

VIEW

LISTOPAD 1993
číslo 4 • ročník I.

Dvouměsíčník pro uživatele C 64/128

Z obsahu:

BASIC: Ochrana programů

TESTY SPEEDERŮ

TISKÁRNY PRO C 64 (II.)

TIPY A TRIKY (FC III, Printfox)

Příloha C 64 klubu: 100 nových návodů,
diskové PD programy

Commodore 64 a video

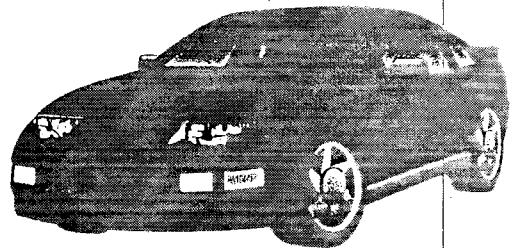
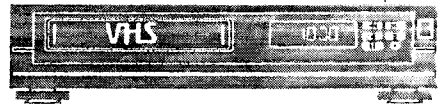
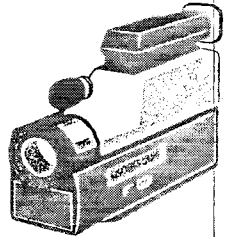
GAMES

THE LAST NINJA I, II

LOTUS E.T.C.

ADDAM'S FAMILY

150 návodů ke hrám



MENU

Uživatelské programy se hodnotí podle dostupného komfortu. Mezi základní patří ovládní. Nejlehčí způsob výběru je pomocí GET a následující podmínky IF. Mnohem atraktivnější je pohyb šipky po obrazovce CRSR klávesami. Následující program je ukázkou jak vylepšit nenáročným způsobem své programy. Jelikož je napsán co nejvíce v obecných proměných, lze ho aplikovat kamkoli. Proměná OD určuje první a DO poslední pozici. X aktuální pozice šipky (pomocí CRSR kláves ↑, ↓), C je předchozí pozice šipky (maže šipku při novém posunu). Po stisku RETURNu se vyhodnotí X a pak následuje skok do zvolené části.

```

10 PRINT CHR$(147): POKE 646,1: POKE
53281,0: POKE53280,0
11 PRINT"NOVA DATA?"
12 PRINT"FILE"
13 PRINT"TASK"
14 PRINT"OPRAVA DAT?"
15 PRINT"KONEC"
16 OD=1: DO=5: X=OD
17 POKE211,1: POKE214,C: SVS58732:
PRINT" "
18 POKE211,1: POKE214,X: SVS58732:
PRINT"+ "
19 GET R$: IF R$=""THEN 19
20 C=X
21 IF R$=CHR$(17) THEN X=X+1: GOTO25
22 IF R$=CHR$(145) THEN X=X-1: GOTO25
23 IF R$=CHR$(13) THEN PRINT CHR$(147):
GOTO28
24 GOTO19
25 IF X<DO THEN X=OD
26 IF X>OD THEN X=DO
27 GOTO17
28 ON X GOTO 33,34,35,36,37
33 PRINT"NOVA DATA": END
34 PRINT"FILE": END
35 PRINT"TASK": END
36 PRINT"OPRAVA DAT": END
37 PRINT"KONEC"

```

OBSAH

- 2 Servis
- 3 Uvodem
- 4 Přehled Basic0 (II.)
- 5 Ochrana vlastních programů
- 6 Video a C64
- 7 Newsroom (III.)
- 8 Quickcopy 2.0
- 8 Speedery pro Tape
- 9 Speedery a kopíráky pro disk
- 10 Geos (IU.)
- 11 Tiskárny pro C 64 (II.)
- 13 Typy a Triky
- 14 FC II,III: Co v návodu nebylo
- 15 Printfox: Nové možnosti
- 16 Inzerce

Příloha Games:

- 1 Servis, Lotus E.T.C.
- 2 Defender of the Crown,
Hitparáda
- 3 Ghostbuster's
- 4 Last Ninja I, II, Addam's
Family

Software pro DISK

Pro disk drive je velice mnoho software, některé jsou často velice nedoceňované nedostatkem literatury, nebo neinformovaností. Základem pro hlubší práci s disketou je diskový monitor, program který umí prohlížet jednotlivé úseky disku. Začátečnickou doporučují DISK DOCTOR plus. Je velmi jednoduchý, naprogramován v Basicu a patří mezi IFD programy (volně kopírovatelné). Mnohem vyspělejší je DISK SURGEON, který již má error maker (vyprobce diskových chyb, vhodné při ochraně software). Je poměrně účinný. Uchopí diskových monitorů představuje DISK DEMON, velice rychlý a temně zračný. Přechte zachycovaný sektor i KILLER TRACK, formátování jednotlivých stop (celý disk za 13,5 s). Nejmocnější zbraň DD je oprava chyb (cure), vezme chybnou stopu, přečte obsah, naformátuje stopu a vrátí původní obsah bez chyb. DD doporučují především pokročilejším uživatelům. Každý potřebuje kopírovací programy. Pro disk je jich nepřehledná množství a druhů. Ty nejdokonalejší byly popsány v UIEW 3/93 a 4/93. Ke kopírovacím programům snad jen to, že se zhruba dělí na dva druhy: sektorové (kopírují jednotlivé sektory bez ohledu na obsah) a souborové (kopírování souborů jako celků). Pro přehled o souborech na disku jsou databáze. Lze použít klasické databáze, kde se data doplňují pomocí klávesnice, ale je výhodnější použít užce orientovanou databázi, která si data načítá přímo z disku. Typickým příkladem je SUPERSORTER III s DAD. Potřebné utility jako DIR PRINTER, CHANGE ID,FLOPPY TEST, SPEEDER, HYPER LOAD atd., by rovněž neměly chybět ve Vaší sbírce software. (SB)

UIEW. 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. Uydává Commodore Klub Ulčnov, šéfredaktor Petr Pavouček. Texty Petr Pavouček, Stěpán Burian, Oldřich Ulčnick, Milan Daněš, Vladimír Kucnts. Koruktury a Layout: Zdeněk Dvořák. Grafika Petr Pavouček. Adresa redakce: 28. října 933, 687 61 Ulčnov. Uydlo v listopadu 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.

Vášení čtenáři,

tak jsme zase tady, tentokrát už se čtvrtým číslem VIEWu. V době podzimních plískanic i prvních mrazíků Vám další várka informací o Vašem C 64 určitě přijde vhod.

Potěšila nás Vaše přízeň, většinou naši náročnou práci hodnotíte dobře. Výsledky ankety čtenářů uvádíme již v tomto čísle, stačí si nalistovat přílohu C 64 klubu. Pokud jste si už stačili VIEW prolístovat, či se začíst do některého článku, tak jste si jistě všimli zpestření proti VIEWu 3/93, a to hlavně v oblasti grafické úpravy. To souvisí s rozšířením počtu externích přispěvatelů do VIEW. Ačkoli jsme slíbili opak, velikost písma v tomto čísle je zase o něco menší a množství informací v čísle obsažené je zase o něco větší (5x větší, než ve VIEWu 1/93).

Překvapení budete jistě i po prostudování přílohy C 64 klubu. Tolik nových PD kompletů, programů a her, hardwaru a hlavně návodů jsme nečekali ani my sami.

Ale aby svět nebyl tak růžový, tak pro Vás máme jedno smutné sdělení, které však svou závažností předčí všechny výše uvedené dobré zprávy dohromady. VIEW 5/93 už nevyjde a nevyjde ani žádný další VIEW. Bohužel, náznaky špatné finanční situace i technických problémů jsme pozorovali už od září, proto jsme také posunuli termín vydání VIEWu 4/93. Doufali jsme, že se nám situaci podaří zvrátit a v tomto úvodníku Vás informovat o opaku. Bohužel, nepodařilo se získat větší počet předplatitelů a zvýšení ceny o 50% je neúnosné a my můžeme jen smutně konstatovat, že musíme VIEW připsat na pomyslné parte k dalším zaniklým C 64 časopisům Zpravodaj 602, Počítač Aktivně, Terminal 64 a mnohým dalším. Je nám to líto, ale doufáme, že vydaná čtyři čísla Vám byla užitečná při řešení alespoň jednoho problému či při zodpovídání alespoň jedné otázky.

Na tomto místě Vás určitě napadne otázka, co bude s naším starým dobrým klubem C64. Klub C 64 zatím existuje, je připraven vyřídít pohledávky svých členů, jako je např. VPDŠ a zásilková služba, a v čase vánočním bude klub zřejmě následovat časopis VIEW a bude rozpuštěn. Další otázka vzniká kolem zaplaceného předplatného na VIEW 5/93. Všem, kteří se o oněch 17 Kč přihlásí, jsme připraveni je zaslat šekem 'C'. Druhá možnost, jak peníze získat zpět, je objednání nějakého zboží u C 64 klubu. Kromě jiných členských slev Vám bude poskytnuta ještě sleva 17 Kč jako náhrada za VIEW 5/93.

Věřte mi, že není nic horšího pro šéfredaktora, než když v úvodníku oznamuje zánik vlastního časopisu. Já jsem se už s tou špatnou zprávou vyrovnal, neboť život jde dál. Doufám, že ani vy, naši věrní čtenáři, nepropadnete nepřiměřené melancholii, ale budete se těšit z Vašeho C 64 v čase vánočním i v roce 1994.

PETR FAVELČÍK

Novinky

Nejužším hitem v oblasti textových editorů na C 64 se za poslední rok stal program firmy BILLA Hlohovec ze Slovenska - OS TEXT. Už podle prvních zpráv se zdá, že program hravě předčí UZAWRITE/OS, co se týče konkurence českých textových editorů pro kazetu. A ani zatím neotřesitelné postavení Printfoxu mezi editory pro disketu nemusí být do budoucna zase tak pevné. Co se týká základních údajů o OS textu: Tento textový supereditor spolupracuje se všemi dostupnými 9tiřehličkovými tiskárnami, ať už se jedná o tiskárny Commodore nebo Centronics.

Program tiskne v grafickém módu, a proto umožňuje výběr z mnoha fontů, což je u kazety senzací. Tisk v grafickém módu také umožňuje definovat libovolnou velikost písmen. Jako základ se dodává 5 českých fontů, jako příslušenství si dále můžete přibojovat kazetu/disketu s dalšími fonty, ikonami i grafickými znaky a fonteditor pro vytváření vlastních znakových sad. Velmi pozoruhodná je také skutečnost, že OS TEXT používá pro zápis datových souborů TURBO rychlovače. U diskety to poskytuje komfort, zatímco pro kazetu je to nutnost, bez které je práce nesmírně pomalá.



Rozšíření Basicu (II.)

Minule jsme si něco řekli o Simon's Basicu, dnes nás čekají další oblíbená a užívaná basicová rozšíření, čímž tento miniseriál uzavíráme.

Ultra Basic

Je orientován na HIRES grafiku. Obsahuje grafické příkazy typu želva, ale grafiku podporují i další příkazy. Nechybí ani 7 příkazů pro práci se sprite. Úhodou je přepínání textové a grafické obrazovky funkčními tlačítky. Pozitivní je také skutečnost, že grafická obrazovka se po ukončení grafického příkazu nevyplní, jako u S'B. UB obsahuje i příkazy pro tvorbu hudby. Nechybí ani možnost uložení HIRES grafiky, ovládání vstupních periférií a funkci Hardcopy zase jistě uvítají všichni majitelé tiskáren. UB nemá bohužel žádné obrazové efekty. Je zaměřen téměř výhradně na grafiku a chybí zde funkce pro pohodlné programování, které naopak má S'B.

Graphic Basic

Kvalitní program, ale zůstal ve stínu S'B, přestože vznikl zhruba ve stejné době. Obsahuje přes sto rozšiřujících příkazů, má obsazené funkčních kláves, pracuje jak v textové obrazovce, tak i v režimech HIRES a MULTICOLOR. Grafické příkazy má obdobné jako u SE, oplývá i řadou příkazů pro tvorbu sprítů či vlastních znakových sad. Příkazy pro zvuk a hudbu už jen podtrhují příslušnost GB k nadprůměru ve své třídě.

Hires Master

Je programem zcela specializovaným na grafiku. Obsahuje 44 rozšiřujících grafických příkazů a přitom zachovává všech 38 911 byte pro Basic volných. Inicializuje se příkazem SVS 49152.

Jedinečnou zvláštností je možnost adresovat naráz až čtyři grafické obrazovky. Další neopakovatelnou možností je příkaz WINDOW pro definování oken. HM dále obsahuje všechny běžné příkazy pro tvorbu grafiky, stejně jako S'B, UB a GE. HM nemá příkazy pro tvorbu sprítů, ani práci s želvou. Subrutiny (příkazy) HM je možno používat také přímo v assembleru.

Exbasic level II

Ano, konečně jsme v našem "maratónu" rozšíření dospěli k programům, které jsou orientovány především na zpříjemnění práce při programování, jejichž příkazy se většinou nestávají součástí programu. Prvním, a dlužno říci, že také hlavním představitelem této skupiny je Exbasic level II. Tento basic je vylepšenou verzí programu Exbasic. EBL II obsahuje množství příkazů pro pohodlné programování: automatické číslování řádků, definice funkčních kláves, vyhledání textu, výpis polí a proměnných, MERGE, trasování programu. EBL II má přímo zabudované TURBO pro magnetofon, DOS pro disk. Můžete skrolovat listing programu oběma směry (listování nahoru i dolů, kurzorovými klávesami). Mimo to má program zabudované řadu matematických příkazů, příkazy vylepšující zastaralý INPUT verze 2.0. Dále zde máte povely pro strukturované programování, možnost "autolečby" - tj. v případě chyby program neresuje chyboum hlášením, ale "sám sebe" ošetří. Příkazy pro zvuk a hudbu jsou samozřejmostí. U grafiky program vyniká tzv. pseudografikou v rastru 80x50 bodů ve znakové obrazovce. Jeden bod je zde definován jako čtvrtina políčka jednoho znaku (4x4 body). Pomocí příkazu HIMEM můžete zvýšit horní hranici RAM, potřebujete-li to. Zajímavé jsou také příkazy DEEK a DOKE, což je vlastně dvojitý PEEK nebo POKE (naráz adresujete hodnotu do dvou paměťových míst).

Meta Basic

MB resp. MB+, se Vám musí zdát, pokud víte, že má 32 resp. 43 nových příkazů, ve srovnání s EBL II jako chudý příbuzný. Ale každé rozšíření má své výhody a nevýhody a tak výhodou MB(+>) je, že můžete zároveň s ním provozovat v paměti monitor strojového kódu od adresy 49152. MB(+>) má opravdu "jen" příkazy pro pohodlné programování; o pseudografice či hudbě si můžete nechat zdát. Ale má jiné užitečné příkazy, např. pro práci s moderním a pohodlnou práci s diskem - directory, čtení chybového kanálu, DOS příkazy atd.

Rozšířená verze Plus kromě toho obsahuje ještě příkazy pro pozici kurzoru, pro tiskárnu, zobrazení stavu volné paměti, vyhledání a analýzu chyb.

Tak, a maratón je u konce. My víme, existují ještě různá drobná rozšíření, jako je např. KEY BASIC, SYMBOL BASIC, TOOLBOX, MERGE 64, HELP 64. Za zmínku stojí snad jen poslední jmenovaný; ten však obsahuje jen 22 nových příkazů a podobá se Metabasicu, a to i možností pracovat s monitorem.

Doufáme, že tento článek Vám pomůže orientovat se v "přehřlí" Basicových rozšíření a s také Vám pomůže vybrat si ke spolupráci přesně ten, který se Vám hodí k Vašemu účelu (činnosti a také konfiguraci). (Programy HM, MB(+>), GE a UB neobsahují TURBO pro magnetofon!!!). (PP)

Ochrana vlastních programů

Počítačová piráti

O počítačových pirátech jste už jistě slyšeli. Je to skupina uživatelů počítačů (bez rozdílu typů), která kopíruje a následně prodává autorizované programy renomovaných firem. Jedná se o činnost nelegální, a tedy trestně postizitelnou. Jedinou, i když chabou ochranou "pirátů" zůstává, že si kopírováním většinou jen opatřují peníze na svůj finančně náročný koníček (tedy počítač). Ovšem peníze si můžete přivydělat i jinak: příspěvků do počítačových časopisů, vyústěním vlastních programů. Ty pak můžete odprodat nějaké softwarové firmě, nebo je prodávat na vlastní pěst. Nemusíte je ani zrovna prodávat, třeba je chcete jen vyměnit za produkty, které vyvinuli Vaši přátelé. Ať už tak či onak, vždy je důležité mít program chráněn. Působí neprofesionálně, když uživatel Vašeho programu omylem zmáčkne RUN/STOP a program se zastaví. Také opatření programu autostartem je užitečná věc. Zabrání nepovolaným, aby si programem listovali či jej upravovali a pak následně vydávali za svůj.

Která ochrana?

Existuje velké množství ochranných programů. Nejlepší je zavést do programu více druhů, protože jedna ochrana často nepostačuje. Dále uvedené ochrany můžete použít pro disk i kazetu. Jaké další možnosti plynou pro jednotlivá média, to Vám prozradíme na konci článku.

Zamezení vylistování programu

Je možné několika způsoby: 1. Pomocí příkazů POKE. Tyto jsou uvedeny v T&T. Mají však jednu nevýhodu: fungují až po spuštění programu a proto je potřeba program také opatřit autostartem (viz dále).

2. Napište jako 1. řádek Vašeho programu: **1 REM "CHRANENO" <SHIFT+L>** za druhými úvozovkami stiskněte <SHIFT+L>. Zamezíte tak vylistování všech dalších řádků. Program zobrazí pouze řádek 1 a pak výpis zastaví ?SYNTAX ERROR. Ovšem po vymazání řádku 1 můžete program již listovat volně. Také pokud máte FCII,III nebo rozšíření Basicu, pak Vám tato ochrana fungovat nebude.

Zablokování funkčních kláves

je důležitou součástí ochrany. Příkazy POKE pro jejich zablokování jsou uvedeny v rubrice T&T. Je ovšem důležité tyto příkazy zapsat hned ze začátku programu, aby program nemohl být přerušen v té své části, kdy ještě klávesy nejsou blokovány.

Autostart

Je velmi důležitý. Zmnožuje pirátovi, aby ještě před spuštěním programu měl své síly z jeho ochranou. Pro disk existují různé programy, např. Autorun maker. Autostart konstrukcion Kit a další, které autostart umožňují. Pro kazetu je program

RAT SOFT 51400, který do Vašeho programu umístí TURBO zavaděč i autostart. Dále navíc umožní program ochránit proti kopírování běžnými kopírky (Spektakul. copy, Copier). Pro autostart na kazetě můžete také použít program Spektakul. copy. Volbou Turbo to Autoturbo dostane. Váš program vlastní Turbo-zavaděč i autostart. Také zde není možno program běžně kopírovat, ale lepší alternativou je použití RS 51400.

Chyba v programu

I přes sebestříšnější testování se ve Vašem programu může vyskytnout chyba. Počítač vystoupí z programu do Basicu, kde Vám zobrazí chybové hlášení. Avšak potom zůstává počítač "ready" a pirát si může program např. pomocí SAVE nahrát, nebo listovat. Pomocí POKE u programu (viz T&T) můžete listování i SAVE předejít, ale nejjistější je zabránit provádění jakýchkoli příkazů po ukončení programu v důsledku chyby; do programu vložíte řádek: **POKE 772,0= POKE 773,0**

Kompilace

Použití kompilátorů je nejjistějším prostředkem, jak někomu zabránit v nahlížení a opravování Vašeho Basic programu. Co je to vlastně kompilátor? Je to program, který Basic programy převádí do strojového kódu. Jeho rychlost téměř dosahuje rychlosti svého strojového kódu. Strojový kód je sice rychlý, ale pro naučení a efektivní využití velmi obtížný. Z toho jsou jasné patrné výhody zkompilovaných Basic programů. Jsou rychlé, a protože jsou ve strojovém kódu, tak se v nich nemůže skoro někdo (až na pár vývolenců) "štvourat". Pokud před kompilací do Vašeho Basic programu dáte několik výše uvedených POKE (zablokování funkčních kláves atd.) pak je na Vás většina pirátů krátká. Ještě upozornění ke kompilátorům: po zkompilování Basic programu už v něm není možno provádět žádné změny! Proto si archivujte zdrojový program v Basicu. Mezi dobré kompilátory programů patří AUSTRO SPEED, PET SPEED COMP. a BASIC 64, což je asi nejlepší kompilator.

Nebezpečí zvané RESET

Existují hardwarové doplňky k C 64, které se zasouvají do Expansion portu. Jednou z jejich funkcí, a to často i funkcí jedinou, je RESET, čili navrácení počítače do výchozího stavu. A zde číhá nebezpečí: po RESETU Váš program zůstává v paměti počítače. To by nebula chyba, kdyby fungovaly i ochranné příkazy POKE, které jste do programu zanesli a které byly po jeho spuštění aktivovány. Po RESETU počítače se však vynulují nults stránka počítače, tzv. Zero Page. Ta obsahuje adresy 0-1020, a pohledem na POKE, která slouží k ochraně programu zjistíte, že všechna patří do Zero Page a po RESETU je

tedy jejich hodnota nastavená na 0. U klasického RESET tlačidla by to ani nevedlo, protože program oficiálně v paměti není. Ale pomocí sekvence příkazů **POKE2956,10:SYS63456** je už možno listovat i chráněným programem. Pokud je zkompilovaný, pak v něm sice listovat nemůžete, ale lze jej spustit, příp. zaznamenat na disketu/kazetu. Zablokovat obyčejné RESET tlačítko je možné, ale horší je to s Final Cartridge II, III. Na něj žádné blokování neplatí, navíc má velmi nepřijemný příkaz **ULD**, který "zviditelní" Vaši práci třeba jen jednou sekundu po **RESETU**. Navíc obsahuje **FREEZER**, který umožňuje program zmrazit a pak jej třeba nahrát na disketu či kazetu. Stejně působí i kopirovací programy; sice Uaš program ochrany nezboví, ale dokáží jej kopírovat. Avšak i proti těmto hrozbám se dá účinně bránit. Jak? Program v zásadě neví, zda je na originální disketě (kazetě) či nikoli. A potom můžete do programu dát třeba i 20 ochrán, ale jak se jej podaří překopírovat (což se jednou zaručeně podaří), pak bude program fungovat a nepozná, že je vlastně kopie. Jak prakticky program ochránit před hrozbami typu Final Cartridge II, III, to zde již prozrazovat nebudeme, abychom pirátům nedali do ruky návod jak takovou ochranu vypádit - tím spíše, že ji používají i profesionální softwarové firmy. U kompletu Ochrana I. je přiložen návod na ochranu proti FCII, III, a mánoto je zde spousta programů, které umí autostart, ochranu proti smazání, kopírování, **RESETU**, atd. Jsou zde přitomní i kompilatory. Jedná se prostě o superbalík, který chrání Uaše programy na kazetě i disketě všemi dostupnými způsoby. 99% pirátů si zde vylámá zub.

Video na C64

Výpočetní technika a vůbec všechna společně elektronika je jedním ze symbolů naší doby. Průnik do všech oblastí života. Jedním z nejrozšířenějších výrobků společně elektroniky je videorekordér. Podle některých odhadů jej u nás vlastní až 40% domácností. Ovšem tam, kde kromě videa vlastní i C 64, mnohdy netuší, jak dobře může C64 s videem spolupracovat. Jedinou podmínkou je mít vhodné software či hardware. Prostředky pro práci s videem dělíme na hardwarové a softwarové. Softwarové se dále dělí ještě na programy "on-line" a datábázové. Myní Uašm přibližně všechny tyto skupiny a možnosti jejich spolupráce s videem.

Software "on-line"

Tuto skupinu reprezentují programy Videofox a Videofox II. Slouží k přímé spolupráci s videem - vytvoření uvodních titulků, celobrazovkové grafiku, animaci a krátké tržkové filmy. Videofox II ještě navíc umí spolupracovat s modulem Videoprofi, který je popsán dále. Obě programy vyrobila firma Scantronik, která je známá svými špičkovými produkty pro C 64. Obě programy umožňují téměř dokonalou animaci, text můžete umístit až do 20 celobrazovkových tabulek. Kompatibilita s Printfoxem dovolí přepínat texty, grafiku i znakové sady. Program obsahuje prolínáčky, titulkové tabulky, tabulky a sklopné menu

písmá. Toto všechno Uašm umožní s malými náklady. K Videofoxu si můžete také koupit diskety s obrázky a animacemi MOVIES.

Datábázové software

Sem patří programy Videohelp a Video 2.1. Obě slouží pro evidenci videokazet. S videem přímo nespolupracují. Videohelp spolupracuje s oběma nejrozšířenějšími perifériemi - diskem i kazetou. Z toho vyplývá oproti Video 2.1 menší komfort, zato jej ale mohou používat všichni uživatelé bez rozdílu. U tohoto programu je maximální velikost datábanky 256 kazet, zatímco u Video 2.1 je velikost datábanky omezena pouze kapacitou disky. Údaje o kazetách jsou uloženy na tzv. kartách. Máte možnost údaje o kazetě upravovat, uhlédávat, prohlížet a samozřejmě uložit nebo loubovat z kazety, disky. Video 2.1 ještě umožňuje kazety i třdit - podle názvu či podle čísla.

Kazetu lze u datábanky najít podle čísla, nebo jejího názvu. Zskladní údaje o kazetě si také můžete vytisknout na etiketu se standardním rozměrem, a to buď na obal, nebo hranu kazety. U videa 2.1 je tisk možný pouze na obyčejný papír, protože Video 2.1 tiskne naráz údaje o všech filmech u datábanky.

U Video 2.1 je velmi užitečná volba "Přehled vypůjčených videokazet", kde si můžete zaznamenat, kterou kazetu jste kdy komu půjčili, uhlédávání vypůjčených kazet podle jména osoby, která je má vypůjčené nebo podle čísla kazety.

Co říci závěrem? Obě programy mají své úhody i své úhody, ale podle mě je pro disk vhodnější program Video 2.1 od Erka press Bratislava.

Hardwarové doplňky

Do této skupiny patří cartridge **VIDEOPROFI** a digitální genlock. Genlock jsme Uašm představili již v čísle 2/93, proto si myslíme, že k němu není potřeba bližších komentářů. Snad jen tolik, že zvětšení komfortu práce s tímto modelem umožňuje program Videofox II a cartridge Videoprofi.

Videoprofi je modul, který má všechny schopnosti obou Videofoxů a ještě mnoho navíc. Nejvíce nových efektů přináší v oblasti titulků. Nové efekty přinesou do Uašich titulků pohyb. Jednotlivá písmena pádí obrazovkou na všechny strany, kmitají sem a tam až se nakonec seřadí do úhledného zástupu. Mohou také poskakovat jako tenisky nebo do sebe narážet jako míče klik-klack. Jsou možné i jednoduché efekty jako tištění písmen podle psacího stroje nebo horizontální tisk. Máte také možnost využít nové barevné efekty, barevný scrolling celých obrazovek. Videoprofi je nejsilnější ve spolupráci s genlockem. Umí totiž přímo řídit genlock a žádným problémem nejsou efekty jako měkké zapínání a přepínání, plynulé barevné variace, titulků během hovoru. Uašm toho má všechny schopnosti Videofoxů - editor až 24 celobrazovkových tabulek a možnost natáhnout všechny grafiky či znakové sady. Modul je umístěn o 64KB EPROM a 32KB RAM. Díky tomu je úžasně rychlý - žádné časové náročné dotahování jednotlivých částí programu zde nehrozí.

NEWSROOM

3. část

Ikona zvětšovacího skla vám umožní zvětšit fragment grafiky. Kurzor ve tvaru rámečku nastavte tak, aby obsahoval požadovaný prostor a stiskněte spoušť. Můžete rozsvěcovat a zhasínat jednotlivé body grafiky. Z kreslení pod lupou vystoupíte buď přes **CANCEL** (změny nebudou přeneseny do obrázku), nebo **EXIT** (změny budou zářeseny do grafiky).



Protože jediným neuvážným krokem můžete zničit několikshodinovou práci, je k dispozici ikona **OOPS**. Tato funkce jakoby uradí výsledek vaší práce o jeden krok zpět. Dříve, nežli se vrátíte do hlavního MENU, zapište titulek na datový disk. Uberte ikonu **DISK** a potom **SAVE**, uložte název (max. 8 znaků) a stiskněte RETURN. K nasažení titulku zpět do počítače vyberte ikonu **DISK** a nabídku **LOAD**. Program sám řekne, v jakém pořadí máte ukládat disky do jednotky.

Funkce dvou z osmi ikon funkce **BANNER** nebyly zatím vůbec vysvětleny. Obě mají destruktivní účinky a proto se aktivují **dupinásobným** stisknutím spouště. Co je to za strašné ikony? **Odpadkový koš**, který maže celou pracovní plochu a ikona **MENU**, která umožňuje náurat do hlavního menu a rovněž ničí vše v pracovním prostoru.

PHOTO LAB - fotolaborator

U této části se vytvářejí obrázky, kterými můžete dokumentovat svůj text. Ovládní je do značné míry podobné práci v oddílu **BANNER**. Po dokončení však můžete svůj obrázek fotografovat, což dovoluje získat ilustrace v požadované velikosti. Samozřejmě lze využívat soubory **CLIP ART**. Ušlechty ikony a grafické nástroje pracují stejným způsobem jako v oddílu **BANNER**. Pokud chcete do obrázku přidat nějaký text, je lépe udělat to ve fotolaboratorii, než později na redakčním stole.

Po dokončení obrázku vyberte ikonu fotoaparátu a stiskněte spoušť. Nastavte kurzor do jednoho z rohů plánované fotografie a znovu stiskněte. Přesuňte kurzor do protilehlého rohu (vyznačte úhlopříčku) a opět stiskněte spoušť. Pokud nejste s fotografií spokojeni, vyberte znovu ikonu fotoaparátu. Pamatujte, že v pracovním prostoru se může nacházet pouze jedna fotografie a proto nová vždy nahradí starou.

POZOR !!! Než opustíte **PHOTO LAB**, uložte svůj snímek na disketu!

COPY DESK - redakční stůl

Zde spojujete fotografie s textem a vytváříte tak jednotlivé panely. Nejprve se objeví pracovní plocha, která má rozměry jednoho panelu. Po levé straně je soubor ikon. Když zaplníte jeden panel, vyberte ikonu **DISK**, uložte jej na disketu a pokračujte na dalším panelu. Každá strana obsahuje 6 až 10 panelů.

Umístění fotografie

Při kombinování textu s fotografiemi je vhodnější umístit nejprve fotografii a teprve poté přidávat text. Umístění fotografie do rohu anebo alespoň k okraji panelu poskytuje větší prostor pro text. Zvolte ikonu **DISK** a **LOAD PHOTO** a poté jednu z fotografií ze zobrazeného seznamu. Jestliže se na disketě požadovaná fotografie nenachází, uložte do jednotky novou disketu a zvolte **NEW DISK**. Kurzor má tvar obdélníku o velikosti zvolené fotografie. Nastavte jej na požadované místo a stiskněte spoušť. Umístěnou fotografii můžete dále přenášet kurzorem ve formě ruky. Fotografií lze pohybovat i po zapsání textu, ale může při tom dojít k odsunutí jeho koncové části. Posunutím fotografie za levý okraj pracovní plochy ji zcela odstraníte z panelu. Ikona **OOPS** opět umožňuje vrátit poslední chybný krok.

Pisání textu

Máte na výběr 5 druhů písma (fontů). Vyberte ikonu **FONT** a na obrazovce se objeví názvy jednotlivých fontů. Jsou napsány příslušným typem písma. Na ploše jednoho panelu můžete současně použít jedno malé a jedno velké písmo. **RETURN** označí konec odstavce a posune kurzor na začátek další řádky. K rozdělování slov na konci řádky používejte znak mínus (-).

Editace textu

Doplnění nového textu - posuňte kurzor na požadované místo a pište.

Mazání textu - kratší úseky maže klávesou DEL.

Smazání celého textu - vyberte ikonu gumy a 2x stiskněte spoušť.

Smazání textu s fotografiemi - zvolte koš na odpady a 2x stiskněte.

(C: 602, zpracoval PS) (dokončení přístě)



Quickcopy 2.0



Tento jednoduchý a krátký program je určen k zálohování a kopírování disket. Quickcopy je schopen pracovat s jednou nebo dvěma disketovými mechanikami. Proto se hned na začátku program ptá na číslo zdrojové a cílové diskové mechaniky (**SOURCE DEVICE** a **TARGET DEVICE**). Jelikož má většina uživatelů jen jednu disketovou mechaniku, tak je standardně nastaveno na obou mechanikách (zdrojové i cílové) číslo 0.

Dále následuje števřice otázek, které budou postupně vysvětlovat:

NORMAL OR UTILITY COPY - zda se program ptá, zda chceme kopírovat plné bloky a prázdné bloky vynechat (stisknutá klávesa **N**) nebo kopírovat kompletně celý disk (stisknutá klávesa **U**) bez ohledu na to zda jsou na disketě prázdné bloky.

FORMAT TARGET DISK - program chce vědět, zdali chcete před kopírováním prázdnou disketu zformátovat. Jestliže zadáte **Y-YES**, tak vždy před zapisováním nové stopy na cílový disk si program nejprve tuto stopu zformátuje a pak daná data na ní zapíše. A tento postup se vždy opakuje po načtení nové stopy ze zdrojové diskety. Jestliže stisknete klávesu **N-NO** tak musíte mít samozřejmě disketu už předem zformátovanou.

VERIFY AFTER WRITE - další užitečnou věcí je příkaz **VERIFY** tj. kontrola zápisu na cílové disketě. Po zadání **Y-Yes** program po každém zápisu stopy na cílový disk porovná tuto zapsanou stopu s daty uloženými v paměti počítače. Je-li vše v pořádku kopírování pokračuje dál. A tento proces se opakuje po každém zápisu stopy na cílový disk.

IGNORE READ ERRORS - zadáte-li v tomto případě **N-NO**, tak počítač nebude brát ohled na vzniklé chyby při čtení ze zdrojové diskety. V opačném případě Uss bude počítač informovat o každé chybě, která by mohla nastat.

U dolní části obrazovky se zobrazují informace o stopě a sektoru (**TRACK SECTOR**) na disketě. Nad těmito informacemi můžeme vidět, zda se stopa a sektor formátuje (**FORMAT**), čte (**READ**) či zapisuje (**WRITE**).

Jakmile program ukončí kopírování, zeptá se, zda-li chcete kopírovat další disketu (**ANOTHER COPY?**). Odpovíte-li **N-NO**, program bude chtít vědět, zda-li chcete končit. Jestliže stisknete **Y-YES**, program automaticky provede **RESET** počítače. Quickcopy 2.0 sice nepatří mezi nejrychlejší kopírky, ale je krátký a díky své specializaci má množství modifikací samotného kopírování. (UU)



Speedery pro Tape

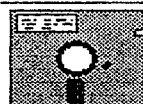


K magnetotonu u C 64 patří neodmyslitelně **TURBO**. Rozhodli jsme provést test několika Turbo programů pro tape, tak, jak jsou dostupné na našem trhu. U zásadě dělíme Turbo programy na dva typy: na turba se samozaváděcí hlavičkou (např. Turbo tape II, Rat soft 51400) a Turba s nutným zaváděním (např. T 250, Turbo Tom, Turbo Tape atd.). U prvním případě potřebujeme Turbo pouze pro uložení programu na pásku a pak se už program natáhne zrychleně i bez Turba. Takové Turbo totiž k programu připojí zaváděč, který je opatřen autostartem a po svém spuštění už sám natáhne hlavní program Turbo rychlostí. Programy uložené na pásku Turbem druhého typu potřebují Turbo jak pro uložení, tak pro pozdější natsžení do počítače. Dnes 99.9% uživatelů používá druhou skupinu Turba, o první skupině dokonce ani někteří uživatelé neví, že existuje. Proto jsme se rozhodli otestovat druhou skupinu Turba. Do testu jsme zařadili nejrozšířenější Turbo 250, s ním kompatibilní Turbo z FC III, dále pak novinku z roku 1990 - superurychlovač Happy Tape. Pro srovnání jsme vyzkoušeli i rychlost originálního módu a zjistili jsme, že je velmi, velmi pomalý (litujeme majitele Spectra & spol.-red.).

Jak jste už určitě uvěřili z tabulky, nejlépe dopadl Happy Tape (to není reklamní trik-red.), byl téměř 2x rychlejší než konkurence. Navíc je dlouhý jen 3 bloky a tak se z kazety i z diskety natáhne o 25% rychleji než např. T 250. Rychlost originálního módu disketové jednotky je uvedena jen pro srovnání.

U tabulky je pro přehlednost uvedena také rychlost přenosu dat v badech (1baud=1bit/s). Všechny časy v tabulce jsou uvedeny v sekundách. Měření času jsme začali až po stisku **G** po natsžení hlavičky programu. Měřili jsme dobu natsování programů o délce 51.5 KB a 25.4 KB. (PP)

Název	24.5 KB	51.5 KB	Rychlost (baudy)	délka
orig. dataset	481	979	600	-
orig. 1541	62	128	4055	-
Turbo 250	57	118	4311	4
Turbo z FCIII	54	112	4651	?
Happy tape	32	65	7930	3



Speedery a kopíráky pro disk



Na předchozí stránce jste mohli nalézt test několika urychlovačů pro dataset. Aby ani uživatelé disketové mechaniky neúžili zkrátka, tak jsme i pro ně připravili test podobný. A protože práce s disketou neobnáší jenom nahrávání programů do počítače, tak jsme testovali nejen urychlovače, ale také kopírovací programy. A to dost komplexně. Nyní se ale věnujme urychlovačům.

Speedery

Pro začátek by možná nezaškodila trocha teorie. Tak tedy: Přenos dat mezi disketovou jednotkou a počítačem C 64 se uskutečňuje přes speciální sběrnici, která se nazývá Commodore serial. Teoretická rychlost přenosu dat po sériové sběrnici činí ve zrychleném módu asi 15 KB/s. Ovšem na zpomalování přenosu se podílí celá řada dalších faktorů: zda se natahují ASCII data nebo programová data, vedlejší práce počítače a další faktory. Proto také rychlost disketové jednotky v praxi činí jen neuvěřitelných 0.4 KB/s (4000 baudů), což je ještě pomalejší, než běžné Turbo urychlovače na kazetu. Naštěstí existují urychlovače i pro disketovou jednotku. Ty se zabývají odstraňováním zpomalujících faktorů přenosu. Fungují tedy na jiném principu než Turbo pro kazetu; ty totiž větší rychlosti dosahují zhušťováním dat.

Níže uvedená tabulka ukazuje některé známé i méně známé urychlovače. Nejznámější Hypra load system se jako nejrychlejší neosvědčil, zapadl jen do průměru. Majitelé FC III mohou i nadále klidně spát; žádné z testovaných Turbo totiž rychlosti Turbo z FC III nepředejí. Rychlost speedery zabudované v FC III je pro srovnání uvedena také. Je zde však ještě jeden modul, který je také uveden pro srovnání. Je to Magic Formel. Tento modul vyniká extrémně rychlým speederem, pro C 64 nejrychlejším na světě. Magic Formel má i řadu dalších předností - výborný freezer, monitor, rozšíření Basicu atd. Tomu také odpovídá cena - 160 DM. U nás se bohužel běžně koupit nedá.

U tabulky jsme testovali rychlost natažení programů o délce 25.4 KB a 51.5 KB. Časy jsou uvedeny v sekundách. Rychlost přenosu dat je zde uváděna v KB/s. Pro srovnání je zde uveden i nejrychlejší speeder pro tape: Happy Tape. Kolonku délka snad není potřeba vysvětlovat. Spoupec "search" znamená, zda dané Turbo využívá ultrarychlého vyhledávání hlavičky programu (tj. zkrátí čas mezi hlášením "searching" a "loading" přibližně o 80%).

Název	25.4 KB	51.5 KB	rychlost	délka	search
orig. 1541	62	128	0.4	-	ne
Happy Tape	32	65	0.79	-	-
Turbo disk	31.2	?	0.81	3	ne
Hypra load	12.9	26.2	1.97	6	ne
Swatload	12.9	25.0	2.02	6	ne
Ultraload+	10.5	22.9	2.34	9	ano
Polar's speed	10.4	22.9	2.35	9	ano
Superdos 2.0	9.8	22.8	2.42	6	ne
FC III	6.7	12.8	3.85	?	ne
Magic Formel	4.0	8.2 (!!!)	6.32	?	ano

Kopírovací programy

Kdo by je neznal. Každý majitel disketové jednotky občas potřebuje zformátovat disketu, smazat několik programů, překopírovat disketu s PD hrani, zhotovit složité disketu originálního programu. Avšak je škoda poznat jen jediný kopírovací program, když výběr je ude než bohatý. Abyste měli výběr nejlepšího kopírovacího programu co nejvíce zjednodušen, tak jsme několik z nich otestovali. Jedná se o programy SUPERKIT, FAST HACK'EM 2.0, QUICKCOPY a QUICKCOPY 2.0. První dva jsou zástupci celodiskových kopíráků; dva programy s koncovkou -copy jsou krátké programky. Ovšem stojí za povšimnutí, že QUICKCOPY umí téměř vše, co jeho dva velcí bratři. Sice ne vždy se jim vyrovná rychlostí, ale zato je 15x kratší a o to lépe skladnější. Program Quickcopy kopíruje jen celou disketu, nic jiného neumí. Ale je ještě 2x kratší než QUICKCOPY a pro svou extrémní krátkost dokáže disketu okopírovat ve třech průchodech, zatímco ostatní testované programy k tomu potřebují průchody čtyři. Což je nesporně výhoda. U testu tento jeho jediný údaj ani neuvádíme, disketu okopíruje za 210s.

Nyní už k vlastním testům: Testovali jsme funkce Validate (oklid diskety), Copy disk, Scratch (smazání souboru o délce 150 bloků), Copy file (kopírování programu o délce 150 bloků) a Format (formátování diskety). FC III je zde uveden pro srovnání, přičemž kopírák ani vůbec nemá. (FP)

Název	Format	Scratch	Copy file	Copy disk	Validate
FC III	28.1	20.4	-	-	87.2
QUICKCOPY	13.0	20.8	93.6	211	87.1
FAST HACK'EM	8.4 (!!!)	20.6	38.4	90.3	87.5
SUPERKIT	11.1	18.7	34.8	75.3	79.3

GEOS

4. část

Základní popis všech hlavních GEOSových aplikací, některých dalších disket i malých pomocných programů jsme už vyčerpali. Pokud jste už četli naši přílohu, tak víte, že nabízíme na GEOS 2.0 návod.

My nyní otiskujeme úryvek z kapitoly GEODEX tohoto návodu. GEODEX je, jak jistě víte, databázový program pro zpracování adresáře apod. Níže uvedeny popis povelové lišty využijete určitě i prakticky ve Vašem GEODEXU.

Tímto návodem náš seriál o GEOSu končí. Máte - li o tuto problematiku zájem, můžete si objednat literaturu, kterou náš klub pro GEOS nabízí.

Povelová lišta GEODEX

Pole 1: Uzávěrací symbol. Pokud zde odťuknete, opustíte GEODEX.

Pole 2: Ležatý kříž. Zde můžete právě aktualizovaný zápis vymazat. Když zde odťuknete, objeví se okno s otázkou, zda si skutečně přejete smazání a Vy máte možnost odpovědět **yes** nebo **no**.

Pole 3: Otazník. Toto pak slouží k prohlédnutí kartotéky podle určitého zápisu. Když zde odklepnete, požádá okno o uložení hledaného příjmení. Poté počítač vyhledá požadované jméno v aktivním pořadí. Uhledávání započne po odeslání RETURN. Pokud pod zadaným příjmením není žádná karta, GEODEX to ohlásí

There is no one with... Funkce žolíkka (*), které se užívá v C-64, platí i zde. Můžete tedy zbytek jenom vyhledávat. Když vyzkoušíte třeba **Me***, naleznete všechny Meier, Meiers, Meister atd.

U tomto případě se objevuje ještě jedna zajímavá možnost, když si nejsme jisti, jestli se např. jmenovaný píše Meier nebo Meyer, nahradíme písmeno, kde si nejsme jisti, otazníkem. Napíšeme tedy **Me?er**. Je možné napsat v případě potřeby i **M?er**.

Pole 4: Telefon lze použít pouze s modemem. Když odmačknete, počítač v okénku oznámí: **Cannot access modem to list**, což přibližně znamená: Němohu vstoupit do tel. sítě.

Pole 5: Tiskárna. Geodex nabízí celou paletu tiskových možností. Po odmačknutí políčka se v okně objeví volitelný výběr z menu s nápisem **Uyber požadovaný výstup**. Jako první možnost můžete odmačknout telefonní seznam. Poté se vlevo vytiskne jméno, příjmení a vpravo telefonní číslo. Zbytek řádku je vytečkovaný.

Když zvolíte **Adress labels (1 inch)**, vytiskne se na 1. řádku jméno a příjmení, druhá ulice a na třetí řádku místo, stát a PSC. Když zvolíte **Adress Labels (1 1/2 inch)** získáte jiný rozestup řádků. Když odmačknete **List all field data**, vytisknou se všechny údaje na kartotéční kartě. Objeví se v následujícím pořadí:

1.řádek Jméno, příjmení a vpravo telefon

2.řádek Ulice

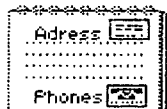
3.řádek Místo, stát, PSC

4.řádek Poznámka (v příp. poznámky na kartě)

Velmi pohodlné je, že se jedná o textový modus, a nikoli o grafický tisk, což znamená, že tisk je velmi rychlý. Můžete k tomu použít pouze nové tiskové drivery, které jsou na druhé straně GEODEX diskety, jelikož můžete tisknout pouze v textovém módu. Tisk začíná, jakmile odťuknete OK.

Pole 6: Obrázek kartotéčního listku a listu papíru. Po odťuknutí se v okně objeví **Enter merge file name**, tj. měli byste vložit jméno souboru dat, který teď vytvoříte a který vám umožní psát sériové dopisy. Více se dozvíte o tomto v kapitole s popisem GeoMerge.

Pole 7: Laso. Zde máte možnost vybrat skupinu: **Enter the group to view**. GEODEX nám nyní ukáže adresný záznam v tiskupinovém políčku, které se ukládají na společném konci každé karty. Tímto způsobem si pak můžete uspořádat vaši podkartotéku. Uzměte si, že chcete Vaš adresář rozřadit na adresy soukromé a pracovní. Pak byste měli u každého známého nebo přítele vložit do skupin políčka zkratku **PRI** jako přítel. Když chcete třídící modus opustit, vraťte se do Lasového políčka a odmačkněte **View all**. Pomocí **Cancel** můžete kterékoliv okno opustit, aniž by se cokoli událo.



(zpracoval UK)

Tiskárny pro Commodore 64

2. část

Minule jsme si v našem miniseriálu o tiskárnách řekli nějaké základní informace, které byste o tiskárnách měli vědět všeobecně a podrobněji jsme Vám popsali tiskárny s IEC sériovým interface Commodore. V minulém čísle měla být ještě tabulka porovnávající tyto i jiné tiskárny s Commodore rozhraním. Ale pro nedostatek místa se nám tam bohužel nevešla a tak ji uveřejňujeme teprve nyní. Tato tabulka může sloužit k základní orientaci v záplavě tiskáren na trhu. Cena je pouze přibližná, u některých prodejců se liší až o 50%.

Ještě jedna věc: v minulém čísle jsme vedle jiných pojmů jaksi zapoměli na objasnění pojmu **buffer** tiskárny. Tak tedy: Buffer (česky vyrovnávací paměť) je paměť RAM u tiskárny, kam se ukládají data po příchodu z počítače. Přenos dat obvykle probíhá rychleji, než je tiskárna stačí tisknout a tak se data v bufferu nashromáždí a tiskárna je postupně tiskne. Mezi tím je počítač, který data rychle vyslal do bufferu, volný pro další práci.

Tabulka tiskáren Commodore

Vysvětlivky : z/s - rychlost tisku znaků za sekundu, první číslo je tisk DRAFT, druhé NLQ.

PR - rozhraní Centronics ano/ne

z/F - znaků na řádek

T - tisk na nekonečný (traktorový) papír ano/ne

Bf - velikost bufferu

ZS - znakový soubor

FP - max. formát papíru

HT - hlučnost (db)

Tiskárna	z/s	PR	z/F	T	Bf	ZS	FP	HT	Cena
Citizen 120D	120/24	ano	80	ano	2 KB	ASCII	A4	47	6500
MPS 1230	120/25	ano	80/240	ano	-	ASCII	A4	50	7200
SP 1000UC	100/20	ne	80	ano	-	ASCII,CBM	A4	?	6000
Prasident 6313	100/25	ano	80	ne	2 KB	ASCII,IBM	A4	50	5500
SP 100 UC	100/16	ne	80/152	ne	-	ASCII,CBM	A4	55	6000

Z tiskáren uvedených v této tabulce se u nás dostane nejčastěji koupit tiskárna MPS 1230. Na ostatní můžete spíše narazit jako na již použité tiskárny, které jsou nabízeny k prodeji.

Kupujete použitou tiskárnu?

Pokud ano, tak si určitě přečtete následující řádky. Poradíme Vám, jak na kupovaném zboží ověřit jeho funkčnost. Především nekupujte tiskárny nefunkční, i když mají podle svých prodejců jen "malou vadu", tak se často jedná o neopravitelné stroje. Další důležitou zásadou je nespokojit se jen s fungujícími samotestem. Ten totiž sám o sobě není dokladem o dokonalé funkčnosti tiskárny. Měchte si ji předvést ve spolupráci s počítačem. U sloupce chyba je uvedeno, co všechno může být v nepořádku. U vedlejším sloupci je pak uveden důvod této chyby.

Chyba	Příčina
Jsou slyšet zvuky obroušování Tiskací hlava při tisku trhá Něco v tiskárně klepe Ozubená kolečka posuvu papíru hlučí Transportovaný papír se stává šikmo Znaková sada není celá vytištěna Chybějí části tiskových znaků Výtisk je neujazdný	špatný náhon hlavy špatné vedení hlavy vadný posuv papíru nepřesný transport papíru nepřesné vedení papíru poškozená ROM tiskárny špatná jehlička jehlička je zadřena nebo opotřebovaná, nebo je opotřebovaná páska vadný náhon špatná páska nebo válec.
Nestejná vzdálenost mezi znaky Různé výrazné znaky	

Dále zjistíte:

- zda není nalomen fóliovou pásek vedoucí k tiskové hlavě
- zda není tisková hlava na svém vodičku volná
- jsou-li všechna vodička pevná
- není-li nějaké poškození v prostoru, kde se pohybuje tiskací hlava
- jsou-li všechna tlačítka funkční
- je-li možné s mírným odporem otáčet kolečkem pro posuv papíru
- není-li tiskový válec zvlhnělý nebo opotřebovaný.

I pokud zjistíte, že je vše v pořádku, tak Vám nikdo nezaručí, že se tiskárna třeba po půl hodině provozu nepokazí. Vyplácí se rozmyslet si, zda zaplatit méně s určitým rizikem, nebo si připlácit na novou tiskárnu se zárukou.

Tiskárny Centronics

Tiskárny Centronics jsou bezesporu nejrozšířenějšími tiskárnami na trhu jehličkových tiskáren.

Užběr Commodore tiskáren se omezuje výhradně na typy s devíti jehlami, zde už máme lepší možnosti výběru. Tiskárny 24 i více jehličkové mají vyšší rychlost i lepší kvalitu tisku; to vše za patřičný příplatek. Nyní bychom Usm rádi představili dva zástupce Centronics tiskáren: "levnou" Robotron K-6304 a standardní Star LC-20. Není v našich silách zde popisovat více tiskáren, mohli bychom zapsat celých 20 stran a stále by bylo co popisovat, protože výběr je v současné době obrovský.

Robotron K 6304

U případě této tiskárny se nejedná o klasickou jehlovou tiskárnu, ale o termotiskárnu. To také odráží její nízkou cenu. Tato tiskárna je mezi uživateli C 64 pro svou nízkou cenu velmi oblíbená.

Robotron K 6304 je na trhu ve dvou verzích: Centronics a RS-232 C. Obě verze jsou připojitelné k C 64, stačí jen použít vhodné interface. Tiskárna může tisknout na termopapír, a to jak na jednotlivé listy, tak i na roli papíru. S použitím speciální (a drahé) barvicí pásky dokáže tiskárna tisknout i na normální hlazený papír A4. Rychlost tisku při šestibodovém dělení znaku je 45 znaků/s. Zde je ještě nutné podotknout, že existují dvě verze - 0.04 a 0.05. U verze 0.05 je odlišné stránkování a tiskárna nemůže tisknout na normální papír. Dále budeme popisovat verzi 0.04.

Tiskárna má ovládací tlačítka: **Print ON/OFF**, **CASS**, **LF/FF**. Diody LED indikuje chybové stavy. Přednastavení různých parametrů osmi přepínači DIP (např. vzdálenost řádků, automaticky posun řádku atd.). Tisk se provádí jednotnou rychlostí a kvalitou, je možné písmo tisknout v několika modifikacích: tučné apod. Tiskárna má v ROM také modifikace s národními znakovými sadami.

Co se týká kompatibilního softwaru, tak tiskárna bez problémů pracuje ve spolupráci s textovým editorem Uizaurite. Existuje i speciální verze Uiza6304. Robotron K6304 může spolupracovat také s DTP Printfox.

Star LC 20

STAR LC 20 uvedla na trh v roce 1991 japonská firma STAR Micronics. Tato tiskárna je klasickým zástupcem třídy moderních rychlých tiskáren a dnes je u nás i jinde ve světě velmi rozšířena. Tiskárna emuluje mód Epson FX-80 a IBM Proprinter. Protože pracuje jen v paralelním módu, tak se dá připojit způsobem B. nebo C. (viz UIEW 3/93). Připojení B. je levnější, ale nebudete moci používat programy jako je např. Art Studio, Newsroom atd. Pokud máte kazetu, tak se Usm výběr zůči prakticky jen na OS text, Protext a Uizaurite/CS. Možnost C. je ideální, zato ale Uši tiskárnu prodáží - nejlevnější sériové interface stojí kolem 100 marek a nedá se u nás většinou koupit. Zato ale budete mít moderní tiskárnu kompatibilní s 99% tiskového softwaru pro C 64.

Star LC 20 má 4 ovládací tlačítka: **ON LINE**, **PAPER FEED**, **PITCH**, **FONT**. Automaticky pozná, že chybí papír, či chybové stavy. Dvanácti přepínači DIP můžete nastavovat různé parametry - např. mód znaků, využití RAM, automatický posun o řádku, spolupráce s podávatelem papíru, detekce konce papíru, sada znaků, délka stránky, volba národní znakové sady. Tiskárna může tisknout jak na obyčejný kancelářský papír maximální velikosti A4, tak i na traktorovaný papír. Star LC 20 sice nemá čs. znakovou sadu u EPROM, ale můžete volit mezi třinácti národními znakovými sadami. Tiskárna má v EPROM zabudovaných 5 fontů; vedle 1 fontu pro kvalitu tisku DRAFT si můžete pro tisk NLQ vybrat ze čtyř různých fontů: **SANSERIF**, **COURIER**, **ORATOR I** a **ORATOR II**. Co se týká rozteče písma, tak zde tiskárna nabízí písma **PICA** a **ELITE**. Umí také módy **PROPORTIONAL** a **CONDENSED**.

Pro zrychlení práce počítáče slouží vestavěná RAM - 4KB buffer. STAR LC 20 tiskne rychlostí 180 znaků/s v režimu DRAFT a 45 znaků/s v režimu NLQ. Tiskárna disponuje krátkým a dlouhým autotestem. Kromě posunu o celou řádku a jednu stránku můžete použít také jemný posun vpřed nebo vzad. Velkou devizou je i automatické zavádění papíru, čímž se nemůže každá tiskárna pochlubit.

Ušechno možné a nemožné můžete nastavit také softwarově. Např. jen písmo můžete tisknout v následujících modifikacích: normální, kurzíva, tučné, zdvojené, podržené, písmo podržené "nahoko", subscript, superscript, široké, vysoké, dvojnásobně nebo čtyřnásobně velké. Tyto způsoby můžete dále různě kombinovat. Dále můžete nastavit téměř cokoliv - od výběru NLQ písma a výběru znakové sady, přes nastavení řádkové rozteče a národní znakové sady, až po softwarovou emulaci stisku funkčních tlačítek tiskárny, nastavení tabulátorů, centrování a zroubnování textu či přiřazení typu grafiky.

Hlava tiskárny má živatnost 100 miliónů, znaků, což je asi 100 použitých pásek. Na rozdíl od např. MPS 1230 je páska k STAR LC 20 velmi levná, dá se koupit už od 80 Kč. U této tiskárny by se dalo říci ještě mnohem více, ale k tomu už slouží návod. Sečteno a podrženo: Star LC 20 je moderní a rychlá jehlová tiskárna s pěkným designem a dosahuje mimořádně příznivého poměru výkon/cena. (FP)

Tipy & Triky

Loader obrázků

ART STUDIO je grafický editor pro tvorbu obrázků v hires módu, kde se kreslí pomocí myši nebo joysticku. To může ušetřit čas při návrhu počítačební animace vlastního programu. Obrázek z ART STUDIA převedeme do vlastního díla krátkým podprogramem v BASICu, kterým si usnadníme pracovní programování grafiky.

```
10 PRINT CHR$(147)
11 R=R+1: IF R>1 THEN 17
12 P$=""      "": REM 16
mezera
13 INPUT"JMENO OBRAZKU"; PIC$
14 PIC$=LEFT(PIC$+P$,11)+P$+PIC$
15 PRINT CHR$(147)
16 LOAD PIC$,8,1
17 POKE53272,PEEK(53272) OR 8
18 POKE53265,PEEK(53265) OR 32
19 O=8000+8192
20 FOR U=0 TO 999: POKE
1024+U,PEEK(O+U)
21 NEXT
22 POKE 53280,PEEK(17192)
23 GET R$: IF R$="" THEN 23
24 POKE53272,PEEK(53272) AND 223
25 POKE53265,PEEK(53265) AND 247
```

Popis programu:

Ř.11 zajišťuje restart programu po LOADu obrázku, ř.14 vytvoření přípony PIC (zadáte pouze jméno bez přípony), ř.16 LOAD obrázku, ř.17-18 aktivace video čipu, ř.20 ukládání údajů do video čipu, ř.22 barva rámečku (shodná s barvou rámečku jako při kreslení v ART STUDIO), ř.23-25 deaktivace video čipu, přechod do textového režimu 25x40 znaků.

POKE pro ochranu programů

```
POKE 120,2   počítací nepřijímá příkazy
POKE 792,193 zakáže RESTORE
POKE 792,71  povolí RESTORE
POKE 808,127 nelze použít RUN
POKE 808,234 zakáže RUN STOP/RESTORE
a LIST
```

```
POKE 792,226: POKE793, 252
stisk klávesy RESTORE
způsobí RESET počítače
```

```
POKE774,226: POKE775,252
zadání příkazu LIST =
RESET
```

```
POKE 818,PEEK(816): POKE 819, PEEK
(817) změni SAVE na LOAD
```

```
POKE 808,239 zakáže STOP
POKE 816,157 zakáže LOAD
POKE 816,165 povolí LOAD
POKE 818,32  zakáže SAVE
POKE 818,237 povolí SAVE
POKE 768,61  potlačí chybová hlášení
uníť program
```

```
POKE 768,139 Opět umožní použití
chybových hlášení v
programu
```

Užitečné SYSy

```
SYS 58692   smaže obrázku
SYS 58726   skok do levého horního rohu
SYS 59749   odoluje jednu řádku dolů
SYS 65126   obdoba teplého startu
SYS 58260   obdoba studeného startu,
zůstávají barvy
```

HARDCOPY textové obrázky

Někdy je potřeba vytisknout stav obrázky

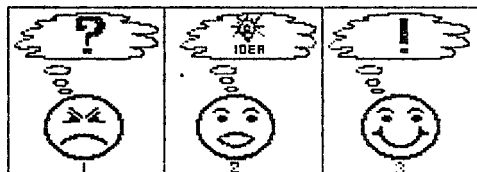
na tiskárnu. Tento krátký program je výhodně použít jako podprogram ve vlastním programu. Musí se aktivovat Uaše textové obrázky!

Znak uložený v paměti (adr. 1024-2048) ukládá C64 z C64 kódu, který se liší od standardní ASCII. Do programu se vloží krátký podprogram, který převede C64 kód na ASCII.

```
10 REM***STEPAN BURIAN***
11 REM***TEXT HARDCOPY***
12 OPEN 4,4
13 FOR I=0 TO 24: REM pocet radek
14 FOR O=0 TO 39: REM pocet znaku
na radku
15 TISK=1024+I+O: 60SUB 21:
PRINT#4,CHR$(S)
16 NEXT O
17 PRINT#4
18 NEXT I
19 CLOSE 4
20 REM***RETURN***
21 REM ** prevod na C64 ASCII kod
**
22 TISK=TISK AND 127
23 IF TISK AND 32 THEN 110
24 IF TISK AND 64 S=OB OR 32:
RETURN
25 S=OB OR 64 THEN TISK=S AND 63
OR 12: RETURN
26 S=TISK
27 RETURN
```

Funkce TRACE v Basicu 2.0

Jednou z výhod moderních Basiců, které reprezentuje např. FCBASIC z FC II,III nebo Basic 7.0 z C128, je funkce TRACE. U Basicu 2.0 však tato funkce (jak jinak) není. Musíte si proto pomoci jednoduchým figlem. Příkaz SVS 48578 zobrazí na obrazovku číslo řádku, ve které se program právě nachází. Potom už stačí jen málo - na začátek Uašeho programu nadefinovat T=48578. Nyní pouze do řádku, jejíž provedení chcete kontrolovat, zapíšete SVST.



Skok na vypočítaný řádek

Určitě by nebylo na škodu, kdybyste mohli definovat u příkazu GOTO proměnnou, na který řádek se má skákat. Následující rutina nahrazující příkaz GOTO to dokáže:

```
POKE 786,168: POKE 785,188: SYS
47083(UZ),USR(O)
```

Proměnná, nebo aritmetický výraz UZ musí obsahovat číslo řádku, na který se má skočit. Jak vypadá např. skok na řádek 300:

```
10 UZ=400/2: POKE 786,168: POKE
785,188: SYS 47083(UZ+100),USR(O)
20 END
```

```
300 PRINT"SKOK PROVEDEN"
```

Podle FUND
stránku připravil (CB)

FC II, III: Co v návodu nebylo

Firma Comotronic vydala v r. 1991 český překlad návodu pro moduly FINAL CARTRIDGE II,III. Zvláště ten k FC III je dobře zpracován. Ovšem asi žádný návod není dokonalý, a protože celých 50% commodoristů (podle výsledků naší ankety) vlastní jeden z uššé uvedených modulů, tak jsme se rozhodli uvést několik triků i zálkadních věcí, které v návodu pro tyto vyborené moduly chybí. Ještě jedna poznámka: Některé triky se týkají jen FC III, jiné i FC II. V každém odstavci je označeno, kterého modulu se triky týká.

Speeder pro tape (FC II,III)

Moduly FC II a III mají mj. také Turbo pro kazetu. Toto Turbo je kompatibilní s Turbem 250 i Turbo tape III. Ušechna normální TURBA mají možnost chybového hlášení? **LOAD ERROR** v případě, že se program do počítače nenahráje celý, případně s chybou. Důvodem bývá nejčastěji nesprávně nastavená hlava mgf. nebo nekompatibilní záznam.

A právě uššé uvedené chybové hlášení Turbo z FC II,III nemá. Potom se může stát, že se program chybně nahráje do počítače a vypíše jen READY, zatímco vy se díváte, proč program nefunguje, když se nahrál dobře.

Ale naštěstí si zde zase můžeme pomoci nepostradatelnými příkazy POKE a PEEK. Adresa, na které je uložen ukazatel chyby při nahrávání, je číslo 144. Pokud tedy nahrajete program v TURBO módu (LOAD***,?), tak po jeho nahrání do počítače můžete přezkoušet možnost chybného nahrání příkazem

PRINT PEEK (144)

Pokud po stisku RETURN počítač vypíše hodnotu 0, je ušé v pořádku. Pokud se však objeví jiné číslo, nejčastěji 255, tak se v průběhu nahrávání stala chyba (špatně nastavená hlava datasetu apod.).

Příkaz REPLACE v FC Basicu (FC II,III)

Pokud si v Basicu necháte zobrazit menu nových příkazů (v FC III), tak tam mj. najdete příkaz REPLACE. Tento příkaz ale v uživatelské příručce nenajdete. My jsme jeho funkci otestovali za Ušé: příkaz slouží podobně jako FIND - k vyhledání určitého slova, příkazu, zkrátka znakového řetězce. Od příkazu FIND se liší tím, že navíc ještě každou nalezený řetězec v programu změní na nový. A nyní ještě jeho syntax:

REPLACE hledaný řetězec, nový řetězec

Zápis příkazu REPLACE můžete zkrátit na RE <SHIFT + P> a stisk RETURN.

Příklady:

REPLACE GOTO,GOSUB

nahradí ušechny příkazy GOTO v programu příkazy GOSUB. Přitom vypíše ušechny řádky, u nichž příkaz GOTO našel a změnu provedl.

REPLACE "POCITAC","COMPUTER"

nahradí ušechny znakové řetězce POCITAC (za příkazem PRINT, přifázené nějaké proměnné atd.) řetězcem COMPUTER. Rovněž vypíše řádky, na nichž změnu provedl.

Třídění obsahu diskety (FC III)

Ačkoli to v návodu na FC III vůbec není uvedeno, disponuje tento modul funkcí třídění adresářů diskety. Tato funkce je velmi užitečná, pomocí joysticku nebo myši můžete uššé adresář libovolně poskládat, podle skupin programů, abecedně atd. Jednotlivé skupiny programů můžete dále oddělit i graficky - linkou u direktoriáři.

Jak se třídění direktoriáře aktivuje: Po zapnutí počítače nechte FC III skočit do DESKTOPU. Nyní zvolte disk z menu UTILIES. Objeví se před Ušmi okno s příkazy pro disketovou jednotku. Nyní vložte disketu, na které chcete změny v adresáři provádět a odklikněte na poli DIR pro zobrazení direktoriáře. U okně direktoriáře jsou dole dva příkazy - READ a SORT. READ slouží k načtení nového direktoriáře do už otevřeného okna a SORT slouží k třídění adresáře. Chcete-li tedy adresář diskety třídít, klikněte jednou na poli SORT. Pole se zobrazí inverzně a místo pole READ se objeví LINE. Nyní můžete soubory třídít: Zvolte název souboru, který chcete přemístit. Označte ho tak, že na něm jednou kliknete. Nyní se název zobrazí inverzně a pomocí šipek v dolní části okna můžete zvolit jeho novou umístění. Pokud se chcete adresářem pohybovat bez pohybu s označeným názvem souboru, pak na něm jednou klikněte a inverzní zobrazení zmizí. Nyní se můžete adresářem pohybovat volně až do té doby, kdy nějaký název znovu označíte. Pokud chcete do adresáře zanést linku, pak klikněte na poli LINE a pod inverzně zobrazeným souborem se linka objeví. Můžete s ní samozřejmě pohybovat jako s každým jiným souborem.

Pokud jste již se stavem adresáře spokojeni, klikněte jednou na poli SORT a změněný adresář se po zodpovězení kontrolní otázky zapíše na disketu.

RECOVER u zápisníku (FC III)

Pokud často využíváte zápisník (NOTEPAD) v FC III, pak se Ušm jistě občas stane, že omylem vymažete důležitý text, nebo počítač prostě zamrzne (např. při pokusu o komunikaci s tiskárnou). Návod k modulu říká o příkazu NEW zcela lakonicky, že "pokud byl předtím v počítači nějaký text, je tímto příkazem vymazán. Ale my jsme zjistili, že to není pravda! Pokud totiž máte v počítači zapsán nějaký text a nyní počítač RESETujete, pak po opětovném nárátu do NOTEPADU text již nenajdete. Ale pokud před RESETem nejprve provedete příkaz NEW, pak po nárátu do NOTEPADU je možná text uvolat zpět. Funkce NEW sice vymaže text z obrazovky, ale zato jej zapíše do paměti, takže se dá pak zpět uvolat na obrazovku, a to i třeba po RESETU. K uvoolání textu, který byl do paměti uložen pomocí NEW, slouží příkaz RECOVER ze SYSTEM menu.

(PP)

Printfox: Nové možnosti



Printfox (dále PFOX) je dozajista v C 64 fenoménem v oblasti DTP. Jeho popis vyšel ve UIELWu 3/93. Každý z čtenářů našeho UIELWu ho zná, a to více než dobře. Pokud si zrovna nemůžete vzpomenout, odkud je Uám Printfox povědomý, tak my Uám napovíme: no přece z UIELWu! Nejenže v minulém čísle vyšla jeho recenze, ale celý UIELW je s výjimkou 1. stránky pomoci Printfoxu vysvěcen! Stačí si jen prolístovat toto číslo, které Uás o jeho přednostech jistě přesvědčí samo. Ovšem kromě přednosti má i své drobné chybičky.

Díky tomu, že v Printfoxu vzniklo už několik čísel našeho zpravodaje, tak bychom rádi své zkušenosti s tímto programem předali i Uám - čtenářům UIELWu. Tyto rady a triky nenajdete v návodu pro Printfox, ani nikde jinde.

Vylepšené natahování

Instalace Printfoxu do počítače je zdoluhavá a nepohodlná. Nejdříve musíte natáhnout 1. soubor, spustit, teď se ještě o něco zdoluhavěji láduje obrázek a pak vlastní program. To celé trvá pouhých 72 s (GEOS 1.2 se instaluje za 29.9 s, pozn. Berkeley Softworks - přeloženo).

Pokud si chcete natahování do počítače o 30% urychlit, stačí z natahování vypustit obrázek. Jak to provést: po spuštění 1. souboru se objeví grafická obrazovka, zatím ještě bez obrázku. Nyní stačí stisk klávesy RUN/STOP a program začne natahovat hlavní část. Ušetřili jsme asi 20 s času. Natahování se dá také zpohodlnit. Program SUPER PFOX BOOTER natáhne PFOX bez spuštění 1. souboru. Po LOAD"*".8,1 se sám spustí, natáhne 1. program a pak druhý.

Tento program je k dispozici v akci UPDS. Blíží info čtete v příloze.

Diakritika ve velkém

Jeden z našich aktivních spolupracovníků vyvinul speciální znakovou sadu ZS 28, která obsahuje kompletní českou diakritiku, malou i velkou. Také tento program patří do PD programů a je k dispozici ve UPDS (čtete přílohu C 64 klubu).

Kouzla se zpětným posunem

Funkce zpětného posunu v PFOXu, jak ji popisuje pan Hora v jeho návodu k počestné verzi PFOXu, není jen pro estetické zobrazení slov jako VADA nebo pro náhradu velké české diakritiky, ale dá se využít i jinak. Editor PFOXu má své drobné vrtičky, které znesnadňují práci.

Např. u slova McLaren nebo Geokwrite odmítá editor zobrazit uprostřed slova velké písmeno. U prvním případě se dá použít zpětné posunutí. Za "Mc" uděláte mezeru a pak zbytek slova zpětným posunutím (CTRL + ←) přiblížíte. Pokud máte zarovnávaní na oba okraje, tak bude velikost zpětného posunutí různá a zjistíte ji po přepnutí do grafiky.

Ve druhém případě můžete napsat do editoru místo Geokwrite slovo GeOWrite a editor po přeložení do grafiky zobrazí to první slovo. Stejně se dá zpětné posunutí využít i u dvojtečky, která těsně za sebou velké písmeno také nesnese, což je na škodu zvláště u výpisů BASIC programů v PFOXu.

Přenos textů z Uizawrite

Uizawrite pro psaní textů používají obvykle jen majitelé datasetů, pro něž je výběr českých textových editorů omezen. Proto musíte obvykle nejprve ve Uizawrite dostat text z kazety na disketu. Uizawrite, na rozdíl od např. CS textu, nemá funkci TURBO pro zřazení dat a tak je natahování dat z kazety dost zdoluhavé. Než ještě data uložíte na disketu, tak je třeba se postarat, aby délka souboru nepřesáhla 8000 znaků, protože to je velikost textové paměti PFOXu. Pokud je soubor delší, je třeba jej rozdělit na několik menších. Aby se Uám soubor uložil na disketu, tak je třeba pomoci C + X nastavit jako výstupní zařízení diskografy. Po ládování z kazety je totiž nastaven magnetofon.

Jákmile máte data už na disketě, stačí jen natáhnout PFOX a pomocí funkce C/X, která je podrobně popsána v uživatelské příručce PFOXu, vlastní datový soubor Uizawrite. Nyní se Uizawrite datový soubor konvertuje na datový soubor PFOXu. Po upravení počtu stránek a první radosti z úspěšné operace však rychle nastane vytřídění: Uizawrite má totiž jiné rozložení českých písmen na klávesnici a tak zde místo diakritiky naleznete jen různé ←↑ atd. Postupně přepisování těchto znaků diakritikou je zdoluhavé a namáhavé. Avšak pomoc je jednoduchá: stačí použít funkce vyhledání / nahrazení (G + R) a všechny špatné znaky nahradit diakritikou. Pak jen stačí několik stisků RETURN a celá oprava je hotová. Takto si práci vylepšíte především při opravování dlouhých textů. Tento trik Uám nepomůže pouze u písmen "ň,ů,ř" která po konverzi zmizí úplně a musíte je doplnit ručně.

Používání programu OLDFOX

Program OLDFOX slouží k obnově ztraceného textu a grafiky z PFOXu, který jste opustili příkazem QUIT nebo RESETEm počítače. Jákmile se nacházíte ve výchozím postavení počítače, uložte systémovou disketu PFOXu a napište LOAD"OLDFOX".8,1. Program se nahraje na určené místo v paměti. Nyní by však byla chybá spustit program RUNem, protože ten nezadána na adresu 8001, jak je u většiny programů obvyklé, ale nachází se až od adresy 6000. Spustíme jej tedy příkazem SWS 6000 a dostaneme se zpět do PFOXu. Nyní si můžeme ztracená data honem nahrát na disketu. Program OLDFOX nefunguje, pokud provozujete FC II,III. Bohužel za vymoženosti těchto modulů musíme platit sníženou kompatibilitou k programům. (CP)

Kancelářské stroje, a.s. Zlín

prodejna bří Lužů 122,688 01 Uherský Brod, tel. 0633/4505
Uám nabízí

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, SUGA
color monitor 40.000,-
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) 14.000,-
Epson LD100 (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, Maxell 3.5", Maxell 5.25" DS DD

Boxy na diskety od 229,-

Z naší další bohaté nabídky vybíráme:

diktafony od 1800, el. psací stroje od 8600, 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 2500, kalkulačky od 140,-

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 zruční 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.

SB 64 nabízí nové produkty:

DAD archivace programů pro disk, automatické načítání dat, třídění, 4+1
druh tisku, externí programy (rychlé třídění, změna ID, spojení DAD
souborů), práce se souborem. Cena 99 Kč, jen disk.
FONT komplet programů, které usnadní návrh znakové sady: FONT-editor
znaků (mnoho funkcí), UIEW FONT-prohlázení zn.sady, CS font-háčky
a čárky v BASICu. Cena diskové verze 65 Kč, kazetové 85 Kč.

SB 64, BOX 5, CITICE 357 56

Prodám tiskárnu SEIKOSHA SP 1000UC, sériový výstup, 9tjehličková, popis
viz UIEW 3/93. U dobrém stavu. Cena 3000 Kč. Adresa prodejce je k
dispozici v redakci.

Uyměním hry a programy na C-64. Ulastním více jak 500 kazetových a 70
celodiskových her. D. Sutera, Novosady 558, 784 01 LITOUEL.

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



GAMES

Příloha je samostatně napovídajší

Recenze
superhráček
LAST NINJA
I a II čtěte
na straně 4

Vážení čtenáři, jak jsme pomalu začínali pochybovat, zdali je Usm tato příloha vůbec tak něčemu dobrá, a zdali ji raději nezruší. Ale poté, co se nám do ruky dostaly výsledky ankety čtenářů, začala naše příloha znovu žít normálně. Také dnes zde najdete řadu recenzí, ale i návody. Abychom doháněli nedostatky z čísla 1 a 2, tak Usm přinášíme hodnocení některých her z těchto čísel podle nového systému.

Co se týká hitparády, tak nadále zasílajte svoje tipy. Napište nám názvy tří her, které se Usm v současné době nejvíce líbí. Zároveň u každé hry uveďte jméno firmy, která ji vyrobila. U každém čísle vyložíme jednoho z tipujících a ten od nás obdrží malý dárek. U tomto kole ukázala štěstí na D. Šuteru z Litovle. Blahopřejeme a zasíláme výhru - 10000 POKE nesmrtnosti a návody ke hrám SAÛTEUR II a TERRAMEX.

Na Uše hlasů do hitparády i na další dopisy se těší Ušše redakce.

PITSTOP II			
Epyx	74%	K,D	1986
grafika 8	zvuk 5	nápad 7	zábava 9

ELITE			
Firebird	80%	K,D	1985
grafika 6	zvuk 5	nápad 10	zábava 10

SIM CITY			
Infogrames	88%	D	1987
grafika 9	zvuk 5	nápad 10	zábava 10

POWER AT SEA			
Accolade	79%	D	1987
grafika 9	zvuk 8	nápad 7	zábava 8

Lotus Esprit Turbo Challenge

Lotus je zde. Pro milovníky rychlých aut, automobilových závodů, ale i pro automobilově nevyhraněné hráče. Lotus je bezesporu milníkem automobilových závodů pro osmi i šestnáctibitové počítače. Lotus je dodnes téměř nepřekonaný a nabízí setažka, zdali jej něco může zastínit (že by Crazy Cars III ??).

Lotus vyrobila softwarová firma Gremlin celkem nedavno - v roce 1990. Už od začátku Usm Lotus překvapil výbornou grafikou, zpracovanou hudbou, dobrými nápady, velkým množstvím trati. Nabízí se zde zrovna i s GP Circuit: zatímco tam čekáte fantazisticky dlouhou dobu, než se natáhne další část programu, v Lotusu jde díky zabudovanému speederu ušše rychle za sebou. Ale nyní už po pořádku:

Uvodní intro sice není nijak dlouhé, ale přece jen graficky solidní, hlavně želví obrázek Vašeho auta. Dokonce slyšíte i slušnou hudbu. Pak už přijde rychle na scénu hlavní menu. Uolíte si jednu ze tří obtížností, automatické nebo ruční řazení, hru jednoho nebo dvou hráčů a pak si ještě v dalším menu zvolíte hudbu. Na výběr máte zvukové efekty nebo jednu ze tří pěkných hudeb. Hlavní menu však ještě nedělá dobrou hru a tak Usm po bleskovém natažení (čekal jsem 0,9 s nebo tak nějak) prvního závodu čeká mírně překvapení (pokud jste o LOTUSU nikdy neslyšeli): stejně jako u Pitstop II zde mohou hrát dva hráči úplně naráz. Ovšem zde máte vysokou motivaci, jedete v závodech s dalšími 19 auty nebo s 18 auty a protihráčem. Ušše cíl je dojet do 101. místa, jinak se závodu vypadnete, a na start další trati už nenastoupíte. Hra obsahuje celkem 32 trati, které jsou rozděleny do tří velkých závodů. Můžete jet ten nejlépeší o 7 tratích, nebo těžší o 10 a těžší o 15 tratích. Každá trať je samozřejmě jiná. Ještě bych nezapomněl: nejedná se o klasické tratě, ale závodní okruhy.

Uratně se ale k samotnému závodu. Automobil vidíte zezadu, ale to v rámci dobré zábavy každý jistě tvůrce odpustí. Aby se na obrazovku vešly oba dva stroje, tak palubní údaje nemohou být nijak rozsáhlé, ale přece zde několik informací najdete. Je to ukazatel již projaté trati, důležitá je rychlost, rychlostní stupeň, otáčky motoru a nechybí ani ukazatel benzínu. Navíc, abyste byli patřičně motivováni, vidíte v pravém horním rohu svoje aktuální pořadí v závodech. Závodní okruhy jsou závod od závodu obtížnější: postupně na silnici najdete uvažou části silnice, kamery, stromy (??), olejové skvrny, na kterých dostanete smrk, louže vody, která Ušše zpomalí. To už o nejlépeší obtížnosti a sedmi závodech. Dilem je v každém závodech dojet do 101. místa. Body ze všech už projatých závodů se Usm sčítají. Nejdříve mírá trať čtři nebo pět okruhů, později sedm i více. Jak stoupá počet okruhů, je potřeba natankovat. Zajedete do depa, které je mimochodem pěkně zpracováno, palivo se rychle doplní a můžete jet dál.

Co se týká krajiny, tak je znázorněna velmi dobře. Do závodů jsou totiž započteny kopce, a to velmi reálně. Při jízdě do kopce se snižuje rychlost a musíte se rychle rozjet do kopce (myšleno v Lotusu, pozn. red.). Tvůrci úplně vyřešili problémy s kopcovitou krajinou: krajina je totiž znázorněna v barevných pružících, což jí dává dojem plastičnosti. Občas se kolem Ušše míhne strom nebo skalka.

Grafika hry je výborná, doslova fantastická, rychlá, dobře zpracovaná. Ani hudba není příliš pozadu. Ušše LOTUS už čeká, až se chopíte joysticku...

Gremlin			
92%			1990
grafika 10	zvuk 9	nápad 9	zábava 10

Defender of the Crown

(dokončení z minulého čísla)

CONQUEST - Přesun armády

READ MAP - Prohlížení mapy

MOVE ARMY - Pohyb s armádou.

Pohledem na mapu zjistíte, na kterém území se nachází Vaše armáda a na které území ji hodláte přesunout. Armádu lze přesunout vždy pouze o jedno území.

Jedná-li se o území vlastní, je vše v pořádku. Ujedete-li s armádou na cizí území, je třeba většinou svěst z jeho majitelem boj.

Objeví-li se však obrázek a otázka:

ACCEPT - průchod nebo **ATTACK** - útok, jste na území spřáteleného šlechtice. Rozhodněte se, chcete-li jeho území získat, nebo jím pouze projít.

TRANSFER - Přesun vojáků a výzbroje z hradiš posádky do pohyblivé armády.

Hodíte-li založit pohyblivou armádu, je třeba ji vyčlenit z hradiš posádky. Touto armádou potom lze dobývat cizí území nebo obléhat hrady. Pohybujete-li se z jednoho svého území na druhé, lze přestoupit celou zemi, stejně tak, jako při pohybu přes území svých přátel. Ústup na ostatní území znamená obvykle boj. Je-li na území hrad a Vy nemáte ve výzbroji katapult, nejste na toto území upuštěn.

Máte-li katapult, dojde k obléhání.

Obléhání:

DAIS REMAINING IN SIEGE - počet vstřelů, které můžete vypálit

ENEMY GARNISON - posádka obléhaného hradu

GREEK FIRE - ušifci smůla

DISEASE - zkažené potraviny

BOUDBERS - balvány

Joystick k sobě-náprah

Joystick od sebe-výstřel

Kameny se používají k bourání hradeb, ušifci smůla a zkažené potraviny pak k decimování obránců hradu. Po vystřelení muniče (povoleno) počet vstřelů dojde k boji.

Boj: FEROCIOUS ATTACK - zuřivý útok

STAND AND FIGHT - boj na místě

BOMBARD - ostřelování

OUTFLANK - obchvat

RETREAT - ústup

GO RAIDING - Loupežná výprava

Na loupežnou výpravu se vydáte, abyste získali peníze, které potřebujete k naverbování nových mužů do armády a k nakupezení speciální výzbroje. Před výpravou je dobré zajít do **SHERWOODU** (zelený symbol lesa) k Robinu Hoodovi. Dd něj dostanete zvláštní energii k boji s

mečem.

Potom vyberete hrad, který hodláte vyloupit a počkáte, až se objeví jeho nádoři. Na něm se musíte snažit zabit svého protivníka tak, aby Vám ubylo co nejméně energie. Jakmile jej zabijete, vstupte do hradu, kde se utkáte s hradišním pánem. Přemůžete-li ho, jeho peníze jsou Vaše. Máte-li pocit, že prohráváte a Vaše energie rychle ubývá, stačí ustoupit co nejvíce daleka a výprava skončí. Pokud jste zabit, ubude Vám polovina peněz z konta.

BUY ARMY - Verbování a nákup výzbroje

TREASURE - Pokladnice

COST - Cena

GARNISON - Posádka hradu

SOLDIERS - Vojáci

KNIGHTS - Rytíři

CATAPULTS - Katapulty

CASTLES - Turze

DONE - Návrat do mapy

Chcete-li zakoupit turz, určete na mapě (na některém ze svých území), kde má turz stát. Na každém území smí stát pouze jedna turz!

READ MAP - Prohlížení mapy

Označte šipkou území, o kterém chcete získat informace. Jedná-li se o území bez hradu, objeví se jeho název, jméno majitele, počet vazalů a výše odváděných daní. Je-li na území hrad, objeví se obrázek lorda, jeho jméno, jméno hrabství, charakter majitele, vazalové a daně.

PASS - Neúčast v bojích

Taktika hry někdy vyžaduje nezúčastnit se některých bojů a vyčkat, jak se situace vyvine.

NEANWHILE ... - Náhoda

Dvoobození vězněné lady - odpovídá GO RAIDING, pouze místo peněz získáváte její ruku.

Krádež - loupežný úpád nepřátelského lorda (přicházíte o polovinu zlata).

Uzpoursa - šerif Vašeho hrabství se vzbouřil (přicházíte o polovinu zlata).

Nájezd - Útok dánských kmenů (ztratíte napadené území).

Strategie: U průběhu hry stačí, když dobyjete 3 jižní normandské hrady (jsou odlišeny druhem zástavy). Pokud dobudete prostřední z nich, silu protivníka rozdělíte a tím i výrazně oslabíte. Vaše armáda, aby měla nějakou udermost, by měla mít alespoň 5 rytířů. Příjemnou zřávu. (MD)

Cinemavare

9872

1987

grafika 10 zvuk 8 nápad 9 zábaus 10

D

VIEW - Hitparáda

AKTUAL 4/93

TOTAL 793

- 1.(13) THE GREAT GIANA SISTERS
2. THE LAST NINJA II
3. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
- 4.(1) A.C.E
- 5.(3) DEFENDER OF THE CROWN
- 6.(16) TEST DRIVE
7. P.P. HAMMER
- 8.(15) SIM CITY
- 9.(10) ATOMIX
10. ELITE



- 1.(1) THE GREAT GIANA SISTERS
- 2.(2) A.C.E.
- 3.(3) TETRIS
- 4.(9) DEFENDER OF THE CROWN
- 5.(5) SIM CITY
- 6.(4) THE LAST NINJA II
- 7.(2) LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
- 8.(4) MICROPROSE SOCCER
- 9.(6) GP CIRCUIT
- 10.(1) TEST DRIVE



Ghostbuster's

Hra Ghostbuster's rozhodně nepatří mezi nejmladší, a tak je určitě dost rozšířená a známá. Ale málokomu se podařilo ji dohrát do konce (tj. provést dva muže na vrchol svatyně ZUULU). Doufáme, že tento návod Vám k dohrání hry pomůže.

Ghostbuster's ještě neoplývá výmožnostmi her z druhé poloviny 80. let, ale i tak se můžete dobře pobavit. Po efektivním zvukovém úvodu s digitalizovanou řečí i výběrem správné hudby se tvůrcům podařilo navodit strašidelnou atmosféru. Volba a nákup zařízení je poměrně originální, i nápad celé hry nepatří k nejhorším.

Grafika je na svou dobu možná působivá, ale dnes nikoho nepřekvapí. Hudba je na slušné úrovni, koneckonců v r. 1984 ani více čekat nemůžete. U průběhu hry občas zazní, stejně jako u krátkém úvodním intru, digitalizovaná řeč. Ghostbuster's sice asi nebudou již okupovat přední místa hitparád, ale přece by se na tuto pěknou strategii nemělo zapomínat.

Hra: Nejprve se na obrazovce objeví nápis GHOSTBUSTER'S. Stiskněte F1 a máte možnost vybrat si různá zařízení, která se Vám mohou hodit na Vaší cestě. Na první výzvu počítače napište své jméno a přijměte a stiskněte RETURN. Druhou otázkou se Vás počítač ptá, zda máte založeno konto u banky. Hrajete-li poprvé nebo novou hru od začátku, odpovězte stisknutím klávesy N a RETURN. Počítač Vám do začátku daruje 10000 \$. Máte-li konto založeno, stiskněte Y a RETURN. Udejte počítači číslo Vašeho konta. Nyní si vyberte vozidlo. Vozidla si můžete prohlédnout stisknutím klávesy SPACE.

Nabídka vozidel

1. Malé auto. Nejvyšší rychlost 75 mil./hod. Uveze 5 pastí na duchy. Kupní cena 2000\$.
 2. Pohyblivý vůz z roku 1963. Max. rychlost 90 mil./hod. Uveze 9 pastí. Cena 4000\$.
 3. Dodávka. Max. rychlost 110 mil./hod. Uveze 11 pastí na duchy. Cena 6000 \$.
 4. Uykonný vůz. Max. rychlost 160 mil./hod. Uveze 7 pastí. Cena 15000 \$.
- Auto koupíte tak, že stisknete číslo příslušného auta a klávesu RETURN.

Další zařízení

1. Hlídací zařízení: **PK ENERGY DETECTOR** -varuje před přicházejícím duchem (nazývaným SLIMER) tím, že budova zrůcoví. **IMAGE INTENSIFIER** - zesilovač obrazu. Při odchytu duchy lépe zviditelňuje. **MARSHALLOW SENZOR** - varuje před příchodem ibízkového muže (MARSHALLOW MAN). Budova, u které se nacházíte se stane bílou. U každého přístroje je upravo napsaná cena. Joystickem lze ovládat nakládací vozík a koupenná zařízení ukládat do svého auta. Chcete-li přejít do další části nákupu stiskněte 2.

2. Chytilací zařízení: **GHOST BAIT** -onadidlo na duchy (zvané Romers), kteří se shlukují, aby vytvořili **MARSHALLOW MANA**. Bez onadidla ho nemůžete zastavit. **GHOST TRAPS** -

používají se na chytání a ukládání duchů (SLIMERS). Do pastí se vejde jen jeden (ROMERS). Bez pastí nemůžete získat peníze a proto je nezbytné koupit aspoň jednu.

GHOST VACUUM - nasává potulné duchy (ROMERS) při Vaší cestě ulicemi. Způsob nákupu je stejný jako u hlídacích zařízení. Poté stiskněte 3 a RETURN.

3. Ukládací zařízení: **PORTABLE LASER** - uvezení 10 duchů ve vozidle, aniž byste se museli vracet do GHO. Jestli jste koupili vše potřebné, stiskněte RETURN a objeví se Vám mapa .

Mapa

Na obrazovce se objeví mapa města se strašidelným zankem ZUULA uprostřed. Vaše stanoviště GHO je dole. Rudě blikající budovy ukazují přítomnost ducha v této budově. Své vozidlo řiďte co nejkratší cestou k blikající budově. Cestou se pokuste zmrázit co nejvíce ROMERS, kteří se pohybují k ZUULU tak, že se jich dotknete za jízdy autem. Chcete-li se dostat do budovy, pohněte joystickem do daného směru a stiskněte spoušť.

Jízda ulicemi

Navzdějte vozidlo na ROMERS, které jste při cestě mapou zmrázili. Stisknutím spouště je můžete vsát (máte-li GHOST VACUUM)

Chytání duchů

Po příjezdu na místo udělejte toto:
 1. Položte stisknutím spouště past uprostřed obrazovky. Pak může odvést vlevo a znovu stiskněte spoušť.
 2. Objeví se druhý muž. Zaveďte ho doprava a otočte jej čelem k pastí. Stiskněte spoušť a oba chytáče zapnou své ionizátory.

3. Když je duch nad pastí, opět stiskněte spoušť. Jestliže past stáhne ducha, je vše v pořádku, jestliže ho však nezásáhne, duch zabije jednoho muže. Každý uchycený SLIMER zvyšuje částku na Vašem účtu. Množství uydělaných peněz závisí na rychlosti Vaší reakce.

Důležité bezpečnostní rady

Stisknutím klávesy SPACE dostanete zprávu o Vašem stavu.

Když začne u dolní části obrazovky blikat nápis MARSHALLOW ALERT, ROMERS se začnou rychle sbíhat, aby vytvořili MARSHALLOW MANA. Stiskněte klávesu R (odhodíte kus onadidla) dříve, než MAN zničí kteroukoli budovu.

Konec hry - svatyně Zuulu

Hráč končí jedním ze tří způsobů:
 1. Dveřník a klíčník se spojí u svatyně Zuulu. Nevydělali jste více peněz, než jste měli na začátku.
 2. Dveřník a klíčník se spojí u svatyně Zuulu. Máte dostatek peněz, ale nedostanete dva ze svých mužů do vchodu Zuulu.
 3. Pravekl jste dva svoje muže vchodem a dosáhl vrcholu svatyně Zuulu.

Milión dolarů

Pro start hry s milionem dolarů Vám stačí neuvést svoje jméno (stiskněte RETURN) a jako číslo konta zadejte 458.

(G602, PS)

Activision	65%	1984
K	grafika 6	zvuk 6
	nápad 7	zábava 8

The Last Ninja I, II

Superhry LAST NINJA I a II se bezesporu řadí mezi nejlepší akční adventure a hry na C 64 vůbec. Revoluční systém 3D grafiky, skvělá hudba, mnoho výborných nápadů. To vše a ještě mnoho jiného je neodolatelným lákadlem snad pro každého hráče. SYSTEM 3 odvedl opravdu skvělou práci.

SYSTEM 3 je softwarová firma, dříve programovala pro osmibity, dnes se ale už spíše orientuje na 16bitové počítače. Commodoristům je známá už od r. 1985, svými "rolátičkami" INT. KARATE I, II, III. I když mají tyto hry výbornou grafiku, nejedná se o superhry. Není zde totiž žádná vyšší idea, stále jen bezhlavě bojujete s protivníkem. Jako karate skvělé, ale superhit? Ne. Jak je vidět, SYSTEM 3 se důkladně poučil a tak si dal záležet a v r. 1987 vydal hru LAST NINJA I. Hra měla velký úspěch.

Firma se toho samozřejmě snažila využít a o rok později (tedy 1988) vydala druhé pokračování pod názvem LAST NINJA II. Pak si dala až do r. 1991 přestávku, během níž vznikla mj. i neméně úspěšná hra MYTH - The history in making. U r. 1991 spatřilo světlo světa třetí pokračování - LAST NINJA III. A když se myslelo, že celá série je u konce, tak SYSTEM 3 loni překvapil hrou LAST NINJA REMIX. A protože z remixů se už obvykle nová pokračování nedělají, máme dobrý důvod se domnívat, že celá vynikající série je u konce. Ale vraťme se k prvním dvěma nijnjům.

LAST NINJA byl na svou dobu šokující, neuvěřitelný. U LAST NINJA máte za úkol získat posvátnou listinu Nijnjů, která je v rukou zlého a nebezpečného shoguna. Na cestě do jeho paláce musíte překonat mnoho překážek a vyřešit mnoho úkolů. Máte k dispozici poměrně široký arzenál zbraní, ale ty získáte až postupně. Během hry musíte najít mnoho předmětů, bez kterých by Úsš pout' byla neúspěšná. U LAST NINJA se na začátku ocitáte v otevřené krajině. Postupně procházíte divočinou, zahradou shogunova paláce, podzemním bludištěm. Pak se dostanete do samotného paláce a na konci Úsš čeká boj se shogunem. Když ho porazíte, je posvátná listina nijnjů Vaše.

Ve hře máte tři životy, během cesty musíte přemoci mnoho bojovníků. Ale oni se brání, a tak Vám po každém souboji ubude trocha energie. Uhrát celou hru až do konce najednou a bez návodu je velmi, velmi těžké. S trenérem je Úsš úkol značně zjednodušen. 3D grafika je koncipována u pohledu šikmo shora. Ninja je výborně animován, jeho černá postava je úplně přirozená. Úfěz krajiny nezabírá celou obrazovku, ale jen její větší část. Na okrajích se zobrazuje energie, skóre, použitá zbraň atd. Grafika je skutečně výborná, plná podrobností, realistická. Hra je provázena pěknou hudbou, jen na zvukové efekty se nedostalo, ale koneckonců nemůžeme chtít všechno.

LAST NINJA II je vylepšený bratříček LAST NINJI. Je ještě o něco rozsáhlejší, barevnější, ale i obtížnější. Ninja bojuje proti zlému Kumitokimu, tentokrát se děj odehrává v New Yorku. Postupně tak procházíte městským parkem, městskou stokou, sklepem, úředním komplexem, pak letíte vrtulníkem do Kumitokioho sídla. Zde se proboujete až k samotnému Kumitokimu, kterého je třeba zlikvidovat.

Pro zobrazení krajiny je použit stejný 3D systém, i postavička Nijnji je identická s prvním dílem. Grafika je ještě o něco lepší, pokud se ovšem ještě něco dá vylepšovat. Hudba je srovnatelná s předchozí částí.

Hry ze série LAST NINJA se navzájem zapsaly zlatým písmem do paměti majitelů Commodorů, i jiných osmibitů. A hned tak něco je asi nepřekonat. (PP)

System 3	8972	K,D 1987	System 3	9372	K,D 1988
grafika 9	zvuk 8	nápad 10	zábava 10	grafika 10	zvuk 9
					nápad 8
					zábava 10

Addam's Family

Firma Ocean je známá především hrami na motivy různých filmů (Robocop, Hook, Total Recall, Terminator II...). Hru na trh obvykle uvede s premiérou filmu. Ovšem kdyby kvalita hry byla na odpovídající úrovni, nemusel by Ocean sahat k takovým prostředkům. Strategie je to jistě dobrá, ale kdyby hry od Oceanu byly na úrovni, byla by jeho strategie dokonalá. Ale tyto hry většinou spadají do obvyčejného průměru. Toto je také případ Addam's family, alespoň co je C 64 uverze týče.

Z celé hry je graficky na úrovni jen úvodní sekvence, pak už grafika nestojí za mnoho. Něco jako pozadí je zřejmě grafikům od Oceanu věc neznámá. Táta Addams, kterého ve hře ovládáte, je sice slušně animován, také některé potvoery a příšery jsou vykresleny pěkně, ale jinak hra vůbec nevybočuje z průměru, což je bohužel u většiny her (na C 64) z posledních let spíše pravidlo než výjimka. Hra je akční skákačka - chodíčka, nakreslená v 2D grafice. Další slabina je hudba. Kromě úvodní skladby je dále už ticho na pěšině a neslyšíte nic jiného než zvukové efekty, a ani ty nejsou podle mě příliš vydařené.

U Addam's family máte za úkol jakožto otec rodiny osvojit všechny její členy. Odehrává se u Addamsových domě. Nakonec, až jsou všichni členové rodiny pohromadě, zbývá ještě nejtěžší úkol: najít manželku. Tu hledáte v rozsáhlém podzemním labyrintu, a nakonec se vše v dobré obrátí... (PP)

Ocean	6272	1992
grafika 7	zvuk 4	nápad 6
		zábava 6
		D