud by každá adresa měla 33 znaků, pak se jich do paměti vejde asi 10000. Pokud chcete např. vyhledat určitou adresu, použijete funkce vyhledání (C= + F). Kurzor se zastaví na adrese, kterou jste zadali, např. příjmení. Nyní pokud chcete adresu tisknout, stačí ji zkopírovat na prázdnou stranu a tu pak vytisknout. Můžete např. na každou stranu textu umístít jedno písmeno abecedy a pak budete vědět, že např. na str. 5 máte adresy, jejichž příjmení začíná na E. Možnosti využití Uizawrite je několik. Stačí se jen zamyslet.

(PP)

GEOS

3. část

Další diskety pod Geosem

Minule jsme zhruba popsali všechny hlavní aplikace GEOSu, ale kromě toho pro Geos vzniklo mnoho jiných disket, které obsahují různé pomocné programky, znakové sady, obrázky a knihovny obrázků, textů apod. Není v našich silách představit Vám všechny, protože se jedna o stovky disket, ale o některých důležitých byste měli vědět.

MEGA PACK 1,2

Diskety s MP 1 a MP 2 obsahují nové možnosti pro Užš systém GEOSu. Především jsou to nové fonty do Geowrite i Geopaintu: např. MP 1 má 190 znakových sad. Tyto sady byly všechny bez výjimky přežaty z Printfoxu. Dále obsahují diskety s MP 1 knihovnu 250 malých obrázků. Najdete zde i pomocné programy pro konvertování grafiky a znakových sad do GEOSu. **Font converter** - právě díky tomuto programu mohly vzniknout všechny znakové sady z balíku MP 1 - konvertuje znakové sady z Printfoxu do Geosu. **BITMAP Converter** - slouží pro konverzi grafiky z Hi Eddi+, Koala Painter, Art Studio, Doodle aj. do formátu Geopaint. Podmínkou je uložení obrázku jako Hires mapy. Z dalších zajímavých programů v MP 1 je třeba zmínit se o programu, který umožňuje vytvořit vlastní řadič tiskárny. Také MP 2 obsahuje nové znakové sady, knihovny grafik a pomocné programy.

DESK PACK

tento balík obsahuje programy: **Graphic Grabber** - konverze obrázků z Newsroomu, Printmasteru a Printshopu do Geosu, **Geodex** - adresář, **Blackjack** - karetní hra, **Calendar** - kalendář, **Icon Editor** - tvorba nových ikon.

Geos Glink

Uynkající doplňková disketa, obsahuje: **Epson laser 2.1** - umožňuje zkvalitnit tisk v Geosu na 9jehličkové tiskárně téměř až na kvalitu laserovou (240dpi), **Toolkit** - rozšíření Geowrite, **Label2.5** - tvorba a tisk štítků. Dále obsahuje fotoalbum, ukázkový dokument v Geopaint a Geopublish a několik drobnějších utilit.

6 57

Oboustranná disketa, obsahuje: programy pro práci s fotoalbly, **GEOPCX** - konvertuje GP grafiku do formátu Geodraw pro PC XT/AT, **Scribble** - barevný graf. editor, **Geomiser** - komprimuje-zmenšuje velikost GW dokumentů, **Form Maker** - tvorba formulářů, **Roladex** - zpracování adres.

6 46

obsahuje utility pro snadnou práci s GW, např. Writemenu, Geodiary, Sidedir, ASCII Dir, Ultimate NLQ, Geovax, Scan - demos a další. K některým programům jsou přímo na disketě návody. Dále je na disketě několik obrázků pro GP.

Pro Geos byly ještě vypracovány další výborné pomocné programy - některé z nich níže uvádíme.

GEOMIDI - obsluha MIDI interface

Multiaccess - rychlý přístup k aplikacím

Plus 21K - naformátuje disk na 185 KB ve formátu Geos

Text Grabber - konvertuje texty např. ze Speedscript nebo Easy script do formátu GW.

Pause - zhasne monitor - šetří obrazovku

Autoview - vytvoří z GP obrázků diashow

Quicktop - desktop jen 4 KB velký

Geofomat - rychlé formátování v Geosu

Fastfilecopier - rychlý kopírák v GEOSu.

Change printer - umožňuje vyměnit tiskárnový řadič bez toho, aby byl nutný náurat do DESKTOPU.

Album Animator - lze vytvářet animace z fotoalb

Geotext & Paintview - rychlé čtení a zobrazení GW & GP dokumentů.

Combiner - spojení dvou GW dokumentů do jednoho.

(pokračování) (PP)

Tipy & Triky

Uložení grafické obrazovky

Jistě se Uám již někdy stalo, že se Uám zalíbil obrázek z nějaké hry a chtěli jste si jej uložit na disketu pro pozdější zpracování v nějakém grafickém editoru nebo pro vytištění. U normálního Basicu to možné není; jak tedy postupovat? Předkládáme Uám některé návrhy řešení:

1. Pokud vlastníte, nebo si chcete koupit cartridge **Super Snapshot**, máte vyhráno. Tento modul totiž obsahuje, podobně jako FC II, III freezer, který umožní zmrazený obrázek uložit ve formátu Hires, Multicolor, Doodle, Art Studio nebo Koala Painter. Tento modul také umožňuje tisk obrázku. Pro tisk je ale výhodnější FC III, neboť u něj si v obsáhlém menu můžete nastavit vše možné i nemožné.

2. Uznáváme, že výše uvedené HW moduly, pokud je nemáte, jsou trochu drahou záležitostí, a proto Uám nabízíme i softwareové řešení. Obrazovku můžete uložit i ve strojovém kódu, ale to je dost složité. Nejlepší je použít některý program, který byl pro tento účel zhotoven. Takovými programy jsou např. Pictureklau, Picture Maker nebo Doodle search 2.0. Postup: nahrajte hru, ze které se Uám líbí obrázek, spusťte ji a dojděte až na místo, kde je obrázek. Myní ji pomocí RESET tlačítka resetujte. Teď do paměti nahrajte některý z výše uvedených programů. Programy Uám umožní prohledávat paměť C 64, až naleznete požadovaný obrázek. Ten stačí uložit na disk a pak je jej možno dále využít. Program Doodle Search 2.0 nahrává obrázky ve formátu Doodle a Art Studio. Doodle search a Pictureklau patří mezi třídu Public Domain, a tak se k nim návody nedodávají. Proto se nám nepodařilo zjistit, v jakém formátu ukládá obrázky Pictureklau. Oba programy je možné si u nás objednat (viz příloha). Program Picture Maker je na celou disketu a je špičkou ve svém oboru. Nahrává obrázky ve formátu Hi Eddi+, Printfox a Koala Painter. Disketa obsahuje také 17 ukázek.

Plynuoucí text

Jistě jste již někdy zatoužili mít ve vlastních programech některé vymoženosti, kterými se honosí profesionální programy a hry. Jednou z těchto vymožeností, kterou známe především z her, je plynuoucí text. Dosáhnout "ujiždění" textu po obrazovce jde kromě Assembleru i v Basicu. Může se Uám to hodit pro výpis hlášení v programu nebo pro elegantní úvod:

```
1 A$(1)="COMMODORE KLUB ULC-
NOU PRO UAS UVADI:"
2 A$(2)="UELKY KOMPLET PD PRO-
GRAMU ZDARMA"
3 A$(3)="BLIZSI INFORMACE CTETE
DALE"
10 FOR I=1 TO 3
```

```
15 Z=LEN(A$(I)): P=1: X=21
20 FOR N=1 TO Z
25 POKE 214,X: POKE 211,Z: SYS
58732: PRINT LEFT$(A$(I),P)
30 Z=Z-1: P=P+1: FOR A=1 TO 90:
NEXT
35 NEXT N
40 Z=0: P=1
45 FOR N=1 TO LEN(A$(I))
50 POKE 214,X: POKE 211,Z: SYS
58732: PRINT MID$(A$(I), P+1,
40);" "
55 P=P+1: FOR A=1 TO 90: NEXT
60 NEXT N
65 NEXT I
```

Několik slov k funkci programu: Text je třeba předem uložit do pole. Cyklus I v řádku 10 určuje, kolik zpráv se na obrazovce vypíše. Pokud definujete 5 proměnných s texty, pak je třeba cyklus nastavit na 5 průběhů. Pokud chcete mít text uložený jen u jedné proměnné, nemusíte vůbec zavádět pole.

Cyklus N od řádku 20 vypíše postupně text zleva na obrazovku (přibývá). Od řádku 45 bude text od jeho začátku stále zkracovat a vypisovat ho na určený řádek. Tím vzniká dojem, jakoby text ujižděl ulovu. Proměnná X určuje řádek, na kterém bude text plynout. Pomocné cykly na řádcích 30 a 55 slouží pro zpomalení projíždění textu obrazovkou, aby byl čitelný.

Název programu

Pokud máte na kazetě nahrán nějaký "bezejmenný" program, jehož název je tvořen jen dvěma uvozovkami nebo není vůbec žádný, pak jeho jméno zjistíte po jeho nahrání do počítače a zadání následující řádky v příjemném módu:

```
FOR J=833 TO 848: PRINT CHR$(PEEK(J));: NEXT
```

Scrolling dolů

Možná se u programů někdy zlobíte na to, že řádky obrazovky se posouvají jen směrem nahoru. Následující program způsobí, že se všechny řádky obrazovky po příkazu PRINT budou posunovat směrem dolů.

```
10 PRINT CHR$(19) CHR$(17)
CHR$(157) UJZD(148) = POKE
218,152
```

Modifikace listingu

```
POKE 774,0 jen čísla řádek
POKE 774,26 normální listing
POKE 774,27 vše jako zkratky
POKE 775,1 zásek listingu
POKE 775,167 povolení listingu
```

Tiskárny pro Commodore 64

Jedním ze základních prvků počítačové sestavy, vedle datasetu, disketové jednotky a joysticku, je tiskárna. Toto periferní zařízení Vám umožní přenést výsledky Vaší práce na papír; můžete si vytisknout listing programu, obrázek, text, prostě jakákoli data.

Druhy tiskáren

U současné době vedle sebe existují různé druhy tiskáren, které se liší způsobem tisku: jehličkové, s typovým kolečkem (daisy wheel), inkoustové, tepelné a laserové tiskárny. Protože inkoustové, tepelné, a laserové tiskárny nekoupíte levněji než za 15.000 Kč, budeme se zabývat levnějšími, ale přitom kvalitními tiskárnami jehličkovými.

Tiskárny jehličkové

Jednotlivé typy se liší především počtem jehliček v hlavě, rychlostí tisku, velikostí bufferu. Buffer je jakási vyrovnávací paměť, kam si tiskárna před vytisknutím ukládá data vyslaná z počítače. Výhoda je nasnadě: data se vyšlou do bufferu a počítač nemusí čekat, až se vše vytiskne, ale je volný pro další práci. Tiskárna může mít 1, 2 (světová rarita - vyrábělo se u nás), 9, 18, 24, 28, 38 jehel. Jehličkové tiskárny mají příznivý výkon, nízkou cenu, snadnou obsluhu, několik fontů písma, modifikace písma.

Jak tiskárna tiskne ?

Tiskárna je velice chytré zařízení, které se co do složitosti vyrovná i počítači. Má vlastní paměť ROM i RAM a dá se programovat. U vlastní tisk zajišťuje hlava tiskárny. U tiskové hlavě se nacházejí jehličky, které jsou ovládány magnetem. Každé jehličce je přiřazen jeden. Hlava se pohybuje zleva doprava a zpět pomocí ozubeného gumového řetězu. Magnety v hlavě jsou propojeny plochým kabelem s elektronikou tiskárny. Kabel přenáší proudové impulsy, které jsou generovány mikroprocesorem. Tvar impulsu záleží na druhu tisknutého znaku. Mikroprocesor ovládá motorek pro posun hlavy a druhý motorek pro pohyb tiskové válce. Tiskárnu lze řídit pomocí čelního panelu s tlačítky a nebo softwarově pomocí řídicích kódů, např. ESC/P. To je standart japonské firmy Epson, ke kterému se snaží přiblížit většina výrobců jehličkových tiskáren.

Jaká tiskárna je k C 64 vhodná ?

Pokud si k C 64 chcete koupit tiskárnu, je situace složitější, než jen zajít do computerového obchodu a libovolnou si vybrat. Firma Commodore při vývoji C 64 totiž neodhadla správné trendy ve vývoji tiskáren, a pro komunikaci s tiskárnou vybavila C 64 portem Commodore serial. Problém je, že dnes je většina tiskáren vybavena portem nikoli sériovým, ale paralelním, tzv. centronics. Takové tiskárny jsou pak obvykle kompatibilní s Epson. Tiskárny kompat. s EPSON jsou obvykle moderní typy, které mají všechny standartní funkce (fonty v EPROM, traktorový papír, modifikace písma, vysoká rychlost tisku). Naproti tomu tiskárny Commodore jsou většinou starší typy, které nemají všechny dnes běžné vymoženosti.

Pokud si chcete koupit tiskárnu k C 64, máte v podstatě 3 možnosti připojení:

A. Koupíte si tiskárnu se sériovým výstupem, např. Commodore MPS 1230 nebo SEIKOSHA SP 180UC.

Úhody: Tyto tiskárny jsou kompatibilní se vším software, které umožňuje tisk, dále nemusíte k tiskárně dokupovat žádné další kabely či interface.

Nevýhody: Při změně systému na PC není taková tiskárna již dále použitelná, neboť nemá Centronics port (kromě MPS 1230), má obvykle nižší rychlost tisku a je to starší typ.

B. Koupíte si tiskárnu s paralelním vstupem Centronics, např. STAR LC 20 nebo EPSON LX-400 a připojíte ji k počítači paralelním interface přes USER port (interf. Uám dodá lib. firma, která nabízí doplňky k C 64).

Úhody: Kabel má nízké pořizovací náklady, při změně systému je tiskárna dále použitelná, máte moderní tiskárnu.

Nevýhody: existuje jen málo programů, které jsou schopny s takto připojenou tiskárnou komunikovat (např. text. editor Uizawrite, graf. editor Hi Eddi+, operační systém GEOS, a nebo modul FCIII, který umí tisknout i hardcopy obrazovky).

C. Je asi ideální možností. Koupíte si tiskárnu Centronics a připojíte ji přes sériové interface (např. G-Wiz, Card-PS nebo Wiesemann) na sériový port C 64.

Úhody: Při změně systému je tiskárna dále použitelná, máte moderní tiskárnu, která je kompatibilní s veškerým software, které umožňuje tisk.

Nevýhoda: Sériový interface je hodně drahý, stojí asi 100-200 marek.

Fonty písma

Ú všechny moderní tiskárny jsou vybaveny několika fonty písma. Znakové sady (fonty) mohou být různé šíře - např. při šíři PICA se umístí 10 znaků na palec, použitím šíře ELITE získáme 12 znaků na palec. Některé tiskárny umožňují i funkci CONDENSED, tj. zhuštění písma, a kombinací vznikne buď CONDENSED PICA se 17 znaky na palec, nebo při CONDENSED ELITE 20 znaků na palec. Některé tiskárny umožňují zvolit i proporciální písmo, tj. mezi jednotlivými znaky je vždy jen 1 volný bod; je tak tisknut i náš časopis. Pokud tedy použijete mód PROPORCIONAL společně s módem CONDENSED na určitou šíři písma, pak dosáhnete nejvyšší možné zhuštění.

Nejjednodušším fontem písma je DRAFT. Kvalita tisku pomocí DRAFT je nejnižší (tzv. datová kvalita), ale tisk je nejrychlejší. Kvalita písma NLQ (Near Letter Quality) se přibližuje kvalitě písma z psacího stroje. Zde existuje více fontů. Rychlost tisku NLQ fontů je daleko nižší, než u DRAFT.

Bude tisknout česky?

Pro praktické využití je nejenom nutné, aby tiskárna s C 64 tiskla, ale aby tiskla i česky. U případě A. a C. nemusíte mít žádné obavy, příslušný software (viz článek o textových editorech v tomto čísle) to zvládne. Ale u B., pokud nemáte disk, existuje jen jeden program, který to svede: Uizawrite/CS.

Nyní už konkrétně

Abyste měli výběr tiskárny pro Uš C 64 ulehčený, rozhodli jsme se Uám několik tiskáren představit. Dnes to jsou tiskárny sériové a v příštím čísle bychm Uám rádi představili několik tiskáren Centronics a také levnější tiskárny na trhu. Dnes Uám tedy představujeme tiskárny Commodore MPS 1230 a SEIKOSHA SP 1000 UC.

Commodore MPS 1230

MPS 1230 je jednou z nevhodnějších sériových tiskáren, které se připojují k C 64, protože má sériový i paralelní vstup. Po změně systému je dále využitelná na PC nebo Amiga. Tiskárna má 9 jehliček a tiskne rychlostí 100 zn./s v režimu Draft. Tiskárna je vybavena několika diodami: ON - indikuje zapnutí tiskárny, LOCAL - poruchy; konec papíru, FAILURE - poruchový stav (mechanické zablokování nebo porucha HW).

Tiskárna má ovládací tlačítka: LOCAL, LINE FEED, FORM FEED. Tiskárna automaticky pozná, že chybí papír a chybové stavy. Umí také autotest. Ten běží na třech stránkách A4. Je možné změnit standardní nastavení tiskárny. Obvykle se tato změna provádí hardwarovými přepínači - DIP, ale Commodore zvolila jiný postup: tiskárna Uám tiskne na papír jednotlivě možnosti nastavení a vy stiskem určitého tlačítka tuto volbu buď potvrdíte, nebo si necháte vypsát další možnost.

Po ukončení nastavování je toto zaznamenáno do paměti tiskárny. Je možné volit např. znakovou sadu, interface, dvojitý tisk, download, posun na konci řádku, hlášení konce papíru, obousměrný tisk apod.

Tiskárna může tisknout na kancelářský papír A4, a to i s jednou kopií nebo na nekonečný (traktorový) papír. Tiskárna nemá českou nebo slovenskou znakovou sadu v EPROM, ale můžete volit mezi sadami USA, Dánsko, Švédsko, Německo, Francie, Itálie, Španělsko.

Tiskárna umí tisknout DRAFT i NLQ, umí šířku ELITE, PICA, má i mód CONDENSED. Druhy písma: Tučné, dvojitá šířka, superscript, subscript, dvojitý tisk, podtržení. Tiskárna tiskne samozřejmě i v grafickém módu. Jednotlivé kombinace je možno programovat (v Basicu) a nastavovat ve form. řádku text. editorů.

S tiskárnou spolupracuje prakticky všechno tiskové software. Existuje také upravená verze Uizawrite (Uizawrite MPS 1230), které umožňuje i tisk velkých písmen s českou diakritikou.

MPS 1230 má napájecí napětí 220-240V, příkon 25W, rozměry 370 x 94 x 253 mm. Hmotnost činí něco přes 4 kg. Ceny se rychle mění, ale v současné době se dá u různých firem koupit za cca 7000 Kč. Protože koupě tiskárny není žádná levná záležitost, tak Vám nyní, abyste se mohli s tiskárnou lépe seznámit, nabízíme její český návod na 24 str. A5. Cena návodu viz příloha.

(PP)

SEIKOSHA SP-1000 UC

je japonským výrobkem firmy SEIKOSHA a svým seriovým výstupem je určena pro počítače COMMODORE. Zapíná a vypíná se vypínačem po pravé straně, zapnutí je indikováno zelenou LED diodou označenou nápisem POWER na přední straně. Další dvě zelené diody vedle ní označují zapnutí ON LINE (připravena k tisku) a NLQ (tisk v korespondenční kvalitě). Oba tyto módy lze zapnout či vypnout tlačítky umístěnými pod uvedenými diodami. Poslední z diod je červená a její rozsvícení signalizuje konec papíru (PAPER OUT). Stiskem některého ze dvou tlačítek zcela vpravo zapínáme posun papíru o celou stránku (FORM FEED) nebo o jeden řádek (LINE FEED).

Na zadní straně tiskárny jsou dvě zcela identické zásuvky na propojení s počítačem nebo s disketovou jednotkou. Propojení se provádí stejným kabelem, jaký se používá na propojení počítače a disketové jednotky a který je dodáván jako příslušenství tiskárny. Dalšími ovládacími prvky na zadní straně jsou čtyři miniaturní přepínače ON-OFF. Jejich vzájemnou kombinací lze hardwarově nastavit číslo tiskárny (4 nebo 5), délka papíru (11 nebo 12 palců), mód tisku (ASCII nebo CBM) a druh písma (normální - Pica nebo zhuštěné - schmal). Regulace síly tisku devítijehličkové hlavy je možná přepínačem, umístěným na pravé straně válce pod průhledným odklopným krytem a to v sedmi stupních.

Nekonečná barvicí páska černé barvy o šířce 12 mm je umístěna ve výměnné kazetě. Tiskárna má možnost tisku jak na samostatné listy papíru A4 se dvěma kopiemi, tak na nekonečný papír s perforací o šířce 250 mm. Rychlost tisku je určena jeho způsobem, maximálně 100 zn./s v režimu Draft.

Software lze nastavit:

tisk ve zdvojené šíři, tisk grafických znaků, opakovaný tisk, tisk v negativním módu, tisk v kursivě, podtrhávání, proložený tisk, směr tisku (jedno či oboustranný), tisk na nekonečný papír, nastavení odstupů z levé i pravé strany, superscript a subscript aťž i odstup řádků (min. 1/144 a max. 225/216 palce).

Tiskárna spolupracuje výborně s programy PRINTFOX, HI-EDDI +, SUPERSORTER 3, NEWSROOM a většinou dalšího tiskového software. Její rozměry jsou 390x119x266 mm, váha necelých 5 kg, napájecí napětí je 220 - 240 V střídavých a příkon v pohotovostní poloze je 15 W (při tisku pak 30 W). Napájecí zdroj je zabudován přímo v tiskárně.

(pokračování příště) (M. Daneš)

Novinky

Hardware

The Final Chesscard

The Final Chesscard (dále FCC) je zásuvné cartridge, které se u nás objevilo teprve nedávno. Jak už plyne z názvu, je to šachové cartridge a mezi šachovými programy znamená asi to, co GEOS mezi operačními systémy. Stručně o jeho možnostech:

FCC se ovládá pomocí joysticku, myši nebo z klávesnice. Ovládání je velmi snadné, je řešeno pomocí tzv. vyjžděcích menu. Je také pamatováno na využití funkčních kláves. Máte možnost softwareového odjpení modulu. FCC má 64 KB ROM a 8 KB RAM-disk. FCC vyniká také velmi širokými možnostmi modifikací základních funkcí: definice barev obrázků, figur, oken, notace atd. FCC obsahuje téměř neomezené množství herních úrovní, máte možnost definovat libovolný čas k přemýšlení. Je možno volit herní styl - agresivní, vyučovací, začátečnický atd. Fascinující je možnost použití knihovny teoretických zahájení, kterou program obsahuje. Samozřejmostí je řešení matových úloh v x tazích. Ušlechty modifikace lze uložit do RAM-disku, kde zůstávají až do vypnutí počítače, a pokud máte RAM-disk zálohovanou baterií, pak Vám tam data zůstanou libovolně dlouho.

Můžete si záznam partie nebo současnou pozici uložit na disk nebo vytisknout na tiskárně a příště pokračovat. Jedinou stinnou stránkou modulu je jeho cena: činí 1700-2000 Kč, ale na inzerát se Vám jej možná podaří koupit levněji. A kde můžete tento modul koupit? Např. v Brně v prodejně na Foltýnově ulici, kde se ještě nedávno prodával za 1820 Kč.

(Zd. Mládek)

3.5" floppy 3.2MB

Nechce se nám to věřit, ale je to pravda: americká firma CMD uvedla na trh disketovou mechaniku FD 4000, která má kapacitu 3.2 MB, což předčí i PC (2.88 MB).

Mechanika je umístěna v černém robustním pouzdře, na zadní stěně jsou 2 přípoje sériového kabelu, vypínač, napájecí konektor a DIL přepínače pro adresování jednotky od 8 do 16. Na čelní stěně jsou umístěny tři LED kontrolky. Přístroj pracuje se 3.5" disketami různé hustoty záznamu: Formát DD disket odpovídá jednotce UC 1581 (790 KB) a je s ní kompatibilní. Na disketě HD se dají vytvořit dva formáty DD. Jednotka umí dále formátovat i diskety ED (3.2 MB). Na takovou disketu se dají vytvořit čtyři části, každá jako DD disketa ve formátu 1581. Disketu můžete rozdělit i na části odpovídající formátu 1571 či 1541. Oddílů, které simulují 1541, se dá na jedné ED

disketě vytvořit 19. Potom je možno sbírku softwaru velmi kompaktně archivovat.

Dodávka je doplněna příručkou, která je zatím jen v angličtině, a disketou s různými utilitami. Na disketě s utilitami se nachází formátovací programy, kopírovací programy a také několik Geos-driverů. Pod Geosem může mechanika pracovat jako 1581, ale pomocí rozšíření Gateway od CMD můžete využít kompletní kapacitu 3.2 MB. Toto oceníte např. u GEPublish, kde pracujete s velkými objemy dat.

FD4000 je cenově výhodnou náhradou harddisku pro C 64. Vyniká enormní kapacitou a kompatibilitou ke všem disk. mechanikám. Uváděcí cena na trh v Německu byla 599 DM.

(podle FUN, zpracováno)

Software

Basic 3.5

U minulém čísle jsme si postesklí, jaký že to výborný Basic měly počítače C+4, 16, 116. A nyní je Basic 3.5 k dispozici i pro Commodore 64. Na trh jej před nedávnem uvedla firma Comotronic. Basic 3.5 má 120 příkazů, vyniká snadnou prací se zvukem, u jemné grafice i dalšími přednostmi. Obsahuje 128 barev, vylepšené prostředí i příkazy pro editaci atd. Obsahuje také monitor strojového kódu. K programu na kazetě / disketě se dodává i podrobná česká příručka. Cena kompletu je 125,- Kč.

Literatura

Příručky pro C 64

U roce 1992 vydala firma A-B-Comp příručku C 64 manual. Tato kniha má sloužit jako základní a první knihu, která se novému uživateli dostane do rukou už s koupí počítače. Je to volný překlad německé příručky, některé části vypouští a jiné zase přidává. U nás se dá koupit v rozmezí 140 - 160 Kč a má asi 190 stran.

Před několika týdny se nám dostal do rukou katalog firmy Grada, která je známá jako firma produkující českou literaturu pro počítače řady PC. O to více nás potěšilo, když jsme v desítkách titulů objevili jednu knihu určenou pro C 64. Nese název "Commodore 64 - obsluha a programové vybavení". Obsahuje rozsáhlý Basicovský lexikon, popis práce s disketou i kazetou, možnosti práce s grafikou i využití syntetizátoru. Nechybí ani návod na obsluhu a postup při prvních krocích.

Jelikož má tato příručka asi 390 stran a stojí 190 Kč, je její koupě jistě výhodnější, než publikace C 64 manual. Jediné co by Vás snad od této knihy mohlo odradit: Je psána ve slovenštině. Ale to je přece nám nejbližší jazyk?! Kniha by u těchto dnech již měla být na trhu. (FP)

Kancelářské stroje, a.s. Zlínprodejna při Lužů 122,688 01 Uherský Brod
Uám nabíží**Výpočetní techniku a příslušenství**

počítače*tiskárny*diáře*diskboxy*diskety*fax papír*papír do tiskáren*software

Počítače:

PC AT 386DX 40MHz, 4MB RAM, 85 MB HDD, 1x1.44 FDD, 1x1.2 FDD, VGA color monitor 48.800,-

PC XT mininotebook Olivetti Quaderno, 16 MHz, 21 MB HDD 18.500,-

Tiskárny:

Epson LX100 (A4,9j)	7.600,-	Epson LX400 (A4,9j)	7.680,-
Epson LX850 (A4,9j)	11.600,-	Epson LX1050(A3,9j)	14.800,-
Epson LQ100 (A4,24j)	10.700,-	Epson LQ1070 (A3,24j)	21.500,-
Star LC20 (A4,9j)	7.900,-	Star LC15 (A3,9j)	11.900,-
Star LC100 (A4,9j,Color)	8.900,-	Star LS-5 (A4,laser)	35.700

Diskety: Sony 3.5"2HD 39,-, Maxell 3.5", Maxell 5.25" DS DD 16.20,-
Boxy na diskety od 320,-**Z naší další bohaté nabídky vybíráme:**

diktafony od 1800, el. psací stroje od 8200, psací stroje mech. od 3555, Telefon-fax-záznamník-kopírka od 25.800, 14-jazyčný tlumočnick od 3000, kopírovací stroje Canon od 48.000, diář Casio od 8000, kalkulačky od 320,-

Dále Uám nabízíme:

Digitální váhy, pokladny, kancelářský nábytek, kalkulačky i s tiskem.

Nabízíme velký výběr všech doplňků a příslušenství k počítačům, tiskárnám, servis a instalaci u nás zakoupeného zboží.

Na všechno zboží zakoupené u nás poskytujeme záruční i pozáruční servis. Možnost nákupu za hotové nebo na fakturu. Menší zásilky můžeme po písemné objednávce zaslat i dobírkou. Zajišťujeme LEASING! Ceny jsou s DPH.

Prodám SUPER cartridge pro uživatele TAPE i DISKU. Kromě RESET tlačidla obsahuje 15 nejpoužívanějších programů (např. TURBO 250, TURBO DISK, NASTAV. HLAVY MGF, COPY, FORMAT, MONITOR apod.). Cena 450,- Kč. Dále prodám TURBO cartridge s RESET tlačítkem pro uživatele TAPE. Obsah: TURBO 250, JUSTAGE TAPE, TURBO s verifikací, F1-F8, MONITOR, COPY, DEMO a prog. odpojení cartridge. Cena 350,-Kč. J. Krivický, Přímětická 1202, 140 00 Praha 4. Tel. 02/4284195 po 17 hod.

Pro Commodore 64 prodám hry na disketách (10-20 Kč/disketa s hrou), diskbox (120 Kč/ks), orig. hry, cartridge aj. doplňky velmi levně. Dále prodám C64-II, UC 1541-II, joy, 50 disket, diskbox a české návody za 8600,-. Seznam zdarma. Michal Hajník, Ruská 216/48, 353 01 Mariánské Lázně.

Prodám zásuvný modul "PODNIKATEL" s pamětí EPROM 64 KB + data na kazetě nebo disketě. Obsah: peněžní deník, peněžní deník s DPH, evidénce DPH, 3x sklad, faktura, zak. list, evidénce jízdy a domácí účetnictví. Cena 670 Kč. J. Krivický, Přímětická 1202, 140 00 Praha 4. Tel. 02/4284195 po 17 hod.

Poptávka

Kdo vymění 50 ks nahranych videokazet ve výborné kvalitě v 1. kopii za disketovou jednotku, diskety, tiskárnu, na Commodore 64. Zájemci pište prosím na adresu: Uladimír Kuchta, Slovenská 1323, 356 01 Sokolov.

Redakce časopisu UIEW hledá-koupí program Printfoxplus, který umožňuje zkusitnit v Printfoxu tisk na 9jehličkové tiskárně. Zájemci pište do naší redakce.

GAMES

Vážení čtenáři,

již potřetí se spolu setkáváme na stránkách přílohy GAMES. Tentokrát, abychom do přílohy mohli zařadit více návodů i recenzi, jsme vypustili Tipy a Triky, ale slibujeme Vám, že příště vše vynahradíme.

Co se týká hitparády, tak nadále zasílejte svoje tipy. Napište nám názvy tří her, které se Vám v současné době nejvíce líbí. Zároveň u každé hry uveďte jméno firmy, která ji vyrobila. V každém čísle vylosujeme jednoho z tipujících a ten od nás obdrží malý dárek. V tomto kole ukázala štěstí na A. Sádlo z Brna. Blahopřejeme a zasíláme výhru - návody ke hrám Terminator II, Draconus a SIM CITY.

Ještě jedna věc: jak jste si všimli, změnila se tabulka hodnocených her. Hodnotí se grafika a zvuk hry, nápad a zábava. Celkový dojem je v procentech, ostatní v bodech od 1 do 10, přičemž 10 bodů je maximum. K nebo D znamená, zda je hra vyrobena v diskové nebo kazetové verzi. Jméno firmy a rok vydání hry asi už poznáte sami.

Na Vaše hlasy do hitparády i na další dopisy se těší
Vaše redakce.

The Great Giana Sisters

Hra The Great Giana patří mezi nejlepší hry, jaké byly kdy pro C 64 udělaný, a to přesto, že od jejího vzniku už uplynulo 6 let. Inez je to již klasická akční hra, která by neměla chybět ve sbírce Záhodného Commodoristy. Vaším úkolem je převést nezbednou holčičku jménem Giana přes 32 úrovní hry. Jednotlivé úrovně se odehrávají na zemi nebo v podzemí a obtížnost úrovní se postupně zvyšuje. Celá hra v 2D grafice je výborně graficky zpracována. U každé úrovně musíte zničit nebo přeskociť velké množství různých příšer - kočičí hlavy, kraby, učeľy, housenky a razítka (!). Také na neživých překážkách se zapoříte - musíte přeskakovat bodáky, nádoby s ohněm, propasti. U celé hře najdete velké množství diamantů, některé leží volně, jiné jsou schovány v krabiciích, do kterých musí Giana udeřit hlavou. Za každých 100 diamantů získáte nový život. Místo diamantu, který je schován v krabici, mohou z krabice někdy vyskočit různé předměty, které, když je Giana chytne, jí mohou pomoci. Např. míč jí umožní prorazit hlavou zeď(!), blesk střelbu, jahoda automatické zaměření cíle střelby(!). Při získání hodin může Giana nepřátele na chvíli zastavit a bomba dokonce zničí všechny nepřátele na obrazovce. Bomba i hodiny se aktivují klávesou SPACE. Po sebrání lízátká Vám přibude nový život.

Na konci každé čtorté úrovně Vás čeká velký pavouk a později drak, kterého je nutno přeskociť nebo určitě množstvím střel zabít. U průběhu celé hry, když někde "nesmyslně" vyskočíte, může Giana narazit hlavou do neviditelné krabice, která jí teleportuje o 3 úrovně dále. Kde ty ciblíčky hledat? Na to už musíte přijít sami, jen prozradím, že první najdete ve 3. levelu. A ještě POKE pro velké množství životů: Po spuštění použijte RESET a zadejte: POKE2446,255: POKE6697,255: SYS2090. Do úvodního menu se vrátíte pomocí RESTORE a přestávkou si uděláte pomoci SHIFT

Hra Ús určitě potěší dobrou grafikou a spoustou podrobností, které jinak nejsou obvyklé. Na cestě minete (aniž byste je museli přeskakovat) nejroznější mráčky, houby, keře, stromy a stromky. Nechybí ani voda a oheň (ovšem zde již skákat musíte, pokud nechcete přijít o život). Hlavní postavíčka Giana je dobře nakreslena i animována, také scrolling celé obrazovky je úplně plynulý a rychlý.

Celou hru provází výborná hudba a fantastické zvukové efekty - lépe to již snad ani nejde. Giana jen stále skáče a běhá - hra je na počátku snadná, ale později už záleží na každém milimetru (pardon, pixelu), který rozhoduje o pádu nebo přežití. U hry TGGS se určitě nebudete nudit. (PP)

Timewarp	9122	1987
K	grafika 9 zvuk 10 nápad 8 zábava 10	D

Defender of the Crown

Defender of the Crown - v překladu "obránce koruny" oživuje dobu Iuanhoa, přelom 12. a 13. století. Vyberete si šlechtice, vymezeného vědy poněkud odlišnými vlastnostmi, a pod jeho praporem dobýváte Anglii. Brání Uám v tom ostatní šlechtici, kteří mají stejný úmysl.

Hra překvapuje realistickou grafikou, která je jedním z úchvatilů iluzionistické grafiky na CD 64. Když kameny níží kus za kusem zdi obléhaného hradu, i srdce nejmilumilovnějšího hráče pokřeje. Hudební doprovod, starobylá hudba, i vydařené zvukové efekty jen dokreslují dobrý dojem z hry. Defender se dlouhou dobu držel na předních místech v amerických i evropských hitparádách. Není divu, že tato hra nasadila vyšší standard nejenom v oblasti historických her.

Hra: Začínáte tím, že si zvolíte šlechtice, který je Uám nejsympatičtější a má nejlepší vlastnosti pro vedení státu. Dále naučíte Robina Hooda, který se stane vaším přítelem a později Uám může velmi pomoci.

Obraťte disketu a po chvíli se objeví zpráva o stavu Vaší pokladny a vojska. Tlačítkem FIRE přepnete na mapu, kde uvidíte rozmístění hradů a hranice jednotlivých hrabství. Uáš hrad je označen černým erbem a pohyblivá armáda symbolem černého jezdce. Během hry se budou postupně jednotlivá území plnit erby nebo olajčkami těch lordů, kteří budou momentálními vlastníky těchto hrabství.

Nejlépeším způsobem, jak získat co nejvíce území pro sebe je dobytí hradu toho lorda, který jich má nejvíce. Úspěchna jeho území Uám potom automaticky připadnou. Obyvatelstvo každého území odevzdává daň, které připadají vědy momentálnímu vlastníkovi toho kterého území. To je jeden ze zdrojů, kterým si opatříte peníze.

Druhým zdrojem peněz je loupežná výprava. Nelekejte se, ostatní se nebudou rovněž rozpákovat Uás oloupat. A účel světi prostředky...

Ná takovéto výpravy je třeba prokázat šermířské umění. Budoucí král oššem musí dokázat odvahu a sílu i v rytířském turnaji. Je to souboj jezdců na koních, při němž se jezdce snaží soupeře dřevcem vyrazit ze sedla.

Získáte-li všechna hrabství, stává se Uáš favorizovaný šlechtic králem Anglie. Je-li Uáš hrad předtím dobyt, hra končí. Do hry zasahují různé náhody, někdy příjemné, většinou však nepříjemné, jak už to v životě chodí.

Ovládnání

Výběr šlechtice: Máte na vybranou ze čtyř šlechticů, jejichž obrazy se objeví. Pod každým z nich je uvedeno jeho jméno a tři základní vlastnosti, které Uám mají při výběru pomoci.

LEADERSHIP - schopnosti vůdčí
JOUSTING - kvality v turnajích
SWORPLAY - kvality šermířské

Stupnice hodnot:
STRONG - vynikající
GOOD - dobrý

AVERAGE - průměrný
WEAK - slabý

Jak je vidět, není žádný z uchazečů úplně dokonalý. Vyberte si pomocí joysticku jednoho z nich. U průběhu bojů poznáte podle mimiky obličeje Vašeho šlechtice, jak se vyvíjí situace.

Zpráva o stavu vojska a pokladny:

INCOME - výše vybraných daní
GOLD - hótovost v pokladně
RATINGS - viz výběr šlechtice.
Vlastnosti se mohou měnit k lepšímu i k horšímu v závislosti na Uáš obratnosti ve hře.

ARMY - zpráva o armádě
SOLDIERS - vojáci
KNIGTS - rytíři
CATAPULTS - katapulty
HOME GARNISON - stav posádky Vašeho hradu

Mapa - výběr akcí:

TOURNAMENT - turnaj
CONQUEST - pohyb armády
GO RAIDING - loupežná výprava
BUY ARMY - nákup armády
READ MAP - čtení mapy
PASS - neúčast u boji

TOURNAMENT-TURNAJ

U turnaji lze bojovat o území nebo o čest. **FANE** - boj o čest: ze seznamu si vybereme rytíře, se kterým chceme zápolit. **LAND** - boj o území: na mapě označíme území, které chceme vybojovat a soupeř si označí to naše území, které v případě jeho vítězství připadne jemu.

Na obrazovce se objeví trubáci, kteří svolávají rytíře k turnaji. Potom uvidíte kolbiště s příjezdícími jezdci (jste ten vpravo). Uslýšíte dusot kopyt a po chvíli se obraz změní na čelný pohled a spatříte přibližujícího se protivníka. Joystickem nasměrujte dřevce a ve správném okamžiku bodněte pomocí FIRE. Jestliže spadne soupeř, je výhra Uáše. Spadnete-li Uy, vračíte se domů a přijedete o to, co jste usadil. Nespadne-li nikdo, jízda se opakuje. Soupeře nejlépe trefitte tak, když bodnete přesně do výšku zřsku X na jeho hrudi. Chce to jen kvalitní joystick, dobrý postřeh a tvrdý trénink.

(dokončení příště) (Milan Daneš)

Cinemaware	90%	1987
grafika 10	zvuč 8	nápad 9
zábava 10		D

Grand Prix Circuit

Simulace patří mezi oblíbenou skupinu počítačových her. Také firma Accolade je na C 64 známá některými simulacemi aut, letadel, lodí apod. Z automobilových simulačů je nejznámější řada TEST DRIVE I, II, III. Simulace TEST DRIVE II bývá oficiálně nazývána GP Circuit.

GP Circuit simuluje závody F1. Je to jeden z nejdokonalejších simulačů a realnosti může směle soupeřit např. s TEST DRIVE I nebo REUS. Předností GPC je velký počet tratí, na kterých můžete jezdit (8). Můžete volit ze tří závodních vozů: McLaren, Williams a Ferrari. Hra má 5 volitelných levelů. U 1 a 2 obtížnosti za Vás přefazuje rychlosti počítač, ale od třetího levelu již musíte řídit sami. Můžete si zvolit jméno a také počet kol, na které se tréink a později závod pojed. Tréink Uám obstará jízda na čas, kde také můžete každou trať projet a prozkoumat. Pro zkušenější řidiče je přichystán závod, kde nejprve jedete kvalifikaci a pak Uás podle času zařadí do startovního pole. Může se stát, že se Uóbec nekvalifikujete, a to pokud pojedete příliš pomalu nebo havarujete. U samotném závodě startuje 10 jezdců, jejich vozy vidíte při startu a pak na mapě jako malé tečky. Uás už je označen jako větší čtverec. Po závodě se objeví tabulka s Uášim umístěním. Pokud vyhrajete, pak na obrazovce spatříte sebe, jak stojíte na stupních vítězů a třímáte vítězný pohár. Pokud zajedete v některém kole dobrý čas, budete zapsán do listiny rekordů autodromu.

Zcela zvláštní možností je absolvování celého seriálu mistrovství světa. U tomto případě jedete postupně všech 8 závodů a body se Uám, stejně jako protivníkům, sčítají. Po skončení závodů je vyhlášen celkový vítěz. Pokud nemáte čas nebo nervy ze všech 8 závodů naráz, můžete si stav uložit na disketu a přičke pokračovat dalším závodem.

Hra je plná pěkných podrobností. Auto nevidíte zvenku, ale sedíte přímo v kokpitu. Celý vnitřek auta je výborně prokreslen. Dokonce vidíte ve zpětných zrcátkách soupeře nebo ujiždějící silnici. Také je vidět řazení zpětné páky, časomíra odpočítáv i setiny sekundy apod. Tvůrci neodbyli ani pozadí, které velmi často přichází k újmě. Uidíte diváckou tribunu, po obloze se míhají obláčky a v pozadí velmi mlhavě pohoří. Dobrou grafiku doprovází pěkná hudba a při jízdě tradiční kvilení motoru a pneumatik. (PP)

Accolade	87Z	1988
grafika 9 zvuk 8 nápad 7 zábava 9		
		D

REUS

Současně s GP Circuit Uám představujeme další simulačůr auta - REUS. Tak jako je GP Circuit jedním z nejlepších simulačůr pro disk, platí stejné o REUS pro kazetu.

REUS simuluje závody Formule 3. Máte možnost vybírat mezi 2 tratěmi. Můžete jet závod nebo tréink. Obtížnosti můžete volit od nováčka až po profesionála. Dále si před závodem ještě volíte nastavení předních a zadních křídlek a délku tréinku. Podle dosaženého tréinkového času jste potom zařazen do dvacetičlenného startovního pole. U REUS musíte sami řídit už při nejnižší obtížnosti - nováček. Ovládní je složitě ještě z jednoho důvodu: Firebird nezajistil ovládní hry joystickem. Použitelná je pouze klávesnice.

Hra není graficky příliš nápaditá. Při jízdě nejsou slyšet žádné zvuky, ani kvilení motoru, ani pneumatik. Pouze pokud uděláte smyk či narazíte do svodidel, tak něco uslyšíte. Stejně jako u GP Circuit zde sedíte v kokpitu, ten ale zdaleka není tak dobře prokreslen. Chybí zpětná zrcátka a digitální ukazatel rychlosti. U něčem jako krajina, kterou zde zastupuje zelená plocha, se zde snad ani nedá mluvit.

Na REUS vidím dvě hlavní výhody: je dostupný i majitelům magnetofonů a vyniká vysokou realností jízdy. Program bere u úvahu všechny možné druhy kolizi: hodiny, srážka, smyk, zhasnutí motoru atd. (PP)

Firebird	63Z	1985
K grafika 7 zvuk 3 nápad 6 zábava 6		
		D

VIEW - Hitparáda

AKTUAL 3/93

TOTAL 793

- 1.(2) A.C.E
- 2.(6) TETRIS
3. DEFENDER OF THE CROWN
4. FRUIT BANK
- 5.(10) GP CIRCUIT
6. LAST NINJA III
- 7.(5) MICROPROSE SOCCER
- 8.(11) LEADER GOLF
9. MUTANTS
10. ATOMIX

- 1.(1) THE GREAT GIANA SISTERS
- 2.(2) A.C.E.
- 3.(6) TETRIS
- 4.(5) MICROPROSE SOCCER
- 5.(4) SIM CITY
- 6.(10) GP CIRCUIT
- 7.(11) LEADER GOLF
- 8.(4) PITSTOP II
- 9.(-) DEFENDER OF THE CROWN
- 10.(-) FRUIT BANK

ACE

ACE je letecký simulátor, který se stal fenoménem. Pravidelně se umísťuje ve většině počítačových hitparád na starém kontinentě. Umí i bez disketové jednotky to, o co se někdy marně snaží jiné simulátory s podporou disku.

ACE simuluje vojenskou stíhačku F-14 TOMCAT ve všeobecném konfliktu. Hra nabízí poměrně velké ovládací menu, až nezvykle velké na to, že je v paměti naráz celá hra (kromě toho nabízí ACE ještě další lahůdku, ale o té až dále). V menu můžete nastavit obtížnost (9 levelů), trénink, let sólo nebo s navigátorem (ten pak střílí, zatímco vy řídíte), boj v zimě, létě nebo v noci. Program má také DEMO funkci.

Protože program nedotahuje žádné části z periferie, je celá hra velmi dynamická. Před startem si ještě vyberete misi - útok na pozemní armádu, bombardování všeobecné flotily, boj se stíhačkami. Při letu sedíte samozřejmě přímo v letadle, na desce máte běžné přístroje. Úvahou je velmi snadné ovládnout, oproti např. FLIGHT SIMULATOR II se nemusíte prokousávat obsáhlým návodem, řízení pochopíte téměř okamžitě. Máte své vlastní letiště, kde můžete v případě vyčerpání munice nebo paliva přistát. Načerpát palivo můžete také z tankovacího letadla, zde je ale mnohem větší pravděpodobnost, že se s ním srazíte, místo abyste něco načerpali. Pokud na Vás začnou nepřátelé střílet, můžete se bránit tzv. odpuzovacími střelami. Pokud Vás nepřátelé zasáhnou, začnete postupně ztrácet přístroje a pokud dojde i na radar, tak se rozlučte s přístáním na letišti. Zde pomůže jediné katapultace..

A ještě ona slíbená lahůdka: Vaše letadlo má palubní počítač. Ale to není všechno! Po pravdě řečeno, ještě jsem neviděl novou stíhačku bez palubního počítače). Počítač je vybaven syntezátorem hlasu, který Vás informuje o důležitých údajích (anglicky). To je věc, která se hned tak nevidí (snad jen na lébitových počítačích). Je pochopitelné, že ve hře není již místo na hudbu, ale zvukové efekty jsou na dobré úrovni. Krajina mnoha podrobnostmi neoplyvá, ale přece se dá občas zahlédnout strom či kopec, a samozřejmě nepřátelské pozemní cíle. (PP)

Cascade games	84%	1985
K	grafika 9 zvuk 8 nápad 8 zábava 10	D

TETRIS & BLOCKOUT

Asi každý uživatel C 64 se již někdy setkal s TETRISem - logickou hrou. Cílem je skládat padající kostky tak, aby zapadaly jedna do druhé a tvořily souvislou řadu. Takových řad je třeba vytvořit co nejvíce. Avšak TETRIS není pravě nejnovější, a navíc umožňuje pouze skládat v 2D prostoru. Ines existuje velké množství verzí TETRISů: různé TETROIDY, TETRISy II apod. Jejich princip je stejný. Novinkou je...

BLOCKOUT. Spíše 3D Tetris by se měla nazývat tato hra od firmy California Dreams, která umožňuje skládat díly v prostoru. O co zde vlastně jde? Díváte se shora na dno krabice, do které padají trojrozměrné dílce. Hráč otáčí dílek a snaží se ho umístit tak, aby zapadl mezi ostatní a zabal co nejméně místa. Díly jsou v době pádu dobře viditelné. Po dopadu se dílek vybarví barvou příslušného poschodí a situace na dně je velmi dobře přehledná. Může na stěnách krabice usnadňují orientaci.

Hra má lepší grafiku než TETRIS, zvuk je zhruba stejný. Nyní ještě jeden malý trik pro TETRIS: Pokud stisknete a podržíte klávesu M, a potom stisknete SPACE, tak se padající dílek otočí o 90° a s každým dalším stlačením mezerníku lze dílek dále natačet. Potom už můžete joystickem nasměrovat dílek na správné místo. (PP)

Mirrorsoft	68%	K,D 1987	Cal.Dreams	76%	D 1989
grafika 7 zvuk 7 nápad 9 zábava 9			grafika 9 zvuk 7 nápad 8 zábava 9		

Microprose & Footballer II

Ve fotbalové hře Microprose soccer (MS) můžete hrát světelské utkání s dalším hráčem, hrát postupně se slabými až nejlepšími týmy celého světa nebo turnaj až léti hráčů. Hráči plochu i hráče vidíme z "ptačí perspektivy". Při mistrovství světa je obsazen týmů stejně, jako v Mexiku '86. Na mistrovství světa můžete hrát za lib. mužstvo, nebo počkat, jak se situace vyvine a hrát až finále. Situaci mistrovství vidíte na přehledném obrazovce, kde jsou tabulky skupin všech mužstev. Hráči dobu si můžete měnit od 2-12 minut. MS má fantastické možnosti modifikací: úprava dresů podle TV, hudba při hře, opakování gólců!!!, velikost falší, změny počasí. Je také možné rozehraný turnaj či mistrovství uložit na disk a přistě pokračovat. I když nelze výsledky zaznamenat na kazetu, i majitelé datasetů si tuto hru mohou zahrát.

Hra má příjemnou grafiku, výbornou hudbu a slušné zvukové efekty. Asi nejvíce fascinující je možnost přehrávání gólů a možnost hry až 16 hráčů proti sobě.

Cílem hry Footballer of the year II od firmy Gremlin je stát se fotbalistou roku. Na začátku sezóny máte smlouvu s klubem 1. ang. divize. Za svůj klub hraje ligová utkání a poháry. Pokud hrajete dobře a střílíte góly, budete zařazen do reprezentace. Góly můžete dát pomocí tzv. gólových karet, které si koupíte. Každá karta zobrazuje určitý taktický manévr, s jehož pomocí dáte gól. Kapitál můžete kromě gólů rozmnocit i pomocí kvízu, odpovědit-li dobře na otázky. Možný je i přestupující do jiného klubu, pokud už klub prohrává. Dosavadní kariéru si můžete zaznamenat a přistě pokračovat.

Hráči jsou zobrazeni z bočního pohledu, hra má celkem dobrou grafiku i zvuk. (PP)

Microprose	82%	K,D 1988	Gremlin	78%	K,D 1990
grafika 9 zvuk 8 nápad 9 zábava 10			grafika 8 zvuk 7 nápad 9 zábava 9		