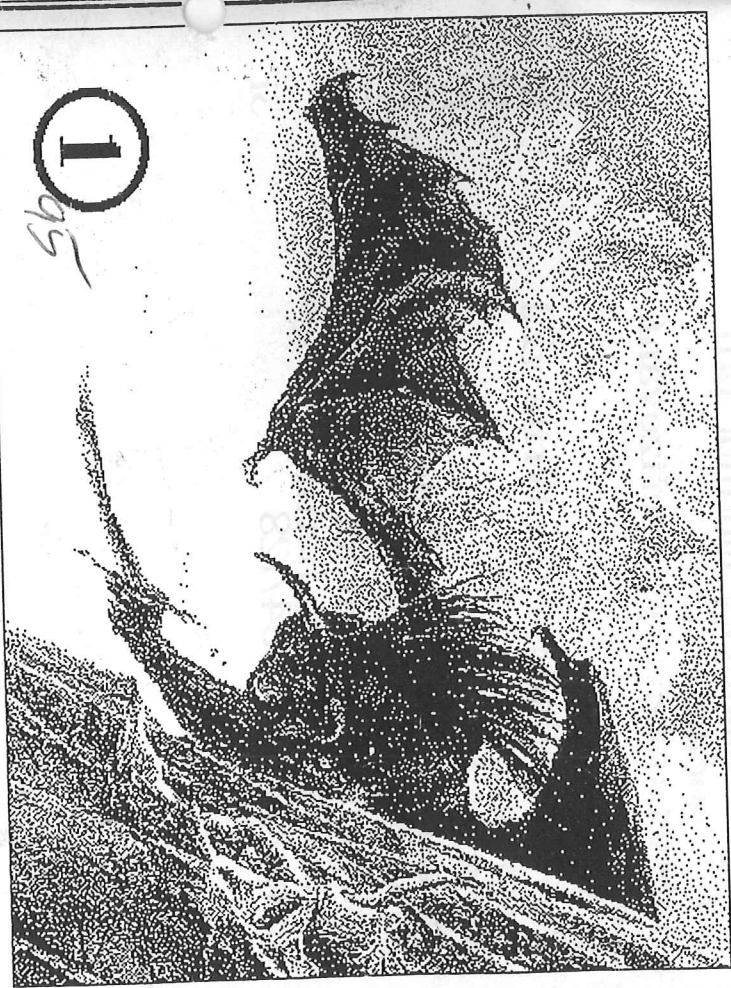


ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128

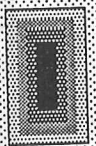
**Spláchni!**



1  
95

● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

**Klub uživatelů C-64/128**



Obsah	
Slovo úvodem....	2
Z historie jedné legendy.....	3
Konverze grafiky a textu mezi PC a C64	4
Výroba vlastního RESET-tlačítka	6
Monochromatický monitor pro 8-bit. počítače	10
Dataset-úprava pro seřizování hlavy	11
Graphic Storm	13
Přehled ovládání GeoWrite v2.1	15
Seznam „+cs fontů“	16
Recenze her	18
Ze zákulisí-Bard's Tale 3	19
Krátké popisy her	26
Zákysník aneb Hráči sobě	27
Klubová nabídka herních manuálů pro C64/128	29
	31

## Slovo tvůdci...

### Nikdo z vás...



Nikdo z vás si nedokáže představit, jakou práci mi dalo sestavit první číslo tohoto zcela nového časopisu, které (jak už jistě všichni víte) jistým způsobem navazuje na katalog-časopis, který náš klub vydával během loňského roku. Po mnoha úvahách jsme se rozhodli rozdělit zvlášť časopis a zvlášť katalog, aby časopis získal jakousi ucelenou formu. A jako každý správný časopis, tak i tento má svůj název - SPLASH, a najdete v něm jak tradiční rubriky (úvodník, Zákysník, Recenze her), tak také různé poutavé články, popisy z oblasti software i hardware a jiné zajímavosti. Navíc v každém čísle najdete i atraktivní bonus v podobě diskety plné dem, utilit a případně užitečných programů nebo souborů pro GEOS. A to už myslím stojí za to, ne?

Dvšem každá legrace něco stojí. Mluvíím jednak o ceně, kterou jsme stanovili na 50 Kč za každé číslo, i když podle mne je to velice slušná cena, když si sečtete vše, co za to obdržíte. Chtěl bych také zdůraznit obrovské množství práce, které je třeba vynaložit k vytvoření jediného čísla a k zaplnění 32 stran všemi těmi články. Skutečně nikdo ani netuší, jak jsem řekl na začátku, co to dá práce, aby SPLASH vypadal tak jak vypadá nyní.

Rád bych se ale zmínil o jiné ceně, kterou si tvorba časopisu vyžaduje. Sami uznáte, že pokud časopis dělá jeden člověk, není v jeho silách zaplnit všechny ty stránky svými vlastními texty, články, recenzemi, grafikou a vším tím, co časopis dělá časopisem. A proto se obracím na vás všechny, kterým se SPLASH líbí a jimž není jeho osud lhostejný. Zastáním svých příspěvků, které mohou tvořit náplň časopisu, nejen umožníte další vycházení SPLASHe, ale se svými poznatky můžete seznámit i další commodoristy, hráče a uživatele. Všechny textové příspěvky zasílejte na disketě ve formě GeoWrite souborů psané některým z těchto fontů: California +cs, University +cs a velikostí 10 nebo 12 pts. u běžného textu (titulky mohou být větší). Pokud chcete zařadit nějakou grafiku, stačí ji zaslat v libovolné formě, např. Art Studio, Koala, Amiga Paint, Doodle, PrintFox, Print Master, Newsroom, ale přednost mají přece jen obrázky ve formátu GEOSu, tedy GeoPaint dokumenty nebo obrázky ve formátu fotoalba (můjším tím GEOS Photo album). Disketu samozřejmě vrátíme, pokud o to budete mít zájem, přestože cena za poštovné není v současné době nejmenší. Jelikož celý SPLASH upravuji sám, posílejte disketu na moji adresu, tedy:

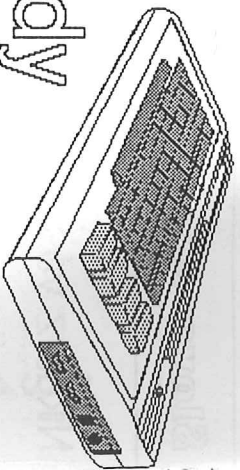
Marek Václavík  
tř. 1 máje 1621  
HRANICE 753 01

Tak to by bylo k tomuto problému zatím vše. Těším se na vaši spolupráci. Abych nezapomněl, fonty potřebné k psaní textů, spolu s dalšími, najdete na disketě příložené v tomto čísle. Napište své ohlasy a reakce, jak se vám časopis líbí, co vám na něm vadí a co byste v něm chtěli někdy přistě mit. Předpokládám dobu vylití dalšího čísla je někdy začátkem letních prázdnin (SPLASH by měl vycházet jako čtvrtletník), ale záleží především na vašich příspěvcích.

Prozatím se tedy rozloučím a přeji příjemné počtení.

 MARCUS

# Z historie jedné legendy



## Od PET 2001 k C64

Když v roce 1978 vstoupila firma Commodore na trh se svým osmibitovým počítačem PET 2001 (zkratka názvu Personal Electronic Transactor), maláčko tušil, jaký rozmach domácích počítačů tento typ přinese. Byl to vlastně jakýsi dědeček dnešního C-64, v té době ovšem mládek plný síly a inteligence.

Stolní počítač, velký asi jako dnešní PC, vybavený 8-KBjte RAM se čtyřcicetiznakovým monitorem byl na tehdejší dobu jistým šlágrům. Vpredu vpravo číselná klávesnice, uprostřed klávesnice se znaky a úplně vlevo keřetový přehrávač. No a už zde začíná jakási průbuznost s C-64: stejný magnetofon, ovšem v jiném pouzdře je jednoduchou nabízen jako datasette. Také jinec C-64 svého dědečka nezapře: Basic počítače PET je příkazové kompatibilní (shodný) s Basicem V2 a liší se jen velmi málo.

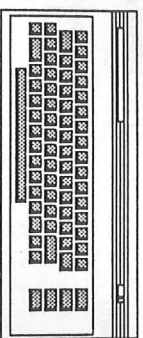
Za krátký čas se objevuje disketová jednotka (floppy) pro PET, která nese název SFD 2031. Bohužel z ní ale PET nemůže natáhnout žádný program, ale jen a pouze data a to všechno díky špatně naprogramované rutině LOAD. Objevení tohoto nedostatku stálo firmě k vývoji dalšího následníka pro domácí využití - počítač CB1 3008 také s 8 KBjte RAM. Ten byl pak následován typy s rozšířenou RAM nejprve na 16 a později i na 32 KBjte (CB1 3016 a CB1 3032). Pro tyto počítače byl Basic částečně modifikován a to byla hodina narození Basicu V2.

Po sérii počítačů 3000 pokračovala firma Commodore se svojí produkcí typem VC 20,

kteřý odstartoval gigantický boom domácích mláčků s klávesnicí. Pak už to, šlo ráz na ráz: řada kancelářských počítačů tohoto typu, osmdesátí znaky na řádek a s výkonným Basicem.

Zpět ale k oněm domácím mláčkům. Těm nastaly prodejny VIC dvacítky zlaté časy. Byl to oproti kancelářským počítačům doslova prodejní hit. Během relativně krátké doby se prodaly statisíce počítačů. Nebyl to žádný div, vždyť tento počítač s barevnou grafikou byl v jednom směru jen těžko k dostání. Ano, byla to cena, která se v základní verzi 3,5 KBjte RAM pohybovala okolo pouhých 800 marek (samozřejmě že ne východních - pozn. překl.). Pro srovnání: Apple II, který byl koncipován pro kancelářské využití stál v té době přes 3000 marek.

Již krátce nato, v roce 1982 se narodil náš starý známý C-64. Tenkrát to byla opravdu senzace: 64 KBjte za cenu 1400 DM!



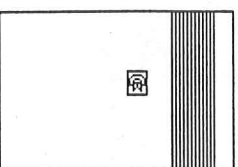
COM-11000RE 64

Počítač měl oválné pouzdro, čímž si vystoupil v Německu především doza na chleb. Svým tvarem ji totiž poněkud připomínal. V tomto provedení byl prodáván až do roku 1986. Jeho základová deska byla složena z mnoha komponentů. Počítač měl ale také své

chůby. Byl to špatný provozní systém ROM, který špatně nasazoval barvy znaku po resetu. Sami si můžete zjistit, zda vlastně tuto verzi. Pokud se Vám objeví po zadání POKE 1024,1 písmeno A, pak máte již druhou, opravenou verzi.

Nesmíme také zapomenout na bratra C-64 a to na přenosný počítač SX-64, vyráběný v letech 1983 až 1986, ovšem jen v omezeném množství. Jedná se o první přenosný počítač v historii domácích počítačů. Byl vyveden v pouzdře, jaké známe z pohledu na dnešní přenosné osciloskopy.

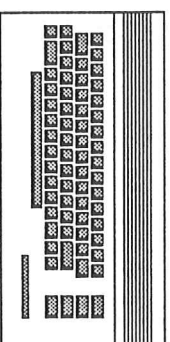
S barevným monitorem, zvukovým dílem a vestavěnou diskovou mechanikou 1541, takže poskytoval všechno zařízení v jednom celku. I se svou váhou 13 kg byl velice mobilní. V květnu 1986 byl C-64 zmodernizován a vznikla nová legenda C-64/II. Na první pohled je rozzeňatelný od staršího typu podle nového pouzdra. Tehdy také vznikl disketové a grafický orientovaný operační systém GEOS.



1541 Disk Drive



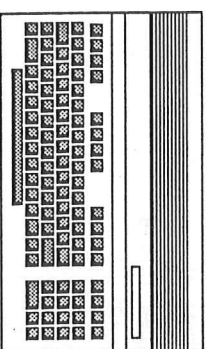
C-64 přineslo také snížení prodejní ceny na 300 DM!



COM-11000RE 64 II

A Commodore 64 dnes? Patří díky výhodné ceně k nejúspěšnějším počítačům v historii. Jen v Německé spolkové republice byly prodány asi dva miliony počítačů C-64 a C-128. Každěmu jinému počítači, ať je to už Amiga, Atari nebo PC se i přes lepší hardwarovou stránku stěží podaří tento rekord zopakovat, nebo dokonce překonat. Myslim, že se to nepodaří ani nějakému nově konstruovanému počítači. V tomto pohledu zůstává „náš“ C-64 vždy nejlepší. Snad trochu staromódní, ale velice oblíbený.

A pak - vždyť on přece umí všechno!



COM-11000RE 128

- RS -

# Konverze grafiky a textu mezi PC a C64

Myslím, že mi dáte za pravdu, když řeknu, že jen málo commodornů ještě neshýšelo o možnosti přenosu dat z naší C64-ky na jiný typ počítače a naopak převěření dat z datových souborů do formátu, kterému Commodore 64 rozumí. Tomuto procesu se říká konverze a většinou se jedná o konverzi textových nebo grafických souborů. Vy-

hody, které nám konverze oceňi např. ti, kteří pracují na dvou různých počítačích a chtějí použít grafiku nebo texty z jednoho počítače na druhém. Výhod je samozřejmě více, ale těmi se zde nebudu zabírat, každý si je jistě domyslí sám.

## Nutný hardware a software

Chcete-li konvertovat mezi PC a C64, pak je samozřejmě podmínkou mít oba počítače, anebo alespoň přístup k nim. Ovšem nemusíte se lekat, neboť to, aby PC a C64 byly v jednom pokoji a propojeny, není zdaleka nutné. Přenos dat se uskutečňuje jen mezi harddiskem PC a diskem jednotkou 1541. Vlastní konverze a zpracování souborů pak již probíhá nezávisle na tom kterém počítači. Proto potřebujete kromě disk. jednotky 1541 ještě kabel k propojení s PC a také PC-program, který umožní komunikaci s disket. jednotkou. Tento jednoduchý program se jmenuje X-1541 a umožní natrhat z disk. jednotky 1541 soubory z normálně „commodorsky“ natormatovaných disket na harddisk PC.

Rovněž nabízí nakopírovat soubory formátu PC na disketu tak, aby je C64-ka mohla bezchybně přečíst. X-1541 dále zahrnuje jednoduché příkazy jako smazat soubor, přejmenovat soubor, zavřít a otevřít drive (myslím adresář) atd. Nechybí možnost nahrávat z různé adresovaných disk. jednotek (8, 9,

10, 11). Ovídkání je účelné a jednoduché pomocí myši. Je-li disk. jednotka a PC bezchybně propojeno, není žádný problém zkopírovat žadané soubory na ten který systém. Jak už bylo řečeno, opravovat úpravu již provádíte výhradně na počítači, na který jste soubory zkonvertovali. Proto uvedu některé

programy, které znám a které k práci používám já.

## Grafika - PC

### Paint Shop Pro

Tento drobný, avšak velmi účinný program pod Windows je vlastně určen přímo k této práci, tedy převádění mezi grafickými formáty, práci s obrázky, změnu barev, velikosti, ořezávání, atd. Je vlastně nepoddajným, čím je pro nás bodot, avšak práce s obrázky neomezených velikostí. Má navíc funkci umožňující připravit obraz do formátu MAC a uložit jej jako MAC s hlavičkou (to je velmi důležité).

### Graphic Workshop

Je podobný předchozímu programu a umožňuje navíc pracovat se speciálními graf. soubory typu .JPG. Ovšem neumožňuje ukládat .MAC s hlavičkou a ani není tak uživatelsky příjemný.

Samozřejmě, že převádění z různých formátů dovevou i ostatní profesionální programy (Corel, Ami Pro, aj.), ale pro naši práci plně stačí výše zmínované programy, neboť obsahují všechny potřebné funkce a jejich obsluhu zvládnou i ti méně znalí.

## Grafika - C64

### GeoPCX



Tento program, jak už název napovídá, běží pod operačním systémem GEOS a umožňuje převést jakékoliv obrázky z GeoPaintu (tedy i barevné) do formátu .PCX a poté je uložit na disketu v C64 režimu. Je

pouze jednosměrný a tak opožněnou proceduru nenabízí (tedy z .PCX do GeoPaintu).

Tento program je velmi komfortní a také poměrně rychlý. V menu si lze navíc vybrat, zda chcete vypnout barvy (u černobílých obrázků tak docílíte mnohem menší velikosti) a jestli chcete u barevných obrázků zachovat původní commodorskou paletu barev i na PC. Mění co dodat, prostě a plně dostávající.

### GeoGIF



GeoGIF je opačným typem programu, než GeoPCX. Také funguje pod GEOSem, ale tentokrát převádí PC-čkové obrázky formátu .GIF do

GeoPaintu. Medokáže převést barvy (v GeoPaintu by to navíc bylo těžko dosažitelné) ale namísto toho provede speciální funkci zvanou **dithering**, tzn. že místo barev dosadí černobílé rastrování různé hustoty a tak nepodobí jakési stínování nazvozcující dojem černobílé fotografie. Urči zpracovat až 256 barev a velikostné je omezen jen velikostí GeoPaintové strany, tedy 640 x 720 bodů. Jednou nověhodou tohoto jinak dokonalého programu je jeho nízká rychlost (díky přepočítávání ditheringu, bez ohledu, zda je zdrojový obrázek barevný, či ne). A tak na zpracování celostránkového barevného obrázku můžete klidně čekat až coa 15 minut, a to navíc při práci na RAM disku !!!

## MacAttack, Macgeopaint



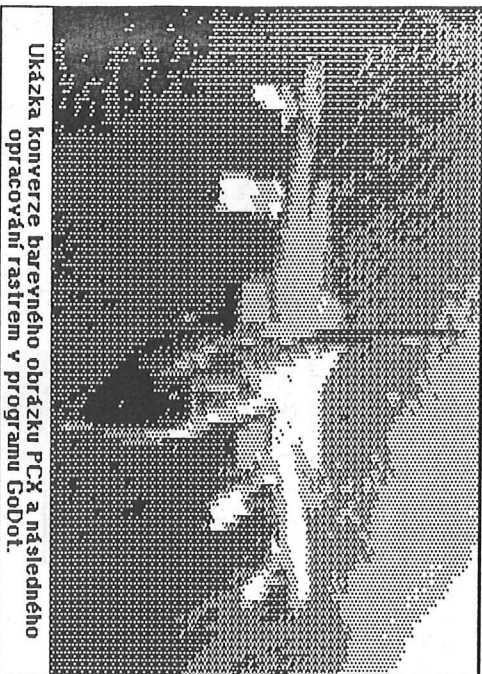
Dva v podstatě shodné GEOS programy, pouze Macgeopaint nespolupracuje s RAM diskem, takže konverze a ukládání probíhá na disk. jednotce.

Pro převádění černobílých obrázků (pardon, obrázků) naprosto ideální program, zvláště MacAttack (převádění celostránkového obrázku třeba na RAM disků necelou minutu). Svým formátem je .MAC nejbližší GeoPaintu, neboť výskou odpovídá výšce GeoPaint-dokumentům (720 bodů) a je jen o něco užší (asi 570 bodů). MacPaint (graf. editor pro Apple Macintosh) pracuje v černobílém režimu, takže obpadají problémy s přepočtem barev.

Pokud na PC převeďte černobílý obrázek programem Paint Shop Pro do formátu MAC a následně jej uložte s hlavičkou, je konverze pomocí MacAttack tím nejlepším řešením.



Konverze 256-barevného obrázku pomocí programu GeoGIF.



**Ukázka konverze barevného obrázku PCX a následného zpracování rasterem v programu Goldot.**

## GOLDOT

Genální program, který dokáže konvertovat tam a zpět z několika různých počítačů (PC, Amiga, Atari ST), nabízí možnosti konvertovat jedním barevně, nebo v odstínech šedi, anebo pouze ve 2 barvách a použít nepřehledné množství rasterů. Podporuje většinu standardních grafických režimů C64 jak v Multi, tak i Hires či FLI (chybí snad jen mód interleace/FLI). Umožňuje měnit velikost obrázku, práci s filtry, různé efekty a umí číst a ukládat téměř všechny formáty používané na C64.

Pro konverzi s PC nabízí ukládat obrázky v graf. režimu EGA (16 barev) PCX. Stejně tak dovede PCX načíst a to EGA i VGA (256 barev). Ovšem je nutno říci, že práce jen s jednou obrazovkou a tak je vhodný spíše pro využití grafiky přímo na počítači (ve hrách, demech, programech...), než k tvorbě tiskovín. I přes tuto drobnou vadu na kráse je zatím nejlepším programem tohoto druhu (tzn. zpracování barevné jednoobrazovkové grafiky) a obzvláště se hodí k převádění barevných obrázků z C64 na PC.

Díky způsobu, jakým je Goldot řešen jsou všechny ukládací, načítací a

zpracovatelské soubory vytvořeny jako jakési moduly, a proto vznikají ke Goldotu neustále nové a nové přídatné moduly. Dokonce již existují moduly ke tvorbě stereogramů (SIRDS a SIS), což jsou všem známé „změní teček a vzorů“, kde obrázek plasticky vystupuje do popředí.

## Konverze text. souborů

Celý proces konverze textu pracuje na jednoduchém principu, a to na výměně znaků ASCII. Jelikož tabulka ASCII kódu je z větší části shodná u všech počítačů, nejedná se zde o velký problém. C64 však nepoužívá úplně všechny ASCII znaky, které má k dispozici PC. Proto je i znaková sada omezená počtem těchto znaků. V každém případě, standardní znaky, tedy anglická písmena, čísla a znaky jako vykřičník, závorky, hvězdička, lomítko atd. (tedy kódy od č.32 - mezera až po 126 - vlnovka), jsou shodné u obou počítačů. Takže všechny textové soubory, které jsou ve formátu ASCII a používají tyto znaky, lze s úspěchem použít z C64 na PC a

naopak. Těžkosti ovšem nastanou, máme-li místo některých z těchto znaků nadeřinované české znaky. Tyto české znaky totiž PC nepoznává a tedy přiřadí jim divnější znakovou hodnotu. Ale i tento problém se dá vyřešit a to díky užasné jednoduchému a přitom praktickému programu s názvem **TRANS** pro PC. Jde v podstatě o to, že tento program dokáže přeformátovat, některé ASCII znaky původního textu za jiné znaky textu cílové.

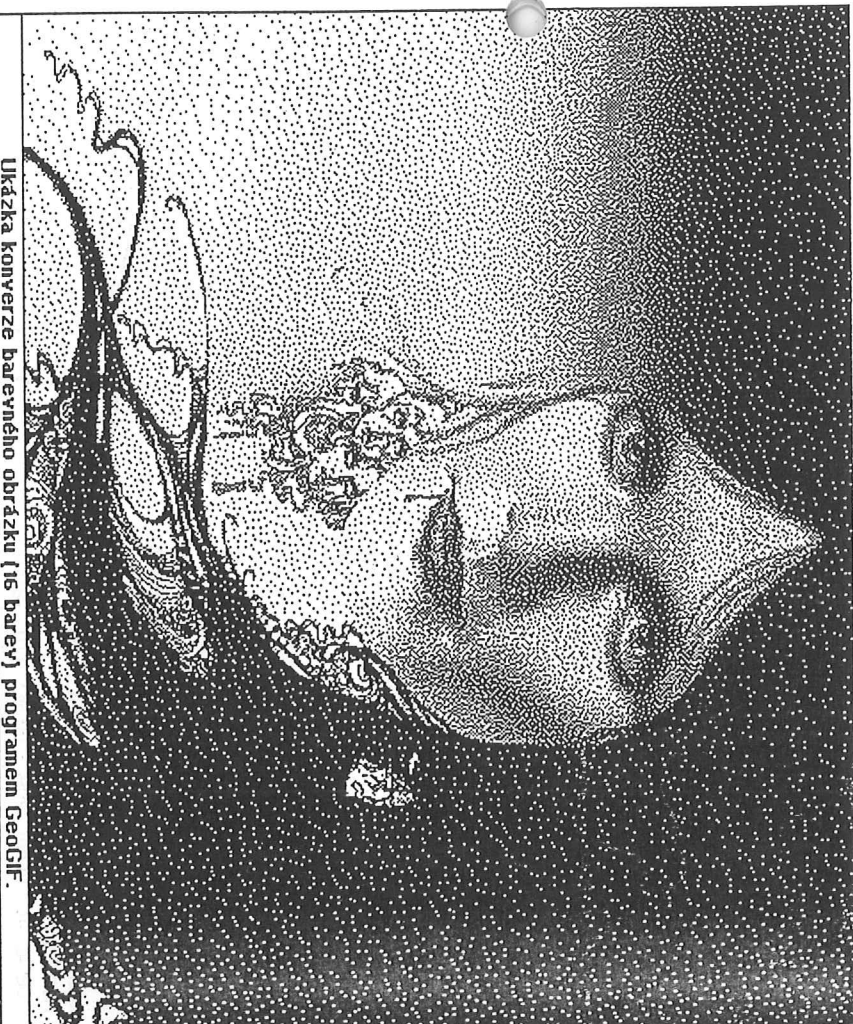
Děla to pomocí malého souboru TABLESDAT, což je jakási tabulka obsahující 2 kódovací klíče. Tato tabulku si můžete sami nadeřinovat. První řádek obsahuje názvy první tabulky a na druhém řádku jsou ASCII znaky, které chcete měnit. Další řádek je název druhé tabulky a na čtvrtém řádku jsou ASCII znaky, na které chcete přeměnit znaky z 2. řádku.

Stačí vám tedy jen zjistit odlišné znaky obou textových editorů (na C64 i na PC) a nadeřinovat si tabulku převodu.

Syntax příkazu programu **TRANS**: **TRANS** (jméno text. souboru) (jméno cíl. text. souboru) (č.1) (č.2) **MD**. Č.1 a Č.2 jsou čísla kódovacích klíčů. Když chcete konvertovat z C64 na PC a první kódovací klíč je pro C64, vložíte čísla 1 a 2. Při opakném postupu pak jen tyto čísla prohodíte, tedy 2 a 1. **Parameter MD** znamená, že řádky nejsou oddělovány klávesou Return (Enter).

Nyní bych se rád opět zaměřil konkrétně na GEOS. Protože sám zpracovávám obrovské množství textů v GeoWrite a s přítelem pc-čkářem jsme přemýšleli o konverzi textů mezi GEOSEM a programy pro PC (konkrétně Write pod MS Windows), vytvořili jsem si vlastní tabulku převodu znaků pro mnou vytvořené fonty + cs.

GeoWrite však texty neukládá jako zdrojové ASCII, ale používá opět speciální formát. Proto je



**Ukázka konverze barevného obrázku (16 barev) programem Geogif.**

nuto nejdříve text, který chcete použít na PC, překonvertovat nějakým z mnoha programů, které GEOS nabízí. Stejně tak je potřeba ASCII texty uložené z PC změnit na GeoWrite soubory.

## Text Grabber



Program Text Grabber je kvalitním konvertorem ASCII textů do

formátu GeoWrite (převádí i texty ze známých editorů pro C64). Pro úspěšný převod textů z PC je nutné na začátku zvolit jako klíč Generic Form II a po krátkém procesu se vytvoří text. soubor pro GeoWrite.

## Wrong Is Write



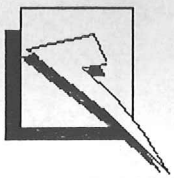
Tento program slouží jak k převodu ASCII do GeoWrite, tak také

opakně. Wrong Is Write dokáže konvertovat i mezi nižšími verzemi GeoWrite a umí načíst i znaky PET ASCII. Pro konverzi mezi PC a C64 se však používá jen True ASCII.

Takže to bylo krátké shrnutí možností výměny textů a graf. dat mezi dvěma zcela odlišnými počítači. Věřím, že vás článek zaujal a pokud ne, alespoň rozšířil vaše vědomosti. Napište, zda vás tato problematika zajímá. V některém z dalších čísel našeho časopisu najdete článek o konverzi grafiky a sample mezi Amigou a C64.

MARCUS

# Výroba vlastního RESET-tlačítka



Cau parání a jini uživatelé C-64. Na následujících pár řádků bych vás chtěl seznámit s výrobou vlastního Reset tlačítka, bez kterého se v podstatě neobejde žádný gamesnik. (Pokud ovšem nevíte při každém zhroutení hry vypínat počítač.) Výrobu Reset tlačítka zvládnou i naprostí amatéři v oblasti elektroniky. Takže jak už jste všichni tušili, nejedná se o nic složitého. K výrobě budete potřebovat dva slabé drátky (zvolované) dlouhé asi 20 cm, jeden vypínač nebo tlačítko a jedny síťovné ruce (to je to nejdůležitější). Ještě budete potřebovat konektor (připojek) pro User Port, ale to není podmínkou.

Nyní vezmete vypínač či tlačítko a připejíte k němu ty dva drátky (každý na jeden kontakt). Máte? Ještě ne? Tak dělejte, já počkám. Už to máte? Jo? Fajn. Budeme tedy pokračovat dále. Vezměte ty dva zbylé konce a připájejte je buď přímo na User Port nebo na připravenou přípojku. A to na kontakty 1 a 3 (=GND - zem, 3=Reset). No a tím jste vlastně hotovi. Teď už vás nemůže zaskočit nějaká ta zhroutená hra. Prosím stisknete Reset a je to.

Ještě tu mám jeden důvod pro začínající programátory, proč si vyrobit Reset tlačítko (počítám s tím, že ti zkušenější to dávno vědí).

Představte si, že máte program téměř hotový, ve stadiu konečných úprav a váš počítač začne stávkovat. Prosím zmizne a nevíte jej aktivovat ani kombinací kláves Run/Stop + Restore. Jedine, co vám teď zbývá, je vypnout počítač a začít všechno znovu. No, ale to se nemuselo stát, kdybyste měli Reset-tlačítko. Při resetování počítače se váš program z paměti neztratí. Strojové rutiny je možné spustit normálně, jako by se nic nestalo (SYS...). S BASIC-programy je to poněkud horší. Tam se totiž musí nastavit vektory určující konec programu a možná ještě něco. Níže uvedu programový řádek, který by měl váš program obnovit. Z vlastní zkušenosti však vím, že bohužel nefunguje

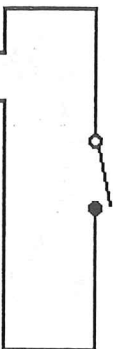
stiprocenčně. Možná by se našel někdo, kdo by si s tím věděl rady a nestyděl by se o tuto informaci podělit s ostatními.

Tady je ten řádek: POKE 2050,8: SYS 4221: POKE 46,PEEK(3) - PEEK(78/253): POKE 45,PEEK 781+2 AND 255: CLR (RETURN)

Jen tak mimochodem, ten řádek ani Reset-tlačítko jsem nevymyslel já, ale to je snad jedno. Výroba Reset tlačítka byla popsána v časopise Commodore amatér, tuším, že to bylo číslo 6.

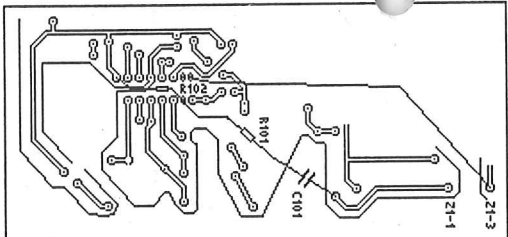
Tak, teď už je to opravdu všechno. Loučí se s vámi počítačový maniak

Cyrtek Bída



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12  
A B C D E F H J K L M N  
USER port Commodore 64  
(pohled ze zadní strany počítače)

# Monochromatický monitor pro 8-bitové počítače



Mnohý z majitelů malého počítače je postaven před problémem, kde sehnat dobrý, ale přitom levný monitor pro svého „miláčka“. Jedno z možných řešení vám zde předkládám.

Já jsem tento problém vyřešil koupěním zobrazovací jednotky z termínátu slohového počítače, typu CM 7202 M2. Pro rozpoznání tohoto typu uvedu základní poznávací znak (monitor nemá žádné větší

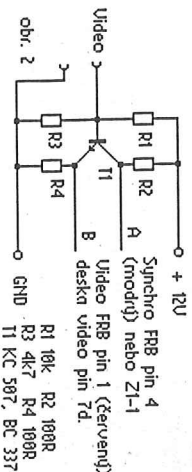
označení, také čísla desek se liší podle druhů jejich úprav, kterými toto zařízení během výroby procházelo). V kovovém rámu sestaveném z dílničky jsou při pohledu zezadu dvě desky, vlevo je deska rozkladu, pravá deska obsluhuje zdroj VN a napájení obrazovky. Na patci obrázovky je deska video zesilovače. Jako určující znak uvádím VN násobit - je to bílý, zhruba čtvercová deska o straně cca 9 cm a síle 16 mm. Najdete jej na desce VN. Uvedený monitor má vzhledem k použité obrazovce vynikající kresbu a kontrast, dostatečný i pro 80-znakový provoz.

obrázek	mikropočítač
1	tab. 1
2	PMD 85
3	COMMODORE 64/128
4	DIDAKTIK GAMMA
5	ZX-SPECTRIUM

Těto kvaitly bylo dosaženo použitím tří obrazovky - Philips (zelená), Toshiba H33 (žlutá-zelená), Toshiba 2H33 (v barvě bílé). Elektronika je konstruována tak, že se dá po malé úpravě monitor připojit k většině 8-bitových počítačů, tedy k vašemu Commodore, PMD 85 nebo k Didaktiku, případně po uvedení video-signálu z počítače i pro ZX Spectrum.

## Úprava

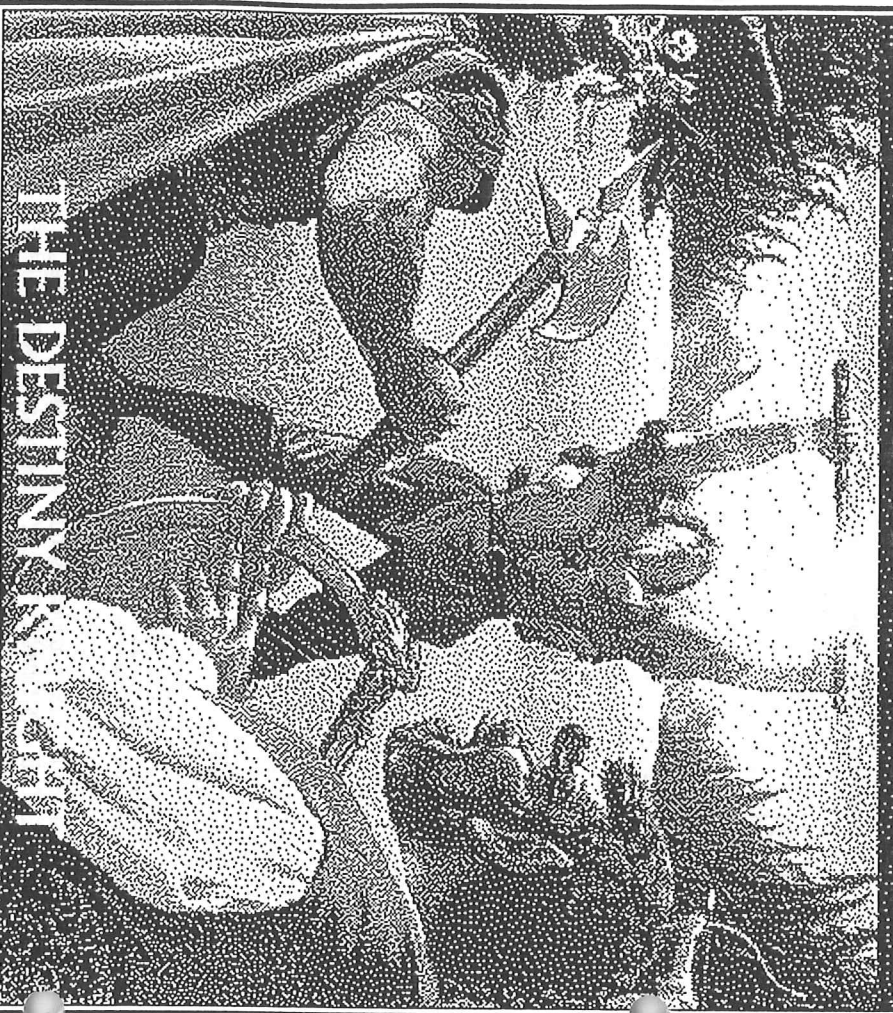
Na desce rozkladu doplníme rezistory R 101 220R, R102 2M2 a C101 470 nF na 100V svítkový, podle obr.1 takto: ze strany spojů z bodu vedoucího od konektoru Z1 - špi v místě připojení R39 připojíme sériovou člen C101 R101, jehož druhý konec připojíme na vývod 10 IC A255D, z téhož vývodu na vývod 11C připojíme R102 a vývod 8 spojíme se špičkou č.3 Z1.



Tím jsme dostali takové zapojení IC A255D, které se běžně používá v televizorech, získali jsme oddělovací vertikálních synchro impulzů. Ve video zesilovači nahradíme rezistory R1 a R2 180R hodnotou 1k2. Dále doplníme oddělovací stupeň dle použitého typu mikropočítače.



# THE BARRON'S MARKET, II

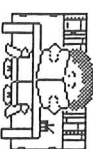


## THE DESTINY KAMEN

Toužíte po českém orig. manuálu k této hře? No problém!!!



# Graphic Storm



Malé ležce začínajícím uživateli

V následujících státech Vám hodlám poslat jednotlivé zajímavé a užitečné aplikace které jsou velice dobře využitelné pro práci s GEOSem.

Charlie

## Graphic Storm



Jedná se o konvertační utilitu, která převádí do GEOSu grafická data uložená v sekvenčních souborech. Převádět lze grafiku v bitmapovém režimu, v režimu DOODLE a grafiku z některých programů (Printshop, Printmaster a Newsroom) do GEOSu ve formě GEOPAINT dokumentů nebo fotola. Program pracuje po spuštění následovně:

Nabíhne do své obrazovky kde se ve spodní části představí vitzkou a v levém horním rohu lze vybrat z ikšty menu. Máte tyto možnosti:

**FILE:** Quit, Info a doplňkové aplikace.

**CONVERT:** Standard BITMAP, Standard, DOODLE, Printshop A, Printshop B, Printmaster a Newsroom.

**ALBUM:** Create Album

Při převádění bitmapové a DOODLE grafiky není třeba žádných příprav, pouze jen připravit cílovou disketu zformátovanou pod GEOSem, na kterou se bude převáděná grafika ukládat. Při konverzi ostatní je třeba nachystat fotoalbum nebo založit nové. Založení nového fotoalba je možno provést volbou Create Album v menu ALBUM. Samotná konverze probíhá ve dvou fázích a to následovně: Z menu CONVERT zvolíte typ grafiky ke konverzi a vyběhne komunikační okno, kde provedete volbu souboru, výměnu diskety, případně přepnutí na jiný

drive. Vyměníš jstě-li diskety nebo drive, je třeba volbu souboru provést znovu, proběhne samotná konverze. V druhé fázi je třeba převedená data uložit. Při konverzi Bitmap a DOODLE grafiky se program zeptá, kam má uložit data ve formě GP dokumentu. Je třeba vyměnit disketu a provést příslušnou volbu, poté budou data uložena.

Při konverzi ostatních typů je třeba zvolit cílové fotoalbum, nacež budou data uložena. Celý proces končí návratem do úvodní obrazovky programu. Výše uvedený postup lze libovolně mnohokrát opakovat. Návrat do Desk Topu provedete volbou Quit z menu FILE.

## Postřehy z praxe:

Program jako takový pracuje spolehlivě. Byl otkzkušěn v konfiguraci s dvěma drayy a RAM 1750, se kterou „chodí“ velice svižně a bez problémů. Jediné, co lze vytknout a na co si dejte pozor, je fakt, že akceptuje jen prvích 16 řajů na disketě. Nemusím snad ani upozorňovat na tu skutečnost, aby u disků, kde bylo pozmeněno directory, byla grafika vynešana na jinou disketu, kde je pro program čitelná. Jedná se zejména o Printmaster stranu A úvodní diskety a Newsroom všechny disky s označením „CLIP ART“. Bonužel se mi nezdálo konvertovat z režimu Bitmap a DOODLE. Bud vyšel zmatek nebo se dokument po startu a rozbalení okamžitě uzavřel, neřku-li přímo vrátil do Desk Topu. Osobně jsem tímto programem konvertoval grafiku z Printmasteru na straně B originální diskety. Na ukázkou uvádím některé z nich.



(Přistě: popis utility Bitmap Converter)





# Seznam „+CS-fontů“

V současné době se neustále více setkáváme s potřebou používat v GEOSu různé druhy českých fontů. I když s popularitou tohoto operačního systému u nás jejich výběr postupně narůstá a českých fontů přibývá, všude zde zatím panuje chaos, hlavně co se týče úplnosti českých znaků a jejich rozložení na klávesnici.

Proto jsem se před jistým časem dal do jakési „průzkumnické“ práce a vypracoval si pro své použití jistý standard, jak by měla česká znaková sada vypadat; a podle tohoto systému jsem začal postupně přepracovávat původní anglické či německé fonty na českou variantu. Tak vznikly některé fonty s příponou +cs. Zjistil jsem, že lze úspěšně bez nějakých větších omezení rozložit na klávesnici téměř všechna česká písmena (tedy všechna mála písmena s diakritikou a také čtyři nepoužívanější velká písmena s háčky - Ř, Š, Č a Ž).

Výhodou těchto fontů je nejen to, že poskytnu poměrně komplexní nabídku českých písmen, ale tato písmena jsou rozložena víceméně shodně, jako na psacím stroji. Kvůli omezené kapacitě znaků využitelných pod GEOSem bylo nutné vypustit některé typické znaky: jako „dolar“, „zavináč“, „hranaté zátvorky“ apod. Zůstaly však všechny důležité znaky nezbytné k psaní běžných textů (fontiky, zátvorky, +, -, =, apostrof, atd.) a tak věřím, že si znakové sady +cs oblíbíte.

Zde je rozložení speciálních znaků (tedy českých písmen a ostatních znaků) na klávesnici:

Klávesnice	Znak	Klávesnice	Znak
Shift+1	1	8	š
Shift+2	2	9	ř
Shift+3	3	0	í
Shift+4	4		é
Shift+5	5		ú
Shift+6	6		ů
Shift+7	7		ř
Shift+8	8		č
Shift+9	9		š
			ž
			ý
			ı

California +cs - vel. 10, 12, 14, 18 10# 02  
AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

**DABBCc123450ěšřžůů?!**

Milco +cs - vel. 7 10# 79

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

New Roman +cs - vel. 20 10# 74

AABBCc123450ěšřžůů?!

**AABBCc123450ěšřžůů?!**

Peignot +cs - vel. 13, 15, 18 10# 37

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

Pumom +cs - vel. 12, 24 10# 18

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123450ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

AABBCcDdEe123456780ěšřžůů?!

# Commando Libya

Firma: Robert Pflizner  
Rok: 1986  
Délka: 121 bloků

Na úvod bych rád upozornil všechny odpuřce násilí, ochránce lidských práv, humanisty a další nenormální (předešlím však mé spoluzácký z gym-názia Marcelu a Petru) aby si přečetli(y) na jiný kanál, obrátili list, roztrhali časopis či jinak vyne-chali četbu této recenze (odchrovnost se mezi neklaďou), protože by na nich tato recenze mohla anecharit hluboké následky. Tj. kdo již hrál Com-mando Libya vědí dobře proč. Proč? Pro(n)to: jaké jsem kdy hrál. Princip hry je jednoduchý, až primitivní: musíte sestřelit všechno, co se hýbe (hý-bou se tedy pouze vojáci a nějaké vybušňiny nebo Co). Celá hra se odehrává ve stejné prostředí. Na spodní části obrazovky vidíte svůj kulomet, zleva vám vyběhají tři, zprava dva vojáci a střera na vás sem tam padají takové žluté valečky, které představují již zminovanou vybušňinu. Vojáci se pro mě z nepochopitelných důvodů snaží přeběhnout na opačnou stranu, vy jim musíte vehementně nazna-čit, že s tím nesouhlasíte. (Můžete s nimi i vyjed-návat, ale já jsem to zkoušel a oni mi řekli něco jako Game Over a musel jsem začít znovu.) Na obrazovce rovněž vidíte zaměřovací kříž, po stisku fire se na místě kříže začne silně prášit - ano, skutečně střelíte. Hra končí ve dvou případech: 1) Přeběhne vám všech pět vojáků na druhou stranu 2) Vybušňinu sestřelíte příliš pozdě, nebo ji nesejmete vůbec a můžete se jít klouzat. Zatím nic

moc, že? Ted' to však přijde. Po uplynutí určitého časového úseku končí level je před vámi bonus, který spočívá v tom, že u popraví zoi (už pěkně krvavě) stojí pár chlápků a vy je musíte zkosit. Vše je doprovázeno skvělými hláskami. Ale to ještě není všechno. Když už máte po skončení hry nejlepší skóre, zapíšte se. U jiných her jsem to bral pouze jako satisfakci za ty hodiny, strávené u počítače, ale na tohle jsem se vždycky těšil. Stojí tu před vámi tři chlápci. Na těle prvního z nich si nastavíte první písmeno svého joga, stisknete fire a sledu-jete, jak manik kráčí ke gliotině, kleká si a šupí. A pak druhý a po něm třetí...

Celkově je hra chudná na ideu, grafiku a hudbu. Střelbu doprovází celkem ucházející zvukový efekt. Hratelnou děláji hru z 90 procent jen strandický zmiňované v předchozím odstávi. Ale díky nim je tato hra hodně hratelná, alespoň na určitou dobu.

**MAC**

**GRAFIKA**  
ZVUK  
ZÁBAVA  
VERDIKT

**INI:** genální morbidní parba, jednoduché ovládní  
**OUT:** slabší grafika a zvuk, kulomet občas střelí jinam než mířte

# UGHI!

Firma: Play Byte  
Rok: 1990  
Délka: 1strana

Firma Play Byte přivedla v roce 1990 na trh novou převratnou hru UGHI! Hra vás přenesl do pravěku, který neukazuje jako jednu velkou, stří-nadany konstrukter a přišel (na svoji dobu) na lečku a pralici jako krvalačné zvířata, ale právě naopak. Ukazuje naše předky jako chytré a pod-nikavé bytosti, kteří své nápady chtějí komerčně využít. Na začátek krátká pohádka pro všechny pařany: „Představte si že váš dědeček byl velice nadaný konstrukter a přišel (na svoji dobu) na převratný vynález - vymyslel něco, co se podobá dnešním vrtulníkům. Pradědeček nebyl žádný sobec a proto netradičně dpravniho prostředku využít

pro blaho celé pravěké společnosti, zřídli si několik zastávek u jeskyní svých sousedů a podle jejich přání je rozvážel na návštěvy k příbuzným a známým. Převážel a převážel a pokud nezemřel, tak převážel dříve..."

Nyní se vžijte do situace svého pradědečka, státní se fitbojem a fitře sám svůj netradiční létací stroj. Samozřejměš pro vás jistě bude výběr nekonečných životů a času, hra s protihráčem, nebo používání kódu do různých levelů UGH-Hra se určité odvíjí na naší matice Zemi, o tom Vás jistě autoři hned přesvědčí, počítá se zemskou příťažlivostí, pokud jste ve vodě stane se, že Vás voda nachází, což je v některých situacích velice nepřijemné, zvláště pokud je navolen nekonečný čas a ocitnete se mezi vodou a zemí, při tom Vám ne-

# Usagi Yoimbo

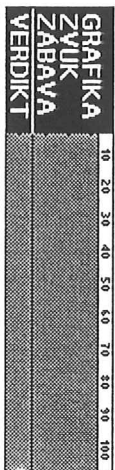
Firma: ???  
Rok: ???  
Délka: 1 stránka

Ajsišká bojová umění jsou většinou náplní mnoha počítačových her. Tituly jako International Karate, Karate Kid, Fist nebo Rada přiblíží o posledním nihovi (The Last Ninja 1, II, III) jsou navzájem zapasávy do podvědomí snad všech majitelů osmibitu. Pro Evropana jsou bojová umění východu našim exotickým, a tak není divu, že se tyto hry plně násilí těší stále větší oblibě. Vytvořit hru, která by měla zajímavý příběh, nebyla by zcela utopena v potocích krve a zároven by obsahovala prvky slušné bojové „arcade“, není nic snadného. Usagi Yoimbo tomu všemu zcela vyhovuje a navíc má svoje osobité kouzlo a neobvyklou atmosféru.

Usagi je samuraj. Zlí nihové unesli jeho mlouu do skrytého paláce daleko od domova. Aby zachránili svou těst, počestnost své milé a odplátili zlu zlem, vydává se Usagi na cestu. Vyzbrojen mečem samuraj, s hrstkou zlatých v kapse a se srdcem na pravém místě opouští rodný kraj a hledá palác Zloduchů. Na cestách však není příliš bezpečno, a tak než se vůbec přiblíží k cíli své cesty, musí se utkat s řadou tvrdých protivníků, z nichž lesní drak není tím nejnepříjemnějším. Při setkání s jiným pocesním však nemusí nutně dojít k šarvátkě.

šťastně umístěná skála brání při vynořování a potopit se nemůžete - potom nezbyvá než Vašeho miláčka resetnout. Pro se nedoporučuji volit nekonečný čas. Jediné co se dá této hře velké značce hře vytknout, je její hudba, která se po určité době omrzí.

Tomáš Kouřil



IN: zajímavé zpracování  
OUT: hudba po čase začne lézt na nervy

Staci nechat meč v pochvě a počkat, jak se situace vyvine. Usagi se také může uklonit na pozdrav a tak získat pár zajímavých, ale většinou nepotřebných informací (vrabci sezobali celou úrodu, bude málo rýže...). Ve stylu jánoška je též možné bohatým brát a chudým dávat. Peníze lze získat přepadáním bohatých pánu nebo jiných samurajů převedených za pocesné. Soubory mečem jsou pro začátečníka poněkud náročné na ovládnání, ale po chvíli si jistě každý zvykne. Hra nabízí také trénink (Practice), ve kterém si může hráč nacvičit jednotlivé údery na oteplení beztranné slámy. Usagi Yoimbo nabízí také řadu zajímavých situací a při některé z nich se dokonce zasmějete. Pokloníte-li se prostému rolníkovi, obvykle zamurá něco ve smyslu „Těžký život, byl rolník...“ Může se vám také stát, že dáte peníze nějakému rolníkovi, ten se zkorvíle pokloní, poděkuje, prohlašuje „Je to těžký život, být...niha“, s klidem shodí převlek, vyfasí meč a jde po vás. Jinde sedí na zemi pocesný, každý slušný samuraj se samozřejmě pokloní, ale reakce je nečekaná. S výtkem „Zimz, já med-tuji!“ se pocesný ožene hoř. Další samuraj vás vyzve na souboj „na první krev“. Po jednom

úspěšném zásehu schová meč, skloní hlavu, poděkuje za souboj a poražen odejde.

Místo skóre je zde Karma, za každý hrdinský čin (obdarování chudého, zabít nihovi...) Karma vzroste. Klesne-li tento morální status na nulu (zabíjením nevinných), Usagi vyfasí meč, poklekne a s výtkem „Moje duše je prázdná, musím zemřít, abych své zlé skutky odčinil!“ spáchá sebevraždu (harakiri). Zajímavým doplňkem jsou také masky samurajů - Usagi je v masce kráčka, další masky mají podoby nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavicky mají podobu lidí.

Grafika je na velmi vysoké úrovni, postavicky jsou výborně animovány a celá hra připomíná kreslený film. Hudba by mohla být lepší, ale

# Mechanicus

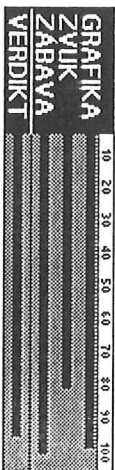
Firma: Hitec Studio  
Rok: 1991  
Délka: 1 stránka

Všichni filipperomaniakálně založení gameserši a jiní jedinci, neboze sirtajíc již jen při zmínce o geniální patbě nesoucí název Pinball Dreams (která výrazně zabodovala v žebříčcích všech „písátů“ a „amounů“), tak tedy ti všichni teď určitě napnou všechny své nervy až k prasknutí, neboť hra, kterou se vám tady pokusím přiblížit, má k Pinball Dreams hodně blízko. Pryč se všemi Teitryš, přišel čas filiprománění!

Jak se říká, změna je život, a tak dnes začnu poněkud **ecnok ohentápo** z (tedy z opatchého konce). Mechanicus je bezpochyby zábava, která vás chytne hned od začátku a svůj stisk uvolní až po několika dnech (řící musí být totiž v tomto případě bylo na zcela odpovídající úrovni). Nebyla by to ovšem hra, aby neměla i své chyby. Tak například základní věc, kolem které se točí každý filiper, a tou je udržet kulíčku pokud možno co nejdelší na hracím stole. Věru, s třemi mezi pákami, které jsou jako vrata od stodu, je to opravdu věc velmi složitá. Nežifikakky se vám také stane, že suverénně odpálíte kulíčku a ta vám stejně suverénně po šílené oklice (kterou by stěží spočítal i Einstein) propadne skvrnou, která je právě tak velká, aby ji

nemůžeme od osmibitu chít všechno. V každém případě je Usagi bojovou hrou i pro zapuštělé odpurce násilí. Těch pár mrtevůl je vyváženo kvalitní zábavou, která za tu trochu ohánění mečem stojí.

Jerry



IN: precizní grafika a animace, originální situace, masky postavíček  
OUT: těžší ovládnání, hudba

kulíčka prošla. A vy nemůžete nic dělat, protože at mácháte pákami jak chcete, kulíčky se v letu ani nedotknete. Tož tak, Murphey nikdy nespí. A když přece jenom usne, někdo ho vždy zaručně probudí v tu nejnepohodnější chvíli...

Další možná diskvalifikace, ale přece jen vadou na kráse je poměrně malý počet tzv. atrakcí. Když hru srovnám s PC-filiperem Pinball Dreams (ono to možná trochu zavání, snad se dvě zcela různé kategorie počítačů ani nedají srovnávat, ale aťsi...) a vzpomenu na všechny ty loopy, okruny, bonusy a jiné extra patále, v Mechanicusovi se vyskytují jen v mízném množství.

Zanechme ale kritiky a věnujme se kladrým stránkám této hry. Tak především bych chtěl poukázat na jednu věc a to, že Mechanicus je jednou z nejchytavějších her, kterou jsem za poslední dobu hrál (samozřejmě kromě Bard's Tale III). A v tomto duchu se taky bude odvíjet celý zbytek této recenze.

Na úvod pár vět pro naprosté nováčky v o-blasti počítačové zábavy. Flipper čili Pinball spošívá v tom, že se snaží co nejdle udržet malou kulíčku na mírně nakloněném hracím stole a pomocí

pálek (nejčastěji 2 - levé a pravé) ji odpalujete v co největším úhlu a síle tak, abyste se trefili do speciálních plošinek, pružin a šachet a tak obdrželi různé vysoké bodové ohodnocení či jiné bonusy (extra život, čas, uzavření propadláků, atd.). Troik praví Malá encyklopedie počítačového hráče.

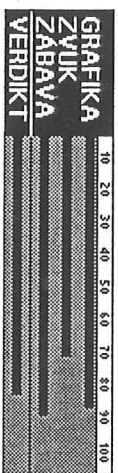
Samotná hra Mechanicus nabízí hned 3 různé hrací stoly, samozřejmě každý z nich je obtížnější než ten předchozí. Na počátku hry si lze vybrat jeden z nich, počet hráčů (až 4 - kdy po ztrátě kulíky se vždy mezi sebou střídají), chcete-li vypnout hudbu u titulku anebo zvuky doprovodných samotnou hru. Po zvolení žadánych parametrů pomocí funkčních kláves se sístkem SPACE nahraje daný hrací stůl a pínkací mánie může začít. Jednotlivé stoly jsou ve stylu Techno-Robo-Sci-fi, Květiny a nakonec Fantasy.

Klapky ovládáte klávesami SHIFT a odpálení kulíky provedete jednou z funkčních kláves (podle síly odpalu). U správného flippu nesmí samozřejmě chybět ani podvočné ždruchnutí do stolu - toho docílíte klávesou SPACE. Ovšem pozor, to je dovoleno pouze třikrát za sebou, pak vás počítáč seřítím, že vám zabíjí kulku a tak vás upozorní na nedovolené podvádění při hře. Ze při tom ztratíte jeden ze svých nepřátel života, to už ho jaksi nezajímá. Skvělým nápadem je zabudovaný Status report. Chcete-li zjistit, kolik bodů ještě potřebujete k získání dalšího života (extra ball), času anebo otevření exlu, stačí zvednout páku a zastavit na ní kulíku. Dole se pak rozsvítí kyžžené informace. Jak bylo řečeno na začátku, udržení kulíky na stole značně ztěžují otvory na spodní straně, nejen mezi pákami, ale i po stranách. Některé z nich ovšem můžete zahradi získáním extra shieldu. Ten obdržíte trefou do správného spínače - na každém hracím stole je umístěn jinde. V prvním stole je to např. šachta úplně vpravo. Pro tuto úroveň vám porádám jednu fíntu, na kterou jsem přišel, když jsem Mechanicus hrál já. Po ztrátě kulíky a před vystřelením nově se šít vždy zruší. Proto jsem si vyčlínul tu správnou chvíli, kdy se pohyblivý trojúhelník nad šachtou dostal na pravý konec své dráhy a chystal se vrátit vlevo. V tu ránu stačí prasknout do F1 a kulíka se po odrazu od tohoto trojúhelníku sama dostane do úzké šachty. Shield

je nahozen a ani to nebolelo. Stačí to jen trochu nacvičit a pak už to půjde samo. Ovšem nic netvá věčně (ani láska k jedné slečně...) a přepážka může zmizet tehdy, jestliže se od ní kulíka několikrát odrazí. Takže si dejte pozor a věs si šít obnovuje. A cože je to ten exit? Po čase si všimnete, že na hracím stole je šachta přehrazená puzujícími paprskem a označená šipkou a nápisem EXIT. Normálně se do ní nedostanete, brání vám v tom totiž ten puzující zmelek, avšak když nahrajete 100 000 bodů, paprsek zmizí a pokud se s kulíčkou dostanete dovnitř vše zmizí a začne se nahrávek další stůl. Zde pokračujete již se svým dosažením skóre. Bohužel vám nepřibývá ani jeden život navíc (leđa, že byste zahráli další body potřebné k jeho získání) a tak často skončíte dřív, než jste začali, hlavně tehdy, když vám zbyvá poslední kulíka. Ono je totiž ještě jedno řešení a to, že před spuštěním celé hry si navoíte nekonečný počet životů. Ale tím hra ztratí svůj smysl a já osobně tuto volbu vymechám vždy, když to s hrou myslím vážně (což je téměř vždy).

Na závěr už jen pár technických poznámek, jak se sluší na každou správnou recenzi. Her tohoto typu na C64 mnoho nenajdete, ale i kdyby přece jen, Mechanicus mezi nimi rozhodně vynikne, především díky své pěkné grafice a ozvučení. Hudba v titulcích je zadržá a i zvuky během probíhání kulíky hracím polem jsou docela na úrovni. Nedostatků jsem popsal hned v úvodu a tak už se k nim nebudu vracet. Snad mohli programátoři zabudovat i editor vlastních stolů a tak zvýšit už tak dost vysoký zážitek ze hry, ale než se prodíjete nástrahami všech tří stolů, uběhne spousta času a žilami vaší C64-Ky proletou spousty, spousty dat. Tak na co ještě čekáte? Zapnout počítač, natáhnout Mechanicus a jeděsem...

MARCUS



IN: graf. zpracování, status report, zábava  
OUT: málo atrakcí, problém s velikostí otvorů

# Sever proti Jihu

Firma: Alkay  
Rok: 1989  
Délka: 2 strany

Myšlím si, že o této hře toho ještě mnoho napsáno nebylo, i když se jedná o hru starší, a sice z roku 1991. Podle mého názoru se jedná o „první kvalitní českou strategickou hru“ (pokud vím, víc jí snad ani nebylo vytvořeno, samozřejmě kromě kvalitních překladů užích her, vzpomeňme např. asi nejznámější Defender of the Crown).

Jak jsem se již zmínil, jedná se o strategickou hru, nechybí zde však ani prvky akční hry. Pojme však ale k náplni samotné hry. Vy, jako velitel Uhre, máte za úkol pomoci svého vojska dobytí co největší počet území a pevností (pokud možno všechny) Jihu (tím bystřejším jistě došlo, že budou hrát za severní část území). Pokud se vám tato nelehká úloha podaří splnit, vítězství a samozřejmě sláva s tím spojená vás nemine. Pokud se vám to nepodaří, objeví se poetický záber na váš hrob. Nyní si řekněme něco o technickém provedení hry.

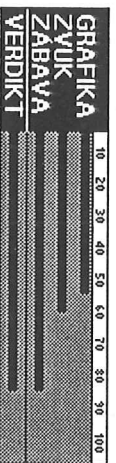
# Duck Tales

Firma: Walt Disney's  
Rok: 1991  
Délka: 4 strany

Kačerov jak huňkán k nám už mří... Neznáte to odněkud? Ano jsou to skutečně Kačeři z Kačerova. Tento milý kreslený seriál se dočkal i svého počítačového zpracování. Možná si vzpomínáte na jeden díl, kdy strýček (Krkoun) Skriklik a Držgřešle Hamoun souperili o to, kdo má více peněz. A právě o tom je i tato hra. Během třechti dnů musíte získat co nejvíce peněz, protože jediné tak se stanele nejbohatším kačerem a vaše bude fotografie otištěna na titulní straně prestižního listu Dime Magazine (zřejmě něco jako Financial Times). Po výběru jedné ze tří obtížností se ocitnete ve své kanceláři a můžete se pustit do hry. Máte celkem tři možnosti, jak si vydělat peníze. První způsob spočívá v obchodování s cennými papíry. Můžete ilbovovat nakupovat a prodávat akcie mnoha firem (pokud již máte nějaký kapitál). Další možnost je docela

Kvalitní grafiky si na českou hru užijete až až. Nachází se zde velké množství pěkných obrázků, které se objeví vždy, když se stane nějaká významná událost. Zvuk, kterého je však překvapivě málo, lze hodnotit jako dobrý. Co je však hlavní, že pokud si tuto hru jednou zahrájete, tak vás jen tak hned nepřestane bavit. A to je myslím to hlavní, kvůli čemu se hry vůbec hrají, a nebo snad ne?

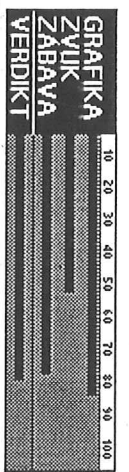
Jerry



IN: komplet v češtině, pěkné obrázky, zábava  
OUT: vzhledem k české hře nic

úletová, ale v seriálu jsme ji mohli vidět, takže zas tak velký úlet to není. Můžete totiž otevřít svůj trezor a z odrazového prkna si pěkně nupnout mezi své kulaté přátele. Když budete mít stěšit, vylovíte z pokladnice minci, která pro vás znamená zisk pár dolarů. Základem hry je však hledání pokladů ve všech částech světa. Pokudly hledáte v jaskyních, ležete v horách, prodíráte se džunglí nebo fotografujele vzácná zvířata. Každou tuto činnost vykonávají Skriklikovi synovci Kulik, Duik a Bublik (pro čtenáře na Slovensku Huj, Duj, Luuj), v jaskyni se setkáváte i s neteří Kačkou. Na místo určené vás dohodý letadlo samozřejmě opraví Sikula. Po třechti dnech se ocitnete u velkých vah, které ukáží, kdo vyhrál. Následují gratulace, folka v Dime Magazine... zine...

MAC  
dého žánru trochu, a samozřejmě milovníkům pek-  
né grafiky.



IN: pěkná grafika, věrná podoba s TV seriálem  
OUT: ozvučení, pomalé nahrávání

# Lords of Doom

Firma: Attic Soft  
Rok: 1990  
Délka: 4 strany

Vše se událo jednoho krásného, klidného dne. Byl to jeden z těch pátých večerů, kdy zombici vylétají z hrobu a ulicemi se line zápach rozkládající se hniloty. Psal se den 13.7.1997... Město ovládly temné síly v podobě čtyřech přišelých demónů a přisluhovačů dáblůvých, vikodlaka, zombie, upíra a mumiie. Všichni obyvatelé města již dávno v hrůze a panice uprchli. Zůstali už jen čtyři poslední od-  
važlivci: Tito vynímači zla se jmenují Charlie Jack-son, Sharon McGillis, profesor van Halen a jeho pomocnice Susan. Tato seřvaná čtveřice si dala za úkol jedine: zničit hrůzné vládce města a nastolit v něm opět klid a mír...

Horrorové adventure, které upoutaly mou pozornost tolik jako LORDS OF DOOM, se dá-li spo-  
čítat na prstech jedné bezpochyby i s takovými esy, jakými jsou Elvira nebo její druhé pokračování. Pro ty milující sice nádherná, realistická grafika a množství různých odporůňých příšer ve hře se vy-  
skytujících, avšak LOD to naopak vyznačují na-  
prsto ideálním ovládacím pomoci myši (samozřejmě lze použít i joystick – hra sama rozpozná, který o-  
vládat je připojen), rychlým nahráváním a také krátkými zvukovými efekty, při kterých často ma-  
lem přednáhá hráč po zádech. Spustíte-li si Lords of Doom někdy pozdě večer a budete zrovna sami doma, po několika minutách hry se minodek zved-  
nete a půjete zkontrolovat, zda jste skutečně

zamknuli dveře od bytu. Ano, tohle jsou Lords of Doom v plné své kráse.

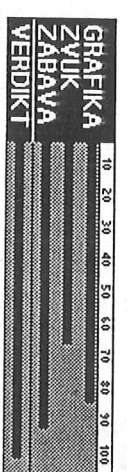
Čelá obrázovka je ve hře rozdělena na několik částí. V hlavě z nich je výhledové okno viděné po-  
hledem vašeho hrdiny. Ti jsou čtyři (zpočátku pou-  
ze Charlie a Sharon, zbytek dva přivoláte později) a přepínáte se mezi nimi jednotlivě tak, že kliknete na jejich obličej, který je v dolní části obrazu. Z toho také vyplývá to, že se mohou nezávisle po-  
hybovat a tak být ve stejnou chvíli každý na jiném místě. Vpravo nahoře je pak obličej hrdiny, kterého zrovna ovládáte a pod ním 3 sloupce. Ty před-  
stavují hlad, žížeň a zdraví postavy. Klesne-li je-  
den z nich až na nulu, je s postavou ámen. Tomu lze zabránit konzumací jídla a pití (tím se auto-  
maticky obnovuje také zdraví). Jako předposlední je na obrazovce inventář věcí, které postava nese.  
Tech může být maximálně šest (s tím, že zbraní-  
mohou mít navíc ještě šest nábojů munice a počí-  
tají se stále jako jeden předmět). Poslední okno je vyhrazeno pro informace o bodovém stavu a ukládání či načítání pozice z diskety.

Ovládání hry je klasické a osvědčené: pohyb uskutečňujete klikáním na šipky kolem okraje vý-  
hledového okna, když vyjedete a kliknete na horní okraj obrazu, objeví se kolonka se čtyřmi polky.  
Sem se dají skládat předměty, nechcete-li je nosit stále s sebou. Použití předmětů se děje jejich vložení na ikonu ruky. Cílem hry je likvidace všech

čtyřech hlavních příšer. Jak ale brzo poznáte, po-  
ulicích se potulují pouze řadové demoni a jejich vůd-  
cové jsou dobře ukryti na neschůdných místech.  
Nesnáří je ovšem pouze naletět. K jejich zabítí je po-  
třebná i určitá zbraň a např. upíra může zabít jen  
van Halen. Takových problémů je ve hře velké  
množství a k jejich vyřešení je nutné i občas trochu  
přemýšlet. A k tomu všemu vám váš úkol budou  
neustále znepříjemňovat problémy s jídlem a pitím. U  
lesa sieste jabloň s nekonečným množstvím plo-  
du, ale neustále odnární ke stromu (ne z důvodů  
dravotních, jak by se zdálo) asi nebude tím nej-  
lepší řešením. Za provedení každé užitečné nebo  
úspěšné akce, která vede k dohrání hry, obdržíte  
5 bodů. Maximum bodů je 180, z toho tedy vyplý-  
vá, že stále bude co dělat. Zavítáte do kina, stra-  
šidelného domu, do lesa vikodlaku, navštívkíte kapli,  
hřbitov, zahrádku dómek, knihovnu a samozřej-  
mě také množství krámků (teď již opuštěných), kde  
lze nalézt velmi potřebné předměty. Přitom si neu-  
stále dávajte pozor na objevující se příšery a za-  
včas je likvidujte. Je lbo sekýrvu, nuž či by? Záhlný  
problém. Preferujete spíše střelné zbraně? Pistole,  
kuše a nebo snad plamenomet vlastní výroby vám  
bude určitě vyhovovat.

Abych pravdu řekl, Lords of Doom jsem hrál.  
Hrál jsem je dlouho, hodně a usilovně. Dohrát se mi  
je nepodařilo. Bohužel. K uplnému vítězství mi chy-  
bělo posledních 5 bodů, tedy jedna jediná akce.  
Nějak jsem totiž nezjistil, jak zabít posledního dé-  
mona, kterým je mumiie. Kdyby snad někdo z vás  
věděl, jak na něj, budu mu velice vděčný.

Hra je prošíkována jak spoustou pěkné grafi-  
ky a animací, tak také různými zvukovými efekty,  
často zdigitalizovanými. Příšerky docela nahánějí  
hrázu a tak to má být. Jsou síce (narozdíl od všeho  
ostatního) provedeny v odlišném šerif (jako kdyby  
byly právě vystřiženy z nějakého filmu), ale to hu  
njak neuruš a vypadá to naopak docela zajímavě.  
Asi bych si teď měl vzpomenout i na nějaký zápor,  
jenže momentálně mě zrovna nic nenapadá. Ale  
něco přece jen. Verze hry, kterou jsem měl doma  
já, mě nějakým záhadným způsobem po smrti jed-  
noho z dobrodruhů vždy po chvíli nahrávání vy-  
tuhla a zároveň mi zamrzla disk. Jednotka. Když  
jsem jí pak chtěl rozchodit, pokázalo jsem musel  
použít nějaký program s autostartem (GEOS,  
Renegade Copy, Maverick,...) Nevin, zda to bylo  
způsobeno špatnou kopií, vadným crackem, nebo  
prostě chybou v programu, ale vždy mě to strašně  
rozmrzelo. Tak pokud by někdo z vás vlastně bez-  
chybnou verzi, ozvěte se, na oplátku získáte kom-  
pletní mapy této hry.



IN: rychlý loading, ovládací myši, možnost ukládat až  
to-ťi pozici, slušná grafika  
OUT: pouze německá verze hry

# Iplay 3D Tennis

Firma: Simulmondo  
Rok: 1992  
Délka: 1 strana

Když se mi nedávno dostala do ruky disketa s  
označením této hry, doufal jsem, že italská firma  
Simulmondo, mezi jejíž produkty patří mj. například  
perfektní hra 3D Formula One Manager II, mě  
nezlamá. A také nezklamala.

Po krátkém nahrávání se vám objeví několik  
přehledných menu, kde si můžete např. zvolit svého  
hráče, jestli budete hrát Grand Slam, turnaj, jed-

notlivě utkání proti počítači nebo mezi dvěma hráči.  
Pokud si zvolíte Grand Slam, máte k dispozici další  
menu, ve kterém sledujete průběh turnaje, jež prá-  
vě hrajele. Vaše postavení v žebříčku ATP, dále  
kalendář a samozřejmě startovní listinu.  
Po odstartování turnaje se vám objeví pohled  
na kurt, na kterém se budou dané zápas odehrá-  
vat, s informacemi o povrchu (např. tráva, beton,

koberec aj.), počet startujících hráčů (viz startovní listina) a další důležité informace. Potom se už ale začne nahrávat „váš“ zápas. Po chvíli se objeví dvorec se dvěma hráči a se jmény, zápas může začít.

Ale teď už pojďme k technickému zpracování hry. Jak jsem již řekl, jedná se o hru velmi zpracovanou. 3D grafika je na slušné úrovni, animace je perfektní, zvláště pak míčka. Pravda, grafika hráčů by mohla být lepší, to však nic neubírá na nesporné kvalitě tohoto programu. Hlavním důvodem plného hodnocení je však vysoká hrátelnost a to už vůbec nemluví o možnosti úderů každého hráče. Jedinou „chybou“ programu je tzv. scrolling. Když totiž zahráje protihráč míček proude do strany, tak se obraz nestává rychle

„přemisť“ na místo, kde se míček nachází a ten většinou zmizí v černém okraji obrazovky. Kde už hráč těžko úder vybere (jak také, když ho ani nevidí).

I přes tento malý nedostatek vám všem skvělým příznivcům (i odpůrcům) tuto hru všude doporučuji proto, že se seznámíte téměř se všemi kroky průběhu turnajů Grand Slamu.

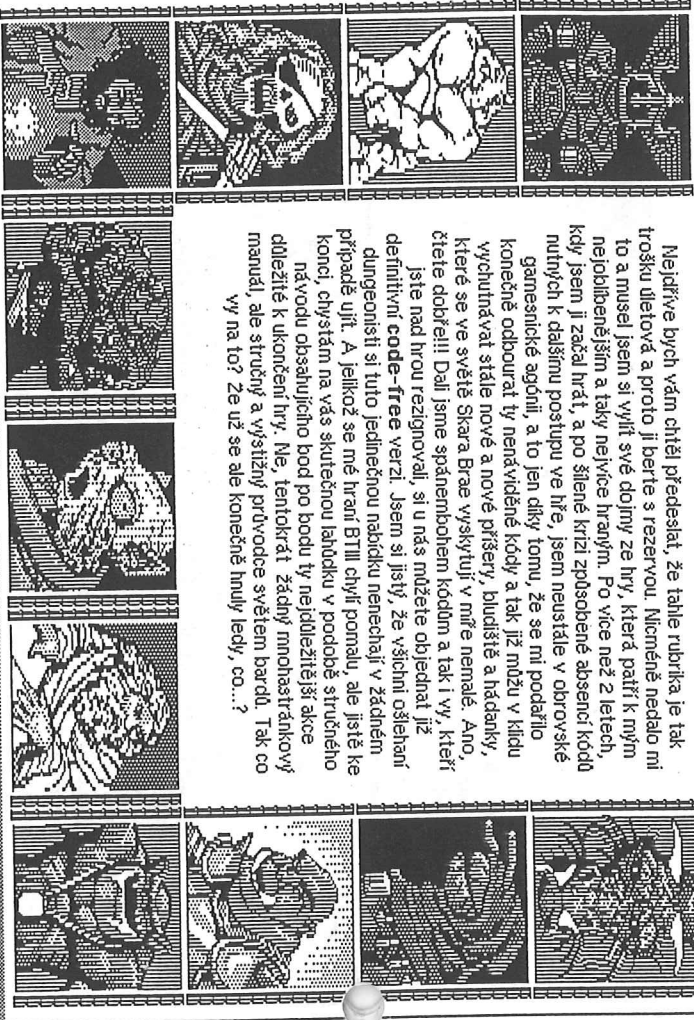
Jerry

GRAFIKA	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
ZVUK	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
ZABAVA	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
VERDIKT	10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

IN: mnoho možností, 3D animace, super zábava  
OUT: špatný scrolling, slabší grafika hráčů

## Ze Zákulisí - Bard's Tale 3

Nejdříve bych vám chtěl předestát, že tahle rubrika je tak trošku ulitová a proto ji berete s rezervou. Nicméně nedalo mi to a musel jsem si vyřít své dojmy ze hry, která patří k mým nejoblíbenějším a taky nejvíce hravým. Po více než 2 letech, kdy jsem ji začal hrát, a po silné krizi způsobené absencí kódů nutných k dalšímu postupu ve hře, jsem neustále v obrovské gamesnické agónii, a to jen díky tomu, že se mi podařilo konečně odbourat ty nenávlastné kódy a tak již můžu v klidu vychutnávat stále nové a nové příšery, bludiště a hadanky, které se ve světě Skara Brae vyskytují v míře nemalé. Ano, čtete dobře!! Dal jsem spánobohem kódům a tak i vy, kteří jste nad hrou rezignovali, si u nás můžete objednat již definitivní code-free verzi. Jsem si jistý, že všichni ošlehaní dungeonsisti si tuto jedinečnou nabídku nenechají v žádném případě ujít. A jelikož se mě hrani Billi chvil pomalu, ale jistě ke konci, chystám na vás skutečnou lahůdku v podobě stručného návodu obsahujícího bod po bodu ty nejdůležitější akce důležité k ukončení hry. Ne, tentokrát žádný mnohstránkový manuál, ale stručný a výtřízný průvodce světem bardů. Tak co vy na to? Ze už se ale konečně hnuly ledy, co...?



## Krátké popisy

### FLOWERS

Ve hře FLOWERS (květiny) se máte starat o to, aby vám vaše zahrádka co nejlépe rostla. Pomocí malé postavičky "zalevátka" čtyři květiny a to tak, že si stoupnete ke stonku každé z nich. Pokud je květina skoro dole, můžete použít stiskem RUM/STOP nebo SPACE zázračnou pilulku (reset) která vyžene květinu až nahoru. Těchto stisků můžete během hry provést až 5. Po dosažení určité fáze hry postupujete do dalšího levelu.

<b>Game info</b>	
Program:	Procházení nástrahami
Nahrát:	LOAD"FLOWERS",8
Spustit:	RUM
Ovládnutí:	Joystick v portu č.2
Zvláštnosti:	Možnost 5-tinás. aktivace květu
Nutných bloků:	7
Autor:	Levin Eisale

### MEMORY

Je hra nazvaná v originále hrou strategickou, na přemýšlení a koncentraci. U nás ji známe pod názvem PEXESO. Hra je pro 2 hráče, kteří s joysticky 1 a 2 ovládají kurzor, kterým vybírají dvojice karet. Z odhno titulu hru spustíte stiskem F7. Kliknutím joysticku pak karty otočíte. Pokud hráč umodne, opakuje ještě jednou tah. V opakném případě hraje protihráč.

<b>Game info</b>	
Program:	Pexeso
Nahrát:	LOAD"MEMORY",8
Spustit:	RUM
Ovládnutí:	Joy prt 1 a 2
Nutných bloků:	10
Autor:	Jan Schrader



### ERUCA

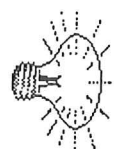
Hra ERUCA (had) má 4 levely s asi 25 obrazovkami. Ovládkte na obrazovce hada, který má cestou přes park sníst všechno, na co přijde: jablka, třešně, trávu, zmizelinu atd. Tím se zvyšuje bodové konto a přibývá energie. Jestliže ve hře narazíte na FAST, toto vás na několik sekund zrychlí a GHOST vás učí chvil nezranitelným. Majitelé FC III mohou u hry využít odbourání kolize se spřítly a hru si tímto ulehčit.

<b>Game info</b>	
Program:	Zábava, zálevení květin
Nahrát:	LOAD"ERUCA",8
Spustit:	RUM (nutno zatát dvakrát po sobě)
Ovládnutí:	Joystick v portu č.2
Nutných bloků:	52
Autor:	A. Keller, O. Rauscher

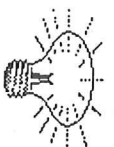
### ATOM X

Clem hry je skládat rozlázené modely atomů podle modelové předlohy molekuly na čas. Po nahrání a spuštění hry se objeví listina nelepších. Stiskem joysticku i dostanete obrázek hracho pole prvního levelu. Hra má 31 různých stupňů. Viewo pod číslem levelu je model atomu, který máte za úkol složit. Uprostřed obrazovky dole vidíte čas, který máte k dispozici pro absolvování levelu. Ten se spustí automaticky ihned po pohybu joysticku. V labryntu jsou jednotlivé atomy, které musíte poskládat do tvaru molekuly podle modelu viewo.

Zkusíte to takhle: blym kurzorem najde te na díl atomu a po kliknutí joystickem je už můžete ovládat. K uložení opět klikněte joystickem. Je jedno, se kterým atomem začnete, důležité je model vůbec sestavit. Pokud vše v limitu nestihnete sestavit, ohláší se počítač hlášením TIME OVER. Jestliže naopak vše v



## GRÁFICKÝH GLOBE Hráči sobě



### Helou, maniaci a herní nadšenci !!!

Neptej se, kdo neví, že by ještě někdo nevěděl, k čemu slouží tato herní rubrika, protože už bezmála rok a půl máme možnost se s ní setkávat vždy na konci herní části časopisu, který vydával náš klub. A nejinak tomu bude i nyní v našem novém SPLASH-1. Právě, kdo nechce Zákysník číst, ať si kličně otlačí dále a kochá se pohledem na STEREOGRAM (který se nachází (snad) někde na zadní obálce), nebo rozevře SPLASH-1 na jiné rubrice. Anebo může jít gamesit do ústraní. Ovšem ti, kteří haží po nějakém tom cheatu navíc, mi dají za pravdu, když řeknu, že **Zákysník** je rubrika právě pro ně.

Dost bylo polemiky a nebudu již více zdřezovat. Předtím, než vás přestanu nalívat svými filozofickými žvásty ještě jedna technická poznámka: tato rubrika nese podtitul Hráči sobě. Už mě pomalu unavuje omílat neustále dokola, že aktivně čtenáři se mezi nekladou a i vy můžete do Zákysníku přispívat. Ne, nechtě, abyste mě zahrnovali slovkami poke, kódů a cheatů. Avšak mě zásoby tohoto „materiálu“ se pomalu, ale jistě tenčí a k tomu, aby Zákysník sám od sebe nezanknul, stačí přece tak málo... Můžete začít jak nejnázřejší rady ke hrám, tak i své vlastní dotazy a problémy, se kterými se vy setkáte. Zákysník by měl totiž fungovat jako takový ventil mezi hráči a jejich Zákysny (odtud názvy). Na své dotazy pak můžete v některém z dalších čísel nalézt odpovědi, ať už ode mne nebo jiných patřanů, kteří vám dokážou s dalším problémem pomoci. To znamená, že i vy můžete psát odpovědi na zřejmější problémy.

Dnešní obsáhlá šifra cheatů, poke, ... hablabla (však to znáte) pochází z pera Rudolfa Sebánka, za což mu patří dík. Dotazy se ke mně žádné nedostaly, takže pro dnešek bude bez nich.

#### ATOM

POKE 4458, o vám přinese nekonečně mnoho času. (Příkaz zadejte před startem). Postup do dalšího levelu je po současném stisku kláves A, T, O, M, X, a mezeričku.

#### 7AND PRIX CIRCUIT

skud na trati Silverstone projedete na plný plyn mezi boxy v depu, pak můžete projet zatáčku po startu nezměněnou rychlostí.

#### OIL IMPERIUM

v kanceláři musíte stisknout zároveň 3 klávesy: šipku vlevo, runštop a CTRL. Bohatá tela z bývalé NDR vám pošle 100 milionů.

#### SUPERSTAR ICE HOCKEY

Vysítkete silně puk na branku soupeře. Pokud bude ve vzduchu, stiskněte RESTORE a pak mezeričku. Ve větší příjradu skončí puk v brance.

záčátku hry každý 1 kámen na hracím poli a 30 v zásobě na rozdělení během hry. Pokud vezmete soupeřovy kameny mezi své kameny, zbarví se ty jeho ve Váš prospěch (zeleně). Ukáždání se děje v souřadnicích nebo po uložení. Vítežem je pak ten, kdo získá nakonec převážnou část kamenů ve své barvě. Hru nahraje LOAD"DMG-DONG" 8 a spustíte RUN. Na otázku „Wollen Sie bebeginnen?“ (chcete začít?) odpovězte stiskem J a k ovládní použijte joystick číslo 2.

línitu zvítědnete, započíte se do listiny nejlepších. Váš čas je přitom počítán až na setiny sekundy, takže je hra zajímavá i při velice vyrovnaných výkonech. Score s aktuálním stavem bude pak nahráno na disketu, s Vaším jménem, které nesmí být delší než 16 znaků. Po nahrání listiny můžete pokračovat stiskem mezeričku, nebo kliknutím joysticku. POZOR!

Lista nejlepších musí mít nutně jméno SCORES. Pokud název tohoto souboru změníte, program už ji nikdy nenajde.

Na závěr ještě pár triků pro tuto hru. POKE 4458,0. Vám přinese nekonečně mnoho času (příkaz zadejte před spuštěním hry). Současny stisk A, T, O, M, X a mezeričku Váš přenese do dalšího levelu.

Game Info	
Program:	Výuka chemie hrou
Nahrát:	LOAD"ATOM X" 8
Spustit:	RUN
Ovládní:	Joystick č.1
Nutných bloků:	30
Autor:	Christopher Gaudlitz

#### QUADRANOID

Pokud nahrajete hru QUADRANOID (squash) příkazem LOAD"QUADRANOID" 8 a spustíte RUN, chvíli počkejte až počítáč hru zpracuje a nastaví si jednu z možností hry: hráč proti hráči, hráč proti počítači. Pak zvolte jeden ze tří stupňů obtížnosti: lehký, střední, těžký. Stisknutím šifry na joysticku můžete začít. Člen hry je získat co nejvíce bodů a můžete při tom využívat i počítač s písmeny. L-dostanete laser, W-postup do dalšího levelu, T-výměna obou pozicí.

#### Ztracen na cizí planetě

Vzít se do role ztraceného robota, který v roce 4003 bojuje proti nebezpečí na cizí planetě. Nahrajte hru LOAD"OO" 8,1. Tam ji zároveň odstartujete a zbylé dobráčky se rohle dotáhnou. Váš robot může vyrazit na pouť po nezkutečném světě. Ovládní je joystickem číslo 2. Joystickem ovládejte robota, ve směru pohybu joysticku půže i Váš robot. Střelbou robot šifru ve směru pohybu. S tlačítkem SHIFT LOCK si můžete ve hře udělat přestávku. Tip pro majitele C-128: vypněte tiskárnu, jinak se Vám hra nenahráje, nebo nepůjde spustit.

Game Info	
Program:	Strategie proti počítači
Cit:	Obsadit více pil než počítač
Nahrát:	LOAD"DMG-DONG" 8
Spustit:	RUN
Ovládní:	Joystick č.2
Nutných bloků:	29
Autor:	F. Thiese

#### Game Info

Program:	Squash Hienis
Cit:	Vybit všechny barevné body
Nahrát:	LOAD"QUADRANOID" 8
Spustit:	RUN
Ovládní:	Joy port 1 a 2
Zvláštnosti:	Pro 1 a 2 hráče
Nutných bloků:	33
Autor:	Richard Lowenstein

#### Game Info

Program:	Akční proclázekka
Nahrát:	LOAD"OO" 8,1
Spustit:	Autostart
Ovládní:	Joystick
Nutných bloků:	266
Autor:	Seven Forstmann

- RS -

#### DING - DONG

Ve hře máte za úkol získat více kamenů své barvy (zeleně) na obrazovce než počítač. Vy i on máte na

**BOMB JACK 2**  
Přerušte hru resetem a zadejte v přírodním modru: POKE 7053, 200: SYS 3303.

### CALIFORNIA GAMES

Při jízdě s BMW kolem nastavit autofire a tlačít doprava, před překážkami krátce doleva. Projedete hravě celou trať.

### SUMMER GAMES 1

Kdo chce udělat světový rekord na 4x400 metrů, ať zapne autofire, nebo podrží trvale střelbu u joysticku.

### SUPERCARS

Toto jsou 3 kódy k této automobilové hře:

HARVEY: Class 2

ELIA: Class 3

LOADED: Získáte 50 000 Dolarů.

### THE GREAT GIANNA SISTERS

Po spuštění provedte reset a pak můžete zadávat tréninkové poučky.

POKE 53277, 255: zvětšení sprajtu

POKE 53277, 9: větší balon

POKE 53277, 80: zvětšení působi u každého druhého sprajtu.

POKE 7450, 96: prodloužený časový limit

POKE 2447, 100: více životů.

POKE 6664, 96: mosty se nezboří.

POKE 7326, 173: nekonečně mnoho diamantů.

POKE 2213, 164: Glana je punkerka a může střílet.

POKE 10787, 109: vypnutý sprajtu.

POKE nejdříve postupně vyzkoušejte, než je začnete kombinovat, protože hrozí zatuhnutí počítače.

**Nový start po zadání POKE: SYS 2112.**

Nejlepší finla na konec: Pokud ve hře stisknete zaráz klávesy A, R, M, N, I a SPACE (mezerník) pak postupně okamžitě do další úrovně.

### KATAKIS

Provést reset a zadat: POKE 13999, 173: POKE 14103, 173: SYS 2261

Nechejte se překvapit, co se stane !!!

### ELIMINATOR

Hesla pro vyšší úrovně:

Level 2: Agonic

Level 3: Blonde

Level 4: Cliche

Level 5: Dimple

Level 6: Edible

Level 7: Female

Level 8: Goblin

# Klubová nabídka herních manuálů pro Commodore 64/128

Všichni, kteří alespoň trochu vědí o existenci našeho klubu, už poznali, že jednou ze služeb, kterými se zabýváme, je tvorba manuálů, návodů a hlavně tvorba českých verzí původních originálních manuálů. Ti, kteří snad o této „podnoži“ naší činnosti dosud neměli ani potuchy, buďte nešťelí žádně z předchozích dosud vydaných čísel našeho katalogu-časopisu, anebo jej čteli vzhůru nohama. Jině vysvětlení zřejmě neexistuje. Tímto „pokenem“ bych vás chtěl alespoň trochu obeznámit s dosud vydanými manuály a trochu vám je přiblížit. Začneme tedy od příkvy.

Každý jistě zná ty „klasické“ a tak často viděné návody a herní manuály. Několik listů papíru (v lepším případě svázaných do brožury) potěšných změn textu dávají- chno jakýs-takýs souvislý význam, nutný k dohrání dané hry. Tyhle rádoby manuály se dají jen těžko přirovnat k originálním příručkám, jež jsou dodávány v originálním balení her. Právě proto jsme se rozhodli dát se zcela jinou cestou a snažit se vytvořit skutečně takový manuál, o kterém se dá s hrdosťou prohlásit: „Hm, pěkná vezba, hezké písmo, dobře čitelný text a spousta obrázků! A co navíc – je celý v češtině!“. Ti, kdo již někdy z našich manuálů vlastni, mohou s jistotou potvrdit, že ani jeden z těchto manuálů nelze. A přitom vše jde docílit na našem malém, ale jak lze vidět vysoce Commodore 64 s dostupným softwarem. Díky připojené laserové tiskárně (HP LaserJet) jsme docílili i vysoce kvalitního tisku.

Samozřejmě, že zpracovat takový manuál, aby vypadal opravdu k světu, dá poměrně značnou práci, zvláště, když se jedná ještě o překlad z originálu, tedy angličtiny nebo němčiny (a těchto případů v naší nabídce není málo). Ale co by člověk neudělal pro kvalitu, že? Když pak takový výtvor vezmete do ruky a začnete si v něm listovat, nezbyváá, než uznat všechna plus a s chutí si jít zahrát hru, tentokrát již se získanými informacemi a radami, které manuál jako takový poskytl.

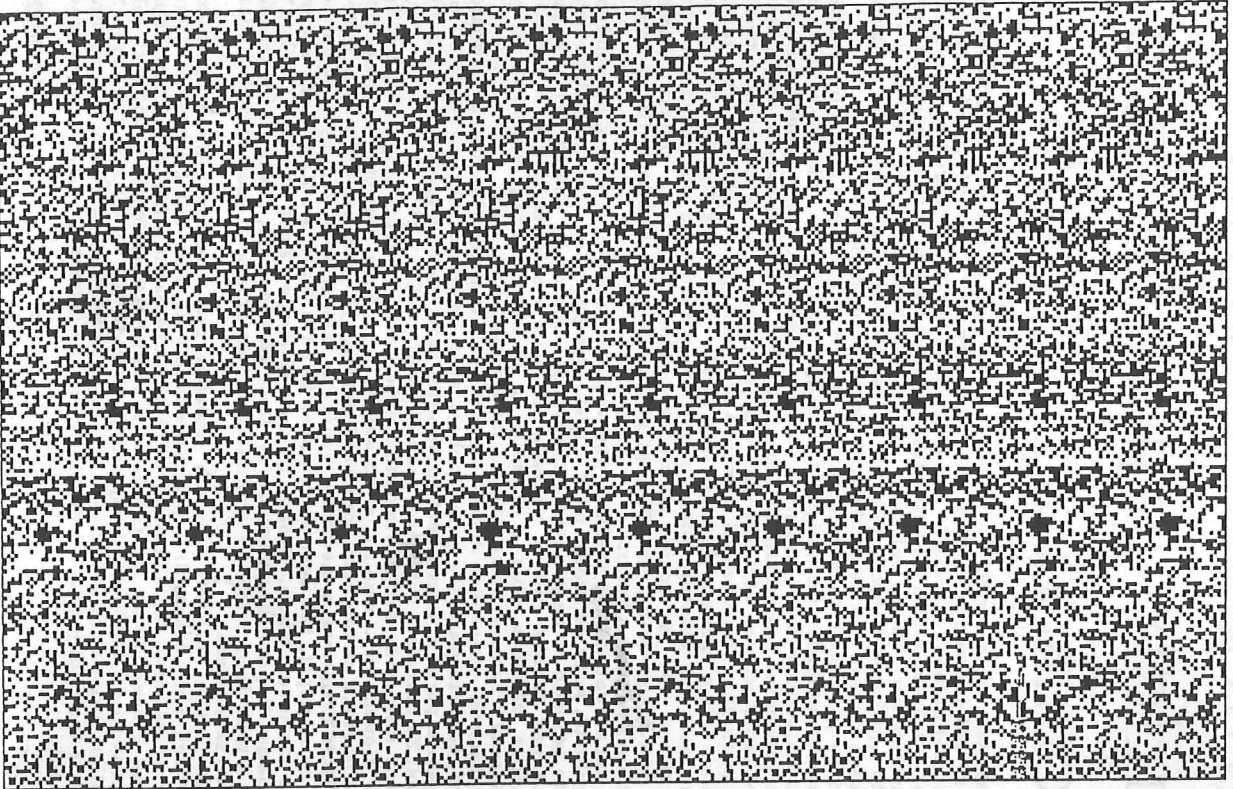
Rozhodně bych nechtěl, aby tento článek vyzněl jako samochvala našich manuálů, nebo jako tvrzení, že naše manuály jsou mnohem lepší, než ty ostatní. To rozhodně nei se přesvědčte sami. Ze nebudete zklamáni, jsem si téměř jistý.

Jelikož vytváření manuálů, ať už vlastních nebo českých verzí originálů, leží na bedrech jednoho člověka (tj. mne...), s občasným přispěním jednoho či dvou lidí, stává se naše nabídka za ten 1 rok, co náš klub existuje, „jen asi 45“ titulů. Ovšem vyjmenovat jen ty nejlepší, tak sem patří např. Bard's Tale II, Zak McKracken, Tale III, Hars Saga, Impossible Mission II, Last Ninja I-III, Elvira I (schválně, zkuste hádat, co z toho jsou překlady originálů...), Samozřejmě jsou obrázky, často digitalizované nebo skenované.

A teď tedy mám jednu obzvlášť lákavou nabídku pro všechny patřany a skatni příznivce her. Právě jsme dokončili a pro zájemce by již mělo být k dispozici jedno takové dá se říct až veledílo. Jde o překlad velké německé herní příručky s příznácným názvem C64 Game Power. Práce na překladu a tvorbě trvala bezmála půl roku, ale popíšu a rad k dalším hrám a cca 250 cheatů a poke ke hrám. Celá příručka je rozložena na 4 díly a lze si je u nás objednat i jednotlivě. Jen tak mimochodem, německý originál stál přesně 24,80 Dtl.

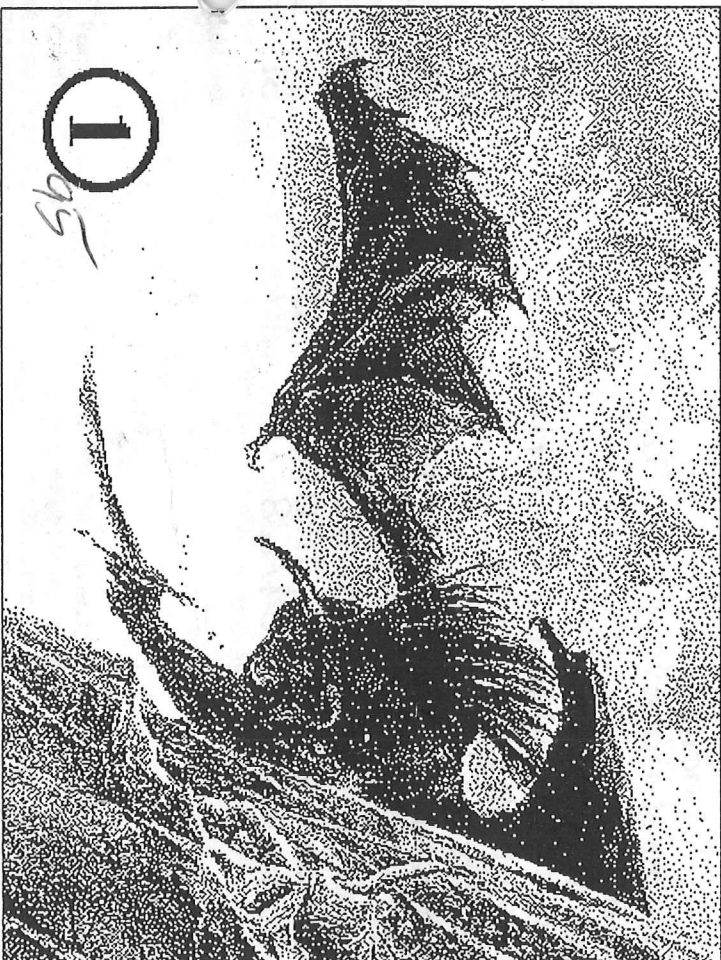
**MARQWS**





CASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128

**Splasni!**



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

**Klub uživatelů C-64/128**

