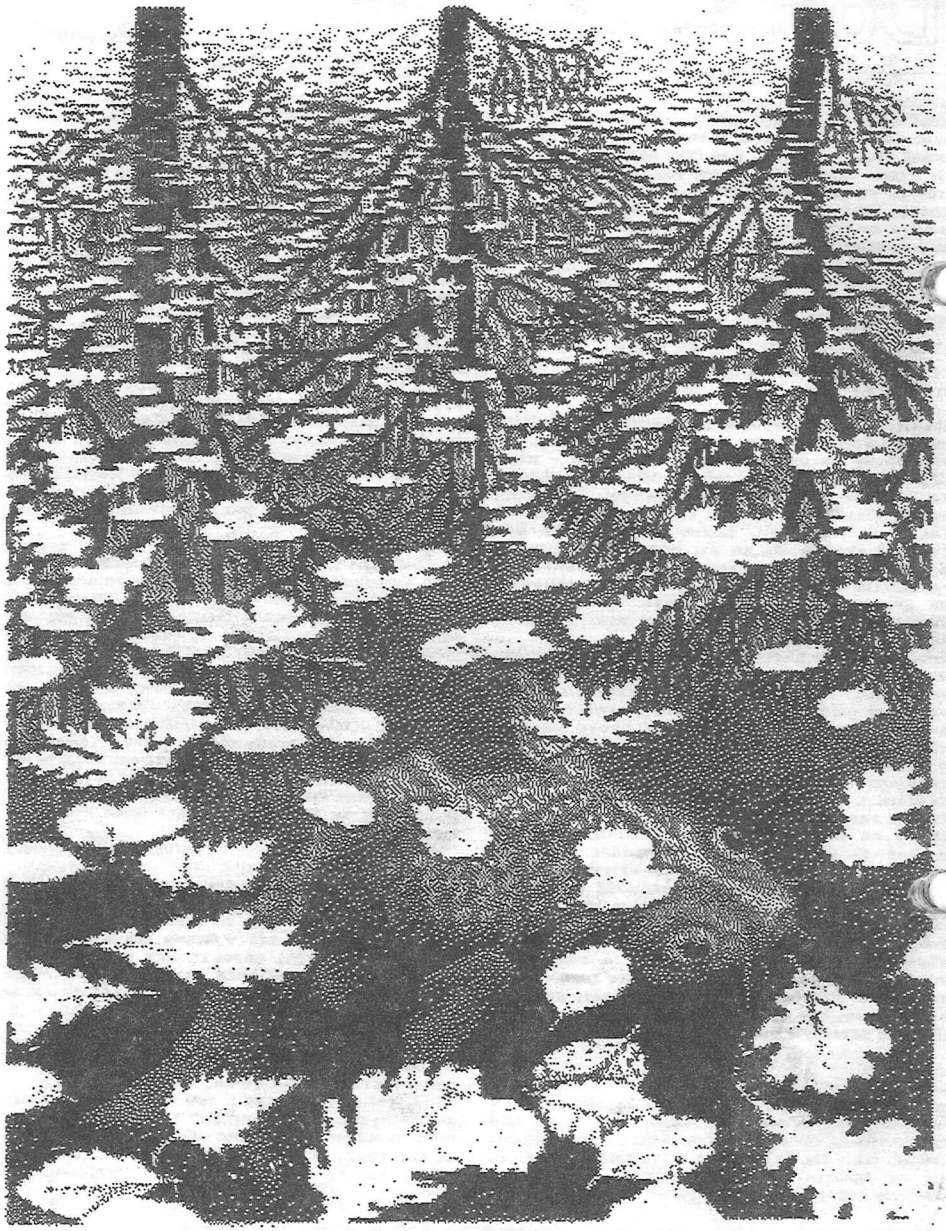
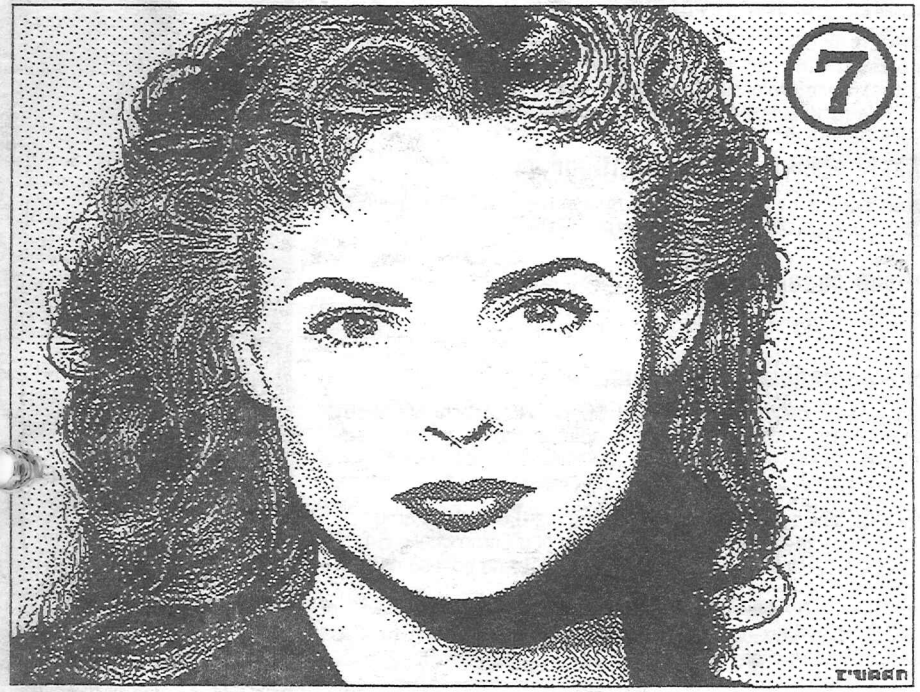


Časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

Splash!



Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish

Klub C64/128 ORDA

Vydavatel a distributor

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

Šéfredaktor

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

Internet SPLASH! On-line

HTTP://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm
HTTP://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm

Redaktoři a přispěvatelé

Marek Lesák (MAC, e-mail: MAREK.LESAK.HGF@VSB.CZ),
Karel Baláč (Charlie), Rudolf Sebánek (Ruda RS), Lukáš Sebánek (Lucass), Karel Polášek (K.P.), Braňo Geržo (2ge/React/Unreal), Jiří Fiala (Stooovie/Fikas), Jozef Izák (Jacek), Miroslav Bureš

Splash! vzniká na této konfiguraci

Commodore 64 II, SuperCPU 64, disk drive 1541 II, disk drive 1581, REU 1750, myš 1351, operační systém GEOS v2.0

Rozsah časopisu

32 stran + 1 disketa 5,25 DD

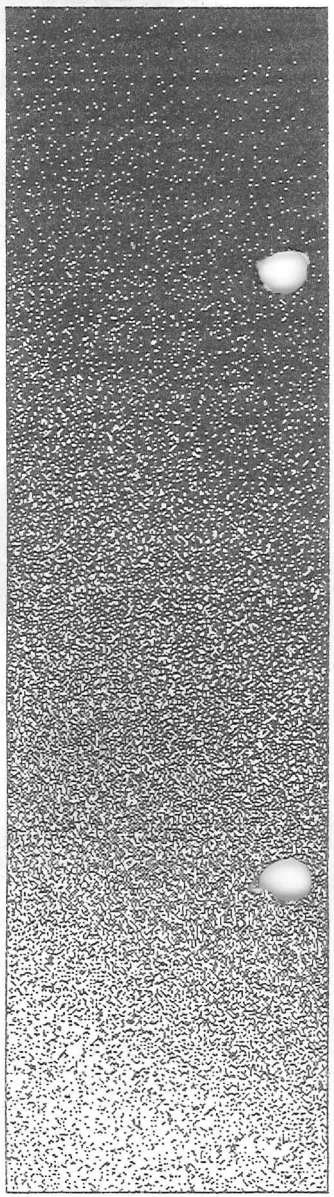
Cena a předplatné časopisu

Cena jednoho čísla včetně diskety: 60,- Kč. Celoroční předplatné (4 čísla): 240,- Kč. Zvýhodněné předplatné pro dosavadní předplatitele: 200 Kč,-.

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

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

Na požádání vám zašleme souhrnný katalog nabízeného zboží.



Slovo úvodem...

Hmmmm. Vzhledem k tomu, že tento Úvodník píšu již během Vánoc a vzhledem k tomu, že pošty a jiné služby přes Vánoce fungují všelijak, předpokládám, že si toto číslo Splash!e pročítáte již v roce novém, tedy v roce 1997.

Ale nevadí. Myslím, že poněkud delší dobu přípravy tohoto čísla vyváží články a informace, které v „sedmičce" najdete.

Až do poslední chvíle jsme schraňovali, pročítali, třídili a zpracovávali vaše odpovědi na **Čtenářskou anketu** z minulého čísla. Jak dopadla, se můžete dozvědět na straně 15. A jako další anketu uvádíme tentokrát anketu herní (najdete ji v herní části Splash!e). Věříme, že se jí opět zúčastníte v hojném počtu.

Kromě zajímavých a velice podrobných článků (o spojení Amigy a Commodore 64, článek o komunikaci přes modem) se můžete těšit na několik užitečných utilit na Splash!-disku. Utility na A-straně vám poslouží převážně k práci s disketovou jednotkou, na straně B najdete novou tool-kolekci od **Unrealu** s mnoha programy vlastní produkce.

Nejdůležitější novinkou ovšem bude zpráva o tom, že náš **časopis je již konečně na internetu!!!** Přátelé, už je to tak. Splash! má svoji on-line WWW-stránku. A to hned na dvou místech v republice: v Plzni a v Ostravě. Je to výhodné, poněvadž ten, kdo bydlí blíže Ostravy, může si naši stránku natáhnout rychleji, než kdyby ji natahoval z Plzně (a naopak). URL adresy „onlajnu" najdete v tiráži (na předchozí straně).

Těsně před uzávěrkou čísla vás potěším ještě dvěmi dobrými a velice zajímavými zprávami. Maurice Randall (známý expert a programátor GEOSu v USA) se chystá vytvořit novou verzi operačního systému GEOS, tedy GEOS v3.0. Informace, které se nám podařilo zjistit, jsou kusé, ale píše se v nich, že tato verze nebude jen drobným upgrade, jako tomu bylo u GEOSu v2.5, nýbrž opravdovým skokem kupředu. Randall chce vychytat chyby systému v2.0, optimalizovat provoz pro všechny přístroje firmy CMD a připravuje ještě mnoho dalších vylepšení. Další zprávou je to, že první beta-verze operačního systému **OS Okna 64** (plnohodnotná čeština, ovládání na bázi GUI, multitasking, podpora všech tiskáren atd.), vyjde v průběhu února t.r. a bude poskytnuta k otestování i naší redakci. Samozřejmě, jakmile k nám tato beta-verze dorazí a podrobíme ji důkladným testům, zpravíme vás o výsledcích.

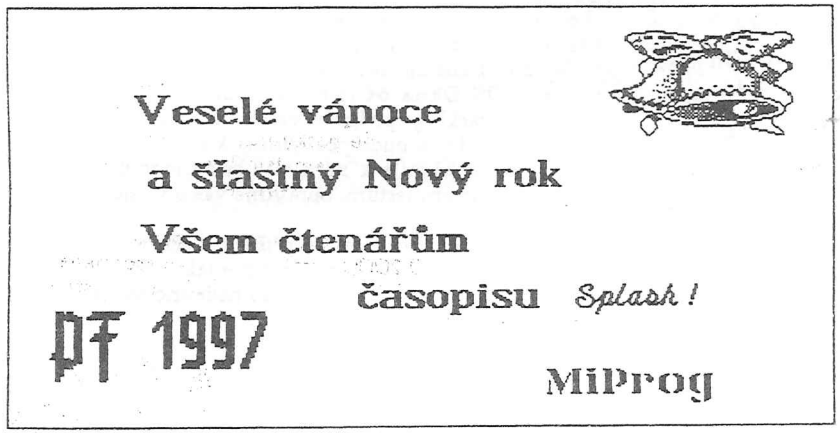
Takže dnes to je vše. Někdy příště se dočtete o Commodore 65, disk. jednotce FD 2000, zveřejníme také srovnávací testy přístroje SuperCPU64 (jehož jsem se nedávno stal šťastným majitelem). Nechejte se překvapit... ;-)

M. Václavík

Obsah:

Slovo úvodem... 3
Obsah 4
Splash!-disk č. 7 5
Náhoda (povídka) 6
Amiga a Commodore 64 7
Modemy a komunikace 8
Programy pro C128 12
Ctenářská anketa - zhodnocení
Přehled ovládání: GeoChart v1.0
GEOS Profi Boot 18
Black Out 19
Autotime 19
Wormdesk v5.0 20
Cas pařby (herní úvodník) 21
Turbo Charge 21
Hardball 22
Long Life 23
Amoeba 24
Snow Strike 24
Stone Age 25
Klasika: Raid over Moscow 26
Lords of Doom (návod ke hře) 27
Herní anketa aneb Gamesníkův sen 29
Zákysník 30
Dopisy čtenářů 31

Toto přání zaslíá všem čtenářům Splashle MiProg. Děkujeme...



Splash! - disk č.7

Na dnešním cover-disku najdete spoustu utilit, které vám usnadní vaši práci s počítačem. Jde o nejosvědčenější kopírovací programy a utility pro disk, ale také „funglnovou" kolekci toolsů od Unrealu. Ovšem nechybí ani tradiční programy pro C128 z Commodore klubu Brno a další z nádherných IFLI obrázků. Na disku najdete také dva samplované hudební tracky. (Pokud by něco nešlo nahrát či spustit, nepoužívejte fastloader „+" a případně ještě vypněte druhý disk. drive.) Let's go on...

Strana A:

[illegible] Diskcopy: Toto je prakticky nejlepší kopírovací program pro všechny, kteří kopírují často celé strany disket. Obzvláště vhodný pro majitele REU (rozšíření RAM), protože kopírák sám rozezná, zda má 64-ka zasunutou „RAM-ku" v expansion portu a pokud ano, pak probíhá kopírování diskety pouze jedním průběhem (celá strana se najednou natáhne do počítače)! Rychlý, spolehlivý, uživatelsky přítulný.
File Master v1.2: Ne, nejde o multifunkcionální prohlížeč jako minule (i když jde o téměř shodný název), nýbrž o fajlový kopírák, tedy pracuje se samostatnými soubory. Obsahuje spoustu funkcí a nahrává velice svižně.
Dirmaster v4.1+: Určitě jste si všimli, že všechny naše cover-disky mají podobný design (tedy jejich directory). Pokud vás zajímá, pomocí jakého programu se takové directory dá editovat, pak vězte, že je to právě Dirmaster.
Super Scan Error: Toto je jednoduchý program, který otestuje integritu dat na vašich discích (achjo, ty PC-čka mě nějak začínají ovlivňovat...). Samozřejmě slouží ke kontrole dat na disketě. Pokud jsou data nahrána v pořádku, objevují se tečky, je-li na některém sektoru chyba, objeví se číslo odpovídající typu chyby (např. pro chybu 23 se objeví číslo 3, pro chybu 21 číslo 1 apod.). Tímto se vám, vedle NSS File Testeru z čísla 4, dostává do rukou další užitečný program na kontrolu disket.
Disk Demon: No a pokud se nějaká chyba objeví, ještě je šance data zachránit. K tomu je nejlépe uzpůsobený tento program. Návod na něj jste si mohli přečíst ve 2. a 3. čísle našeho časopisu.
Rutina Merge 128: Krátká rutina MERGE pro váš C128.
Ramdisk C128: Díky této utilitě si na své 128-ce softwarově nakonfigurujete jakýsi RAM Disk, na nějž si pak můžete odkládat vaše data. Ale počítač nevypínejte, jinak je ztratíte!
Autotime: Užitečná autoexec-utilita pro GEOS. Po každém nabootování systému vložíte aktuální datum a čas a již se o nic víc nestaráte.
BlackOut: Další autoexec pro GEOS. Nainstaluje rezidentně tzv. screensaver, tedy šetřič obrazovky. Lze zadat interval, po kterém se obrazovka vypne.
Wormdesk v5.0: Alternativa klasického Desktopu v GEOSu. Opět jako autoexec-soubor. Nabízí velice rychlé spouštění aplikací či dat.
Skeet: Až vás omrzí úmorná práce v GeoWrite nebo jiné pracovní aplikaci, spusťte si tuto hříčku.
[illegible] over Moscow: Klasická hra (recenzi si můžete přečíst na str. 26), která vám nesmí chybět ve sbírce. [illegible] je zde, na našem Splash!-disku.
2nd Reality/SMPL: Pokud jste někdy slyšeli nějaký MODík od Purple Motiona (známý počítačový hudebník), dáte mi za pravdu, že jeho hudby jsou prostě SUPER. A pokud jste viděli již klasické demo SECOND REALITY pro PC, pak vám neušlo, že hudby dělal právě PM. Toto je pokus o nasamplování koustu hudby z tohoto dema. POZOR! Jde nahrát pouze s přiloženým LOADERem, tedy ne se speederem, který je na začátku diskety.
Herb's Shot/EXT: Tak tohle je naprostá bomba!!! Takový obrázek jste ještě na C64 neviděli. Spusťte jej a uvidíte.... :-)

Strana B:

Tooltime 2: Kolekce toolsů a utilit, právě nedávno vydaná skupinou Unreal. Kromě dvou nových verzí Timenoteru zde najdete Sprite Assembler, shareware verzi hudebního editoru TFX, konvertory z DMC 4.x a DMC 7.0 do TFX editoru a samozřejmě popisy všech těchto programů.
Sampled Bart/FTN: další sampl, tentokrát z hud. klipu Do The Bartman! Jistou dobu běžel i v naší televizi a byl fakt supr, ostatně jako celá rodinka Simpsonů...

POVÍDKA

Náhoda

Jednoho dne ke mně přijel Aleš, což je můj švagr, a přivezl několik plastikových bedýnek.

„Co tomu říkáš," povídá a vykládá ty zázraky z auta. Mlčím, protože nevím.

„Dáme to dohromady a máme počítač," praví optimisticky.

„Ty to umíš?" ptám se nevěřícně, protože sám sebe považuji v těchto věcech za analfabeta.

„Ne, ale mám tebe."

Tak jsem se stal majitelem C64. Zpočátku sice nevzdělaným, ale postupně jsem ten zázrak začínal krotit. Naučil jsem se nejenom programy spouštět, ale i tak trochu tvořit. Čímž jsem ve svém okolí značně „narostl".

Žiju totiž na vesnici, kde se s počítači lidi tolik nekamarádí. Neříkam, že je to tak všude, ale u nás ano. Našlo se sice pár jedinců, se kterými se o počítačích dalo bavit, ale ti byli většinou přespolní. Je jasné, že u místních moje image rostlo.

V naší místní hospůdce jsem byl zván ke sporům, kde se řešila výpočetní (častěji však pivočetní) technika. Pravda, občas jsem musel trpělivě vysvětlovat, že počítač neumí spočítat, jaká čísla vyjdou ve sportce a moje nabídka, že tazateli spočítám jakou má naději, že nevyhraje, se nesetkala s úspěchem.

Při jedné takové fundované debatě mi místní sázkař Karel položil dotaz, zda by můj stroj byl schopen uhodnout čísla do sazky. Jeho znalosti o počítačích byly nulové. Napadlo mě, že si z něj udělám srandu.

„To víš, že jo," povídám, „to se zadají jednotlivé zápasy a on ti vyplivne výsledek." Reakce byla bezprostřední.

„Tak já ti dám zápasy, o kterých nevím, jak tipovat a on to vyřeší."

Přikyvuji na souhlas. „Přijď ale až zítra, dneska mám hodně práce," získávám cenný čas.

A ten jsem doopravdy potřeboval. Přišel jsem domů sice dost pozdě, ale ihned jsem zasedl ke svému komouškovi. Napsat program, kde byly na základě náhody vybírány výsledky, nebyl zas tak velký problém, ale chtěl jsem to všechno opentlit patřičnými efekty (aby to víc zapůsobilo).

Musím se pochválit, výsledek byl vynikající. Po spuštění to hýřilo barvama, blikalo a pískalo radost pohledět.

Taky když se druhý den objevil Karel, jenom valil oči. Pak jsme to hodili do stroje a už lezly výsledky. Protože to byly zápasy, kde nebyl favorit, tak Karel věřil všemu. Za chvíli bylo hotovo. Karel si odnášel tutový výsledky s tím, že je ihned zítra vsadí a když vyhraje, tak mi koupí pivo.

Po týdnu jsem vyrazil do hospody a hned ve dveřích mě vítalo jeho rozjařilé „Nazdáááár, kybernetiku!!!". Karel mi plácá po zádech a okamžitě dodává: „Dlužím ti pivo."

„Co se děje?," ptám se a vymaňuji se z jeho objetí Ale vzápětí již začínám tušit.

„Co by se dělo," povídá Karel a má hubu od ucha k uchu.

Je mi to jasný a jenom pro jistotu se ptám, „kolik?"

Karel se natáčí, aby ho slyšela celá hospoda a potom ledabyle povídá. „Nic moc, bylo tam jenom stodvacet tisíc."

Nevěřím vlasním uším. Chlapi v hospodě taky ne. Ale to už mě Karel srdečně táhne ke stolu.

Ten den jsme se opili oba. Jenom jsme pro to každý měli jiný důvod. Několik dalších dnů jsem trpělivě vysvětloval že to byla náhoda.

Od té doby jsem na poště znám jako pravidelný sázkař. Program jsem několikrát předělal. To by v tom byl čert abych taky nevyhrál.

Miroslav Bureš

Amiga a Commodore 64

Poslednú dobu možeme na našich obľúbencoch vidieť množstvo vecí, ktoré nie sú robené priamo na C64. Jedným z počítačov, z ktorých dostávame potrebné dáta, je aj Amiga.

Bol som vlastníkom Amigy 1200 a nejaký ten piatok som sa zapodieval s tým, ako „spojiť" tieto dva výnimočné počítače. Poviem Vám pravdu, začiatky boli veľmi ťažké, kým som zohnal tie správne programy, prešiel takmer rok. Potom sa stalo asi to, že dvakrát som si doslova odpálil paralelný port na Amige len preto, že som použil nesprávnu C64-ku s pošahaným user portom. Ale nie o tom som chcel, vlastne chcem, abyste vedeli, aké programy existujú a čo všetko to môže užívateľovi priniesť.

Osobne som používal len dva programy na prenos dát, a to boli tieto - **Pdata** (Xdata) a **Transnib**. Oba programy pracujú tak, že cez kabel sa paralelne spoja Amiga a C64, potom sa dáta z Amigy prenesú do C64 a napokon sa nahrajú na disketu. Je to dosť pohodlné, určite jednoduchšie by bolo priamo spojiť commodorácku mechaniku do Amigy a priamo tak s ňou pracovať. Bohužiaľ takéhoto potešenia som sa nedočkal a teraz už možem len závidieť všetkým pravým Amigystom (A1200, turbokarta, HD), ako krásne možu spolupracovať priamo s C64 mechanikou v multitaskingu. Najprv sa budem venovať druhému programu, teda Transnib.

Sú to dva maličké programy, samozrejme jeden pracuje na Amige a druhý na C64. Na Amige sa spúšťa priamym kliknutím na ikonu. Na obrazovke sa zjaví rámček, v ktorom je asi toľko, či chceme súbor posielať (SEND) alebo prijať (RECEIVE). Ak klikneme na SEND, objaví sa requester, kde máme zadať, ktorý súbor máme odoslať. Ale tu pozor! Dĺžka súboru nemože presahovať viac ako 50 kilobajtov. Ak sme súbor už vybrali, objaví sa okno, v ktorom máme potvrdiť, že C64 je pripravený prijať súbor. Medzitým už na C64 beží program s takým istým menom, kde takisto vyberáme, či chceme súbor posielať, alebo prijať. Postup je podobný ako na Amige, akurát všetko sa deje v textovom móde. Ak sme už všetko pripravili, možeme správy potvrdiť a začne sa samotné prenášanie dát. Čo sa mi na tomto programe páči je, že nemusíme zadávať meno prichádzajúceho súboru, pretože súbor, ktorý prejde na C64 ma také isté meno, aké mal na Amige. Ešte by som dal do popredia to, keď posielame súbor z C64 a ak máme turbo v pameti (FCIII), tak súbor sa nahrá rýchlo. Ako nevýhody by som uviedol, že program sem-tam blbne, na C64 je save pomalý a maximálna dĺžka súboru je iba 50 Kb.

Další program je Pdata, na Amige sa možme stretnúť s názvom Xdata. Takisto sú to dva programy. Tuto doporučujem zostrojiť si kábel pre tento program, pretože pracuje aj s Transnibom. Tento program je už troška zložitejší, ale nie až tak, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Na Amige možeme zadávať príkaz priamo v DOSe, alebo aj cez GUI. Ovládanie je podobné ako u Transnib. Na C64 to vyzerá asi takto:

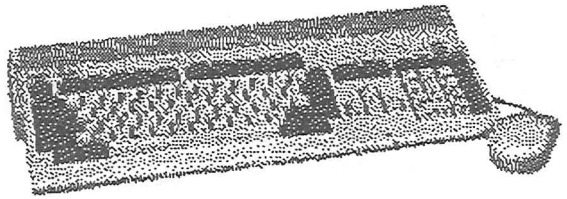
Spustíme program Pdata (v3.5), dozvedáme sa, že to kódoval Deadbeat. Máme napísať, ktorý drive má pracovať. Potom ako má chápať súbory - ako textové, alebo v originál forme - bin. Počas každého kroku sa možeme vrátiť s medzerníkom o položku spať. Pak sa nás počítač pýta, či chceme súbor posielať, alebo prijímať. Napíšeme meno programu, dokonca možeme posielať zipované diskety. Potom už nastáva posledná časť a tou je prenos. Ak počítače nájdu svoje signály, tak prenášajú balíky po 30 kilobajtov, to znamená, že preniesť možeme teoreticky akékoľvek veľké súbory. Taktiež SAVE na disk je pomalý. Tento program je dobrý na to, ak chceme prenášať večšie súbory, ako 50 Kb. Tu je schéma káblu:

C64 user port pin	signál	Amiga parallel port signál	pin
B	Flag	Strobe	1
C	PB0	Data0	2
D	PB1	Data1	3
E	PB2	Data2	4
F	PB3	Data3	5
H	PB4	Data4	6
J	PB5	Data5	7
K	PB6	Data6	8
L	PB7	Data7	9
M	PA2	Busy	11
8	PC	ACK	10
N	GND	GND	17

Pomaly, ale iste sa dostávam ku koncu tohto článku. Chcel by som ešte upozorniť, že pri zostrojení káblu si musíte dávať pozor, aby bol zostrojený správne a aby oba porty pracovaly správne, ináč hrozí odpálenia si niektorého z nich.

Ak sme previedli už dáta, povedzme z C64 do Amigy, existujú programy, ktoré vedia tieto dáta spracovávať. Dáta, ktoré sa najčastejšie prevádzajú, sú: obrázky z ART STUDIA (následné upravenie na Amige, spravenie animácie), hudby (existuje pr... ram, ktorý dokáže zahrať C64 hudby ... Amige), textové súbory. Z Amigy možno toho viac previesť: obrázky vo formáte IFF-(i)LBM (na C64 ich možno ďalej upravovať), sample, texty a iné. Dovidenia pri ďalšom článku od

2ge/React/Unreal



Modemy a komunikace

Přenos dat na velké vzdálenosti není dnes už jenom záležitostí rychlých a vykonných počítačů. Modemy malých i středních rychlostí se dají bez obtíží připojit i k domácím počítačům, jakým je třeba u nás dodnes poměrně populární Commodore 64. Komunikace s ostatními počítači je pouze otázkou jednoduchého hardware, modemu a příslušného software.

Hardware RS 232C

K C64 se dá připojit standartně jakýkoliv modem až do rychlosti 2400 bps. C64 však není vybavena seriovým rozhraním RS 232C. Proto je třeba nejprve toto rozhraní něčím nahradit. Kernal C64 již obsahuje kompletní rutinu pro obsluhu paralelního USER PORTU. Ten se potom chová jako port seriový, má ovšem proti standartu RS 232C jiné úrovně signálů. USER PORT používá klasickou TTL logiku, tj. pro signál Log 0 úroveň napětí asi 5V. Oproti tomu seriový přenos používá poněkud vyšších napětí, aby na dlouhém vedení nedocházelo ke ztrátám. U RS 232 je úroveň napětí pro signál Log 0 v rozmezí asi +3 až +15V a pro Log 1 je to asi -3V až -15V. Vytvoření RS 232 z USER PORTu C64 je tedy pouze otázkou změny úrovně signálů. Dříve se používalo k převodu úrovní pro výstupy operačních zesilovačů a pro vstupy tranzistorů a Zenerových diod, dnes se již prodávají jednoúčelové integrované obvody. Nejznámějším z těchto obvodů je asi MAX 232, který umožňuje konverzi 2 vstupních a 2 výstupních signálů. Hlavní výhodou je jeho napájení, používá klasických 5V. obsahuje totiž násobič a zdvojovač napětí, jež vytváří napětí +-10V. Jeho největší nevýhodou je však poměrně vysoká cena. Pokud není pro Vás problém vytvořit napájecí napětí +-10V bez speciálního obvodu, můžete použit jednodušší obvod typu 74188 a 74189. Obvod 74188 slouží ke konverzi výstupních signálů z TTL logiky na logiku RS 232 a obvod 74189 opačně. Každý obvod má 4 konvertory signálů. Dostupnost těchto obvodů na našem trhu je poměrně veliká a cena je podstatně nižší, než cena obvodu MAX 232. Napájecí napětí z C64 vyrobíme jednoduše.

V USER PORTu je na pinech 10 a 11 vyvedeno střídavé napětí 9V AC. Z tohoto ...ětí je možno jednoduchým usměrněním ...tvořit napětí asi +-10V. Nezapomeňte však, že počítač toto napětí již pro svoje potřeby usměrňuje a že toto vedení je možno zatěžovat maximálním proudem 100 mA.

Pro ty z vás, které zajímá, jak jsou jednotlivé signály obsazeny na USER PORTu Commodore 64 a kterým signálům piny odpovídají, je zde tabulka. Pro hardwaristy bude určitě zajímavá.

V User portu jsou pro RS 232 vyvedeny tyto signály:

Vývod	Signál	Vývod
User port	RS 232 C	RS 232 C
A GND	GND	7
B FLAG2	RxD	3
C PB0	RxD	3
D PB1	RTS	4
E PB2	DTR	20
F PB3	RI	22
H PB4	DCD	8
K PB6	CTS	5
L PB7	DSR	6
M PA2	TxD	2

Pozn. Vývod J (PB5) se u některých typů modemů používá k vytáčení telefonního čísla.

Software pro obsluhu RS 232

Jak jsem již uvedl, operační systém C64 obsahuje rutiny pro obsluhu RS 232. Standartně se používá rutina OPEN pro otevření datového kanálu. Přenos dat je možný těmito rychlostmi: 50, 75, 110, 134.5, 150, 300, 600, 1200, 1800 a 2400 bps. Jelikož se rychlosti přenosu odvozují od NMI (nemaskovatelného přerušení), je možno pomocí časovače nastavit v podstatě jakoukoliv rychlost v rozmezí 50 až 2400 bps. Pokud je počítač provozován v normě NTSC (60Hz), používá operační systém z důvodu zachování stejných přenosových rychlostí jiné konstanty pro NMI. Pro formát přenosu lze nastavit počet datových bitů 5 až 8, počet stopbitů 1 nebo 2, duplexní i poloduplexní provoz (při duplexním provozu se používají 2 nezávislé komunikační kanály - můžeme vysílat a přijímat najednou bez přepínání) a kontrolu paritou. Nastavení parametrů přenosu se provádí zadáním jména při otevírání kanálu. Naráz lze takto otevřít i několik kanálů s různými parametry přenosu. Při programování v assembleru je možno nastavit i velikost vysílacího a přijímacího bufferu a jejich polohu v paměti. Obsluha RS 232 využívá na zeropage adresy $B4-$B6, $BD, $F7-$FA a

dále $0293-$029E; je tedy nutno při programování zacházet s těmito adresami s rozmyslem. Je pochopitelné, že stejně jako u obrazovky, klavesnice a tiskárny nelze ani u RS 232 použít příkazu LOAD nebo SAVE.

Telefonní modemy pro C64

Jako telefonní modem k C64 lze použít v podstatě jakýkoliv modem, který se dá připojit na rozhraní RS 232C. Interní modemy k PC se dají také připojit, ale je třeba použít zcela jiný hardware i speciální software. Zde se jimi nebudeme zabývat, protože se na C64 téměř nepoužívají. Dnes snad již všechny vyráběné modemy používají tzv. AT-standart (modemy Hayes a kompatibilní - modem obsahuje procesor nebo jednočipový mikropočítač, paměť RAM, ROM, obvody přizpůsobené k telefonní síti a rozhraní RS 232). Tyto modemy většinou již obsahují nějaký opravný protokol, třeba MNP (Microcom Networking Protocol) třídy 4 nebo 5. Ten zajistí bezchybný přenos dat mezi dvěma modemy. Spolehlivost přenosu dat modemem bez opravného protokolu je velmi nízká a to i při použití malých přenosových rychlostí (150, 300 bps). Návod na stavbu jednoduchého telefonního modemu s využitím vlastností obvodu AM 7911 vyšel v časopisu P.M. Elektronik č.2/1990 (německy). Tento obvod obsahuje 4 komunikační standarty (Bell 1103, Bell 202, CCITT V.21 a CCITT V.23), přenosové rychlosti 300, 600 a 1200 bps a zajišťuje přenos v poloviční i plném duplexu. (Plný duplex pouze pro 300 bps!!!). Tento obvod nepodporuje žádný opravný protokol jako MNP a proto je využíván pro modemy Packet Radia.

Modemy pro Packet Radio

Zvláštním druhem modemů jsou modemy pro PACKET RADIO. K přenosu signálu nevyužívají telefonní vedení, ale přenáší bezdrátově, pomocí radiových signálů. Spojení se provádí na VKV na frekvencích 144,675 MHz a 144,625 MHz normou Bell 202 a na KV v pásmu 14 MHz, ale normou Bell 103. Pro mezinárodní styk je doporučen kmitočet 144,650 MHz. Většinou se v modemech pro PR požívají obvody TCM 3105, AM 7910 nebo AM 7911. Všechny tyto obvody přenáší data rychlostmi v rozmezí 300 až 1200 bps a to v poloduplexním režimu, tzn. že se používá pouze jeden komunikační kanál. Modem buď přijímá nebo vysílá. Tento druh provozu vychází už z koncepce vysílačky, neboť v jednom okamžiku může buď vysílat anebo jenom přijímat, ale nejde obojí najednou. Cena integrovaných obvodů AM 7910 a AM 7911 se v Německu pohybuje okolo 30 DM, u nás se nechá sehnat asi za 650 Kč. Modemy PR mají tu zvlášnost, že se na C64 většinou nepřipojují do USER PORTu jako telefonní modemy, ale do většinou volného portu pro dataset. K provozování PR je nezbytná disketová jednotka a proto je port datasetu uvolněn pro modem. Takovýto způsob připojení umožňuje připojit do volného USER PORTu třeba seriovou či paralelní tiskárnu, další počítač nebo přenášet data z a do disketové jednotky paralelně, což značně urychlí práci s jednotkou. Schéma modemu pro PR na C64 s obvodem AM 7910 vyšlo u nás v Amatérském radiu 6/1989. K provozování PR musíte mít povolení.

Null-modem

Nejedná se o skutečný modem, ale je tak nazýváno propojení dvou počítačů po seriovém kabelu. Pokud máte 2 počítače blízko sebe (asi tak do 30 m), nemusíte k přenosu dat kupovat nějaké drahé zařízení, ale stačí je propojit přímo pomocí kabelu. Takto lze propojit třeba dvě C64 nebo C64 s Amigou anebo třeba s PC. Na PC nebo na Amize mohou takto 2 hráči hrát proti sobě hry, na C64 na to zatím čekáme. Pro tento druh přenosu můžete použít jakýkoliv program pro modem, nenajdou zde však uplatnění funkce pro obsluhu skutečného modemu (vytáčení čísla, zvednutí a položení linky atd.). Pro přenos souborů lze použít jakýkoliv protokol v programu.

Zde je zapojení kabelu pro NULL-MODEM C64-Amiga.

RS 232C (C64)	RS 232C (Amiga, PC, C64)
2	3
3	2
4	5
5	4
6	20
7	7
8	8
20	6

Software pro modem

CCGMS Euro

Tento program patří mezi poměrně oblíbené komunikační programy na C64. Většinou je používán pro komunikaci mezi dvěma C64, protože umí zobrazovat pouze ve 40 znacích na řádek. Podporuje asi 5 typů modemů v rychlostech od 150 až do 2400 bps. Z přenosových protokolů obsahuje X-modem.crc a Punter. Samozřejmě obsahuje i telefonní seznam, který je možno uložit na disk jako samostatný file. Velikou nevýhodou však je, že nepodporuje ANSI-grafiku a zobrazovací režim v 80 znacích. Místo ANSI grafiky používá standartní ASCII režim nebo ASCII grafiku C64 (PETSCII).

Novaterm 9.5

Mezi nejznámější software pro obsluhu modemu u nás zajisté patří sharewarový produkt NOVATERM. Americký programátor Nick Rossi jej koncipoval jako plnohodnotný program pro komunikaci s počítači vyšších kategorií, takže v brzké době očekáváme i novější verzi se softwarem pro obsluhu faxmodemů. Základní verze se vejde na jednu stranu diskety a obsahuje vše potřebné pro komunikaci s ostatními počítači. Program je kvůli veliké variabilitě řešen metodou overlay. Velkou výhodou tohoto programu je, že umožňuje zobrazovat text i v 80 znacích na řádek a v ANSI grafice. To je důležité, neboť velká část BBS podporuje jen 80 znakový formát obrazovky. Program obsahuje 8 přenosových protokolů, umožňuje ukládat informace do 8kB bufferu, ukazuje čas uplynulý od začátku spojení. Dále lze v programu jednoduše měnit vysílací a přijímací tabulky, znakové sady pro 80 i 40 znakový terminál, měnit různé typy terminálů. Software obsahuje i jednoduchý program BBS (pokud byste chtěli nějakou na C64 provozovat), textový editor, editor znaků, editor ANSI grafiky, prohlížeč dokumentů a kopírovací program. Práci s tímto programem však velmi znepříjemňuje pomalá práce disk. jednotky. Pokud však vlastníte RAM-expansion, je tento program zcela ideální. Autor do budoucnosti plánuje doplnit jej FAST rutinami pro přenos z i do disketové jednotky, zrychlit spolupráci s RAM-expansion pomocí DMA přenosu, novými editory (zejména textový v 80 znacích na řádek zde velmi chybí), dalšími typy modemů a přenosových protokolů (hlavně vysílací protokol Z-modem).

Software pro Packet Radio

Studenti mnichovské univerzity vytvořili speciální software pro modem PR nazvaný DIGICOM. Jedná se o komunikační software integrující v sobě funkci řadiče i komunikační obsluhy. Je určen pro modemy připojené do portu pro dataset (s obvody AM 79xx, TC 3105). Novější verze Digicom 4.01 má 40 i 80 znakový terminál a ovládá se systémem maker a příkazů (program zná 106 různých příkazů!!!). Bez podrobného manuálu dodávaného k tomuto programu se Vám asi podaří přijít jen na Q-quit. Software používá pro přenos dat protokol AX.25, který umožní Vašemu počítači, aby rozuměl řeči ostatních počítačů třeba i vyšších kategorií a zajistí bezchybný přenos dat. (Obdoba MNP u telefonních modemů.)

Uvedení do provozu

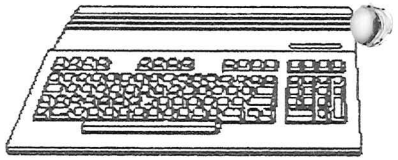
Postavte si nebo kupte rozhraní RS 232, sežeňte si modem, napájecí zdroj k modemu

a propojovací kabel, nejaký obslužný program a můžete začít modemovat. RS 232 připojte do USER PORTU vypnutého počítače, propojte modem s rozhraním, připojte modemu napájecí napětí a zapněte počítač. Nahrajte a spusťte obslužný program. Dále se již bude Váš modem chovat úplně stejně, jako třeba na Amize nebo PC. Software k modemu většinou obsahuje HELP, takže práce s modemem je potom velmi jednoduchá.

Takže, pokud ještě vlastníte C64 a chcete ji vyhodit jen kvůli tomu, že potřebujete modemovat, nedělejte to. Snad jsem Vás dostatečně přesvědčil, že C64 zvládne i tohle.

upravil **Jacek**

Programy pro C128



RAMDISK C128

Program RAMDISK C128 je určen pro počítače C128, C128D v módu 128 a pracuje s rozlišením jak 40 znaků, tak i s 80 znaky na řádek. Možná jste již podobný program viděli „chodit" i na C64, ale mohu vás ujistit, že C128 vzhledem ke svým větším paměťovým možnostem všechny tyto programy pro C64 daleko předčí. Posuďte sami...

Program simuluje v paměti počítače tzv. virtuální ramdisk. Při výpisu jeho directory obdržíte hlášení RAM DISK 40 000 BYTES FREE. Na tomto RAM Disku můžete libovolně s programy pracovat, což znamená ukládat, natahovat, mazat atd. Všechny tyto operace probíhají velice rychle a programy jsou z virtuálního RAM Disku k dispozici v paměti, odkud je můžete spustit takřka okamžitě buďto běžným způsobem, nebo s autostartem. Kapacita RAM Disku je samozřejmě omezena a to dvěma položkami: kapacitou RAM Disku (k dispozici je již zmíněných 40 000 bytů) anebo dvanácti položkami v adresáři RAM Disku (ramdir).

RAM Disk může sloužit k odkládání menších rozsahů paměti, textových stránek, grafiky nebo i k novému obložení funkčních kláves atd.

Všechny Basic - povely pro RAM Disk (dále jen **RD**) začínají zkratkou „RAM". Jinak zůstávají všechny běžné povely Basicu 7.0 beze změny a mají svoji obvyklou platnost. Příkazy, které uvidíte vypsány i po spuštění programu RAMDISK C128 na obrazovce jsou:

RAMDIR - vylistuje adresář, velikost dat je udána v bytech.
RAMSAVE "Jméno" - uloží aktuální Basic program v paměti počítače na RD pod zadaným jménem.
RAMLOAD "Jméno" - natáhne program z RD do paměti počítače.
RAMRUN "Jméno" - natáhne program z RD do paměti počítače a automaticky spustí (autostart).
RAMSCR "Jméno" - data na RD smazat (SCR=scratch).
RAMNEW - všechna data na RD smazat. Příkaz probíhá s bezpečnostní otázkou.
RAMDEV číslo - změna přednastavené adresy přístroje (device), na které se budou vztahovat následující příkazy RAMIN a RAMOUT. Přednastavené číslo je 8 (disketová jednotka). Možno změnit na hodnoty 1, 4, 5, 6...30.
RAMIN "Jméno" - data natáhnout do RD

Příkaz provede natažení určeného programu z diskety přímo do RD. Majitelé datasetů před tímto příkazem musí nejdříve změnit číslo zařízení pomocí jednoduchého příkazu RAMDEV (číslo)!
RAMOUT "Jméno - data uložit přímo z RD na přednastavené zařízení. Opačný směr povelu RAMIN.

Nyní, před dalšími povely pro RD uvedu malý příklad pro práci s RD a datasetem:

10 PRINT "ZKOUSKA"	- příklad programu
RAMSAVE "ZKOUSKA"	- uložit na RD
RAMDEV 1	- přednastavení datasetu
RAMOUT "ZKOUSKA"	- uložit na kazetu
RAMSCR "ZKOUSKA"	- smazat v RD
RAMIN "ZKOUSKA"	- znovu natáhnout
RAMRUN "ZKOUSKA"	- do paměti a spustit (autostart)
RAMDEV 8	- znovu nastavena disk. jednotka

Nakonec ještě několik příkazů pro speciální funkce zajímavé zejména pro programátory. Jde o povely RAMUSED, RAMFREE, RAMSIZE a RAMLOC.

POZOR! Tyto příkazy musí být zadávány spolu s příkazem PRINT a s parametrem (číslem) požadované funkce.

PRINT RAMUSED (číslo) - závisle na funkčním argumentu (číslo) tento povel zobrazí funkci následujících dat:

číslo 0 - velikost programu paměti
číslo 1 - obložení paměti na RD
číslo 2 - počet použitých vstupů na RD

PRINT RAMFREE (číslo) - opět závisle na funkčním argumentu zobrazí:

číslo 0 - volných bytů v programové paměti
číslo 1 - volná paměť na RD
číslo 2 - počet ještě možných vstup na RD

PRINT RAMSIZE "Jméno" - funkce, která zobrazí velikost programu uloženého na RD v bytech. Pokud tento neexistuje, je zobrazena hodnota 1.
PRINT RAMLOC "Jméno" - zobrazí aktuální začáteční adresu, nebo hodnotu 1, pokud soubor určeného jména neexistuje.
RAMRES "Jméno", počet - rezervuje požadovaný počet bytů pro určený program.

Virtuální RD je možno „provozovat" například i v komunikačním okně zadáním příkazu **MENUE 9, 5, 34, 20**. Samozřejmě je možné velikost okna zvolit podle svého uvážení a to provedením změny jeho parametrů po příkazu MENUE.

MERGE rutina pro C128

Tato jednoduchá rutina MERGE pro váš počítač C128 vám umožní spojování BASIC programů v módu 128. Jedná se o program v čistém BASICu 7.0, který nově obloží funkční klávesy počítače a jejich funkci zobrazí při začátku programu na obrazovce.

Následující kroky vám objasní postup při vzájemném spojování dvou programů:

1) Nahrejte první program z diskety do paměti počítače stiskem klávesy F3.
2) Přečíslujte nově program s klávesou F7. Stiskem F6 si pak můžete program vylistovat.
3) Ochraňte starý program stiskem F1, aby jste měli jistotu, že další program natahovaný do paměti nepoškodí svým rozsahem či obsahem program původní, který je již v paměti počítače.
4) Natáhněte druhý program stiskem F3.
5) Spojíte oba dva programy stiskem F2. Pokud mají být oba programy ještě upravovány, přečíslovány apod., je nyní poslední možnost toto provést a pak program (nyní už jako jeden celek) uložit (nahrát) na disketu. V jiném případě, jako je připojování dalšího programu, je zapotřebí opakovat postup od bodu č.2 až opět po tento bod č.5.

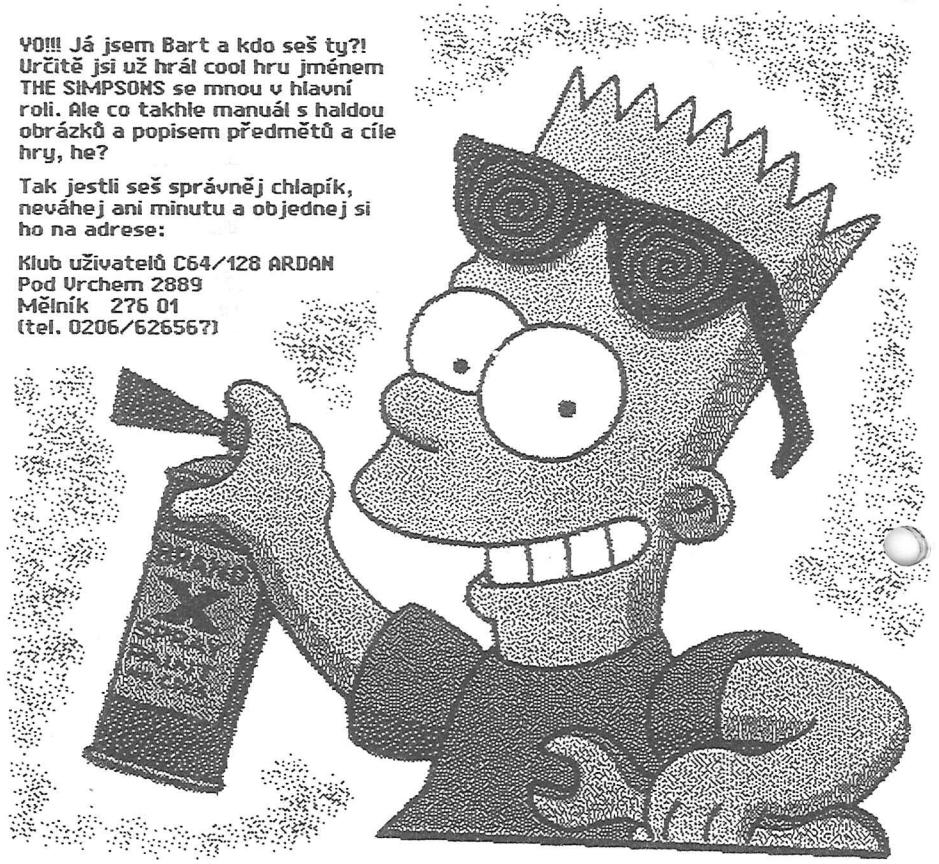
Všechny připojované programy musí přirozeně začínat číslem vyšším, než je nejvyšší číslo programu prvního (předchozího), který se nalézá v paměti počítače. Aby bylo tohoto dosaženo, je možné řádky přečíslovat pomocí příkazu RENUMBER.

Na závěr ještě tabulka nového obložení funkčních kláves po natažení programu MERGE 128:

F1 - chránit starý program v paměti
F2 - programy spojit
F3 - DLOAD"
F4 - DSAVE"
F5 - DIRECTORY
F6 - LIST
F7 - RENUMBER 1,1
F8 - DELETE

Ruda RS/Commodore klub BRNO

Manuály z nabídky klubové literatury



Čtenářská anketa - zhodnocení

Ano, sliby se maj plnit, i o Vánocích... :-) Takže v dnešním čísle bychom vás rádi seznámili s výsledky ankety, kterou jsme zveřejnili v předchozím čísle Splash!-e. Rovněž zde zveřejníme jména těch tří šťastlivců, kteří nelenili a jako první zaslali své odpovědi, stejně jako jména dalších dvou, náhodně vylosovaných z celé kupky dopisů.

Dostali jsme celkem 28 dopisů, což je relativně dost, ovšem pokud vezmeme v úvahu celkový počet odběratelů našeho časopisu, je to méně, než třetina. Každopádně děkujeme všem, kterým nebylo zatěžko vzít do ruky pisátko a něco naškrábat na kus papíru. Dnešní zhodnocení jsem se rozhodl obohatit sem-tam nějakým grafem; pomůže vám to udělat si lepší přehled o celkovém poměru... no a samozřejmě mi nedalo, abych opět nedokázal, že prezentace dat pomocí grafu se dá dělat i na naší malé 64-ce (obstaral to za mne program GeoChart). Dáme se do toho, ne?

K otázce věku uživatelů nebudu nic dodávat - stačí se podívat na graf. V povolání převažují studenti, pracující s technikou či elektřinou, ale nechybí ani učitel (má mé sympatie, hehe...), voják z povolání, dřevorubec, turbinář či důchodce.

U typu jednoznačně převažuje C64 II (18 uživatelů), pak C64 I (7), C128D (2) a C128 (1). Kromě commodorů ještě 3 z vás vlastní další počítač (PC). Kacíř MAC dokonce vlastní ATARI 130 XE!!!

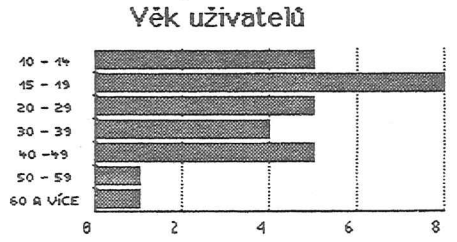
Využití počítače: nejrůznější, na co jen lze pomyslet. Nejvíce převažuje zpracování textů a dat (většinou v GEOSu), hraní her, programování, ale i tvorba hudby, návrhy plošných spojů, výuka nebo tvorba grafiky.

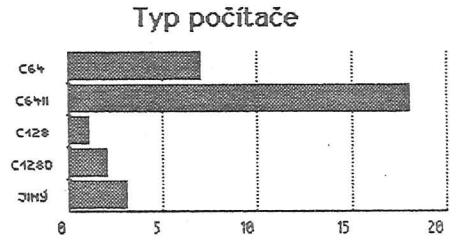
Velmi nás zajímalo, jak je váš commie vybaven. Byli jsme obzvlášť mile překvapeni, protože až na jednoho mají všichni nějakou disk. jednotku (jeden z uživatelů je dokonce vlastníkem „zázračné" disket. jednotky FD 4000 od firmy CMD. Myš má více, než třetina a RAM rozšíření celkem 8 uživatelů. Tiskárna je doma u 22 uživatelů a o joysticku ani nemluvím, ten nechybí snad nikde.

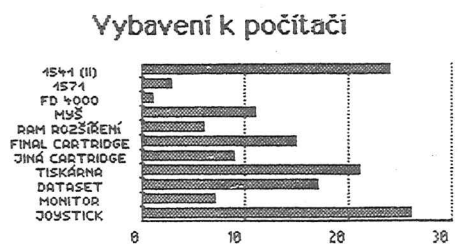
Suma, kterou byste byli ochotni investovat do nákupu dalších přístrojů, se pohybuje od 1000,- do 30 000,- Kč (dotyčný si chce koupit PC, ale to sem už nepatří). Šlo by hlavně o tiskárnu, RAM rozšíření, občas i další počítač (C64 nebo C128), myš, objevily se i zálohovací hodiny, MIDI, FD 2000 a SuperCPU (dokonce dvakrát či třikrát!!!).

Splash! téměř všichni odebírají jako předplatitelé. Asi 3 zbylí jej kupují u AYYA či přímo na adrese klubu. Jedno číslo časopisu čte 1 až 3 lidé.

Cena je podle vás přiměřená (téměř všechny z odpovědí). Vedou vás k tomu takové argumenty jako: vynaložená práce, kvalita obsahu (časopisu i diskety), vysoká úroveň, malý náklad, doba je taková. Dokonce se objevil i názor, že by cena mohla být i vyšší, vzhledem k obsahu. Fandíte nám, díky!





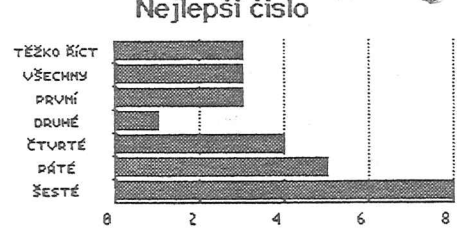


Grafická úprava je dle většiny z vás vynikající, často jste s ní mile překvapeni. Rozsahy článků a rubrik vyhovují. Někteří chtějí zkrátit herní recenze, druzí jich žádají naopak více. Jednomu čtenáři se zdá, že poslední dobou úroveň mírně klesá (budeme se snažit, aby tomu tak nebylo...), naopak nejmenovaný mladý pařan by nám dal 1 s hvězdou.

Když nepočítám nadšené odpovědi typu VSECHNY tak z nejoblíbenějších rubrik to vyhrála na celé čáře rubrika GEOS, za ní následují články o hardware, herní recenze, také vás zajímají Dopisy čtenářů. Krásně to shrnul pan Tomčáni ze Svitav stručnou, ale všeříkající větou: čtu vše!

Jste blázni!? Rušit? Tak na to rychle zapomeňte!!! Tímto názorem by se dala shrnout valná většina odpovědí na otázku, která rubrika vám nevyhovuje a případně byste ji zcela zrušili. Objevily se 2 názory o zbytečnosti rubriky o scéně (podle jiného čtenáře je naopak tato rubrika málo rozsáhlá), asi 2 nepařanské duše chtějí zmenšit rubriku herních recenzí.

Ve Splash!i vám nejvíce chybí popisy a návody užitk. programů, vlastní zkušenosti se soft/hardware, články o hardware (myslím, že v brzké době se nedostatku těchto článků nemusíte obávat), více grafiky (což je velice obtížná věc, obzvlášť na C64 s hustotou tisku pouhých 75 dpi - potvrdí vám to každý DTP-ák).



Otázka č. 14 zněla: Které číslo Splash!e se vám zatím nejvíce líbilo? Vyhrálo to u vás poslední, tedy 6. číslo, po něm pak číslo páté, čtvrté, první a druhé. Někeří se nemohli rozhodnout (těžko říct), jiným jsou favority všechna čísla. Inu, proti gustu žádný dišputát.

Podobně jako předchozí otázka zněla i otázka číslo 15. Ptali jsme se na podle vás nejlepší článek vůbec v celé historii Splash!e. Vede u vás článek SuperCPU od CMD (č.6), v závěsu za ním se drží článek Commodore 64/128 (č.5) a Internet, pak také recenze na Geocanvas v3.0 (č.5), článek RAM 1750 (rozšíření paměti REU) (č.4). Musím se ale přiznat, že nejvíce mne potěšil hlas poslaný článku-návodu na hru Bard's Tale III (tahle hra mně dala fakt zabrat a když jsem celý návod konečně dopsal, měl jsem sto chutí to alespoň nějak oslavit a pořádně se přitom zkalit...). Díky za ten hlas. Bardstalomaniaci ještě nevymřeli. ;-)

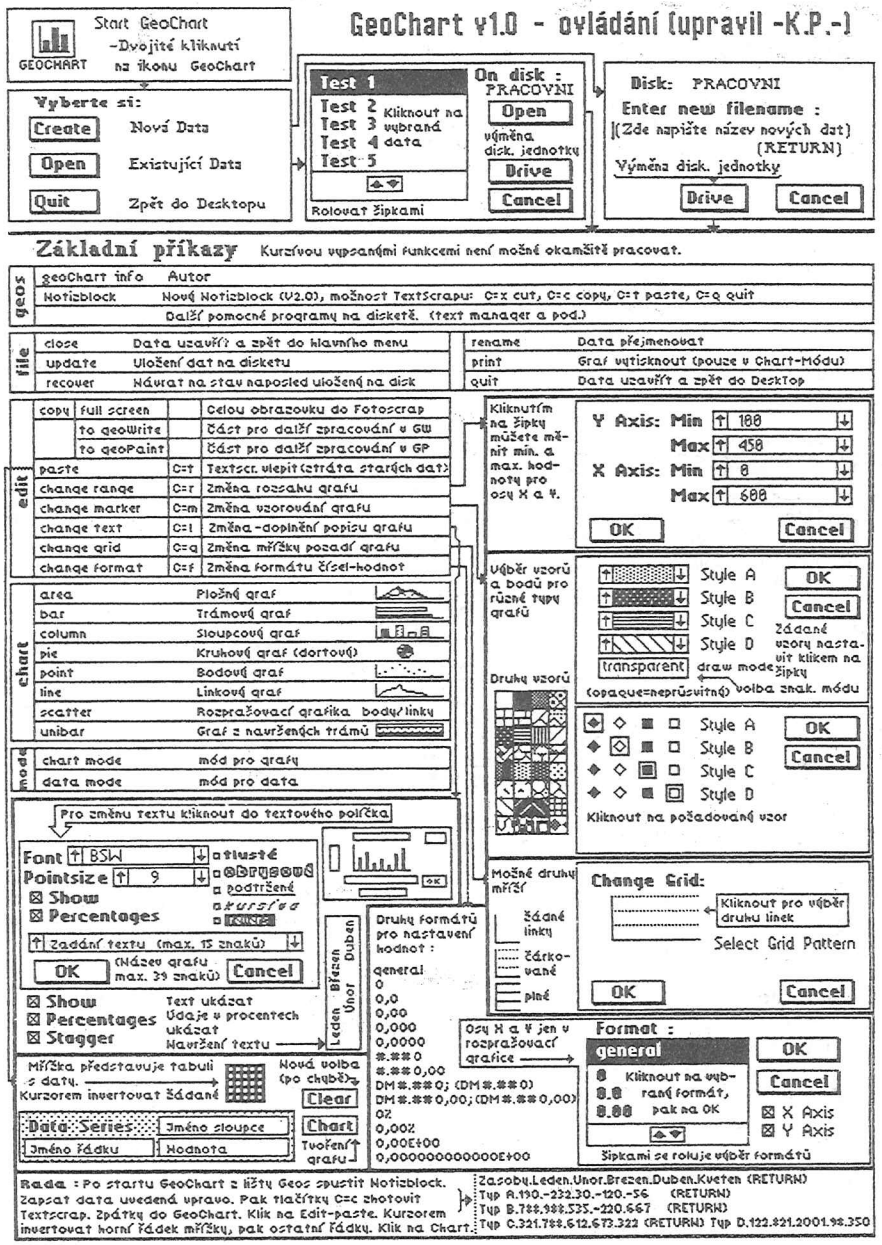
Nejrozporuplnější otázkou byla úroveň Splash!-disku a co byste na něm chtěli mít. Někdo chce zrušit dema, jiní jich chtějí více, někdo chce více kvalitnějších her (ty si přece můžete objednat u nás v klubu, ne?), více utilit, GEOS-dokumenty (grafiku apod.), návody na hry (uvažujeme o tom), pomocné programy, omezit programy pro C128 (což by podle mne, vzhledem k uživatelům vlastnícím tento počítač, nebylo spravedlivé). Avšak v zásadě jste s celkovým obsahem disku spokojeni. Zádná vyloženě kritická odpověď se nedostavila.

Z dalších časopisů, které se věnují (věnovaly) C64/128 jste uváděli C64 Magazín (vydavatelem je Commodore klub ve Vlčnově), Amiga Review (dříve v něm publikoval přílohu pro C64 právě výše jmenovaný klub), bývalý Commodore with FUN (někdejší firma Commotronic), ojediněle se objevil německý 64'er (většinou půjčený z knihovny nebo koupený v antikvariátě) a také časopis Craizi Line vydávaný C64 klubem v Soběslavi (viděl jsem jedno číslo a nevypadalo zase tak špatně).

No a jaká otázka některým z vás v anketě chyběla: Co říkáte na ceny hardware? Proč odpovídá tuto anketu? (Protože vám fandím.) Váš idol? Jste scenér? Pokoušíte se sami vytvářet nějaké programy a v jakém jazyce? Který uživatelský program nejvíce užíváte a proč? Vyměnili byste svoji konfiguraci C64 za Pentium? Jak jde život? Plánujete koupi jiného počítače, jakého? Kolik času týdně trávíte u svého C64?

Tak to bychom měli. A zde jsou jména čtenářů, kteří budou odměněni věcnými cenami v hodnotách 300, 200 a 150,- Kč (software a literatura dle vlastního výběru z katalogu klubu ARDAN): **Daniel Rehák (Praha 7), David Petřík (Třebařov), Miroslav Rabušic (Choceň).** A zde ještě další dva s odměnami v ceně 200 a 100,- Kč (opět software a literatura dle výběru): **Luboš Karásek (Rozdrojovice), Jan Vávra (Kocbeře).** Pan **Karásek** od nás navíc získává jako bonus zdarma předplatné Splash!e na rok 1997. Všem výhercům gratulujeme!!!

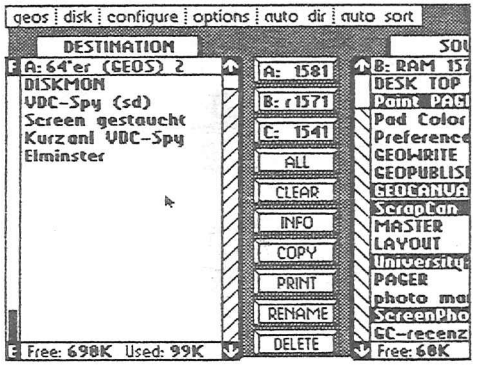
S pozdravem váš šéfredaktor **Marcus/UNREAL**



GEOS Profi Boot

Tato staf volně navazuje na článek o organizaci GEOS disket. Praxe již ukázala, že GEOS, ač je vynikající systém, sám o sobě někdy nestačí. Vzpomínám na doby, kdy jsem začínal s verzí 1.1 a přecházel na verzi 1.3. Nebylo to ve srovnání s verzí 2.0 zase až tak špatné. Ale přece jen...

Přece jen se ukázalo, že při používání více jak jednoho drajvu nebo REU je zapotřebí mít možnost nahlížet do obou directory zároveň. K tomuto účelu se výborně hodí **DUAL TOP**.



Jedná se o nový Desktop, který mimo základních funkcí známých ze standartního Desktopu umožňuje velice jednoduché a přehledné manipulace se soubory i celými disketami (kopírování z disku na disk, mazání souborů nebo třídění souborů...). Podrobně se touto utilitou zabývám v již inzerovaném manuálu.

Nebo při každém startu systému otrocky kopírovat soubor po souboru do REU. K tomuto se náramně hodí utility **QwikStash** a **QwikPik**, pomocí nichž se automaticky při startu systému zkopírují navolené soubory ze systémového disku do REU. Dá se i dosadit na workdisk s aplikacemi a spustit z něj, přičemž přenese i označené soubory z disku, na němž je instalován. Program dokonce umí i přepnout konfiguraci drajvů.

Spolu s **QwikStash**em je třeba mít na disketě i soubor **QwikData**, ve kterém je uložen seznam fajlů, jež se mají kopírovat.

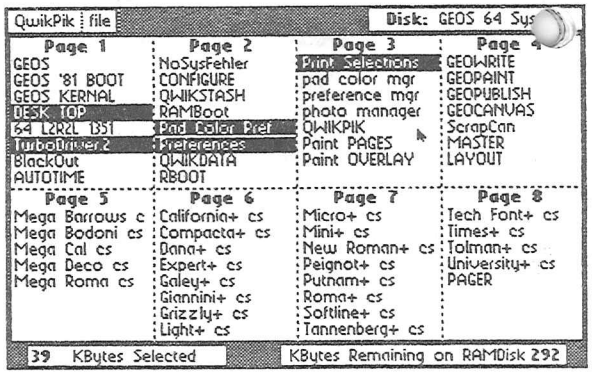
QwikPik je vlastně malý pracovní stůl, kde si navolíte soubory ke kopírování. Tato informace se pak uloží do souboru QwikData.

Samozřejmě nesmím zapomenout na takové maličkosti, jako jsou utilitky **change input**, **change printer**, řadiče tiskáren pro barevný, obyčejný, NLQ tisk, konverzi do GP a programy pro zmenšování vytištěného dokumentu, řadiče vstupních zařízení pro myš, **64 L2R2L 1351**, **Joystick**, **Port 2**, utility **Free**, **NoSysFehler** a poslední dvě u kterých se ještě pozastavím.

Black Out - v nastaveném čase od posledního stisku klávesy nebo pohybu joystickem či myší vypíná obrazovku a tím ji šetří před zbytečným vypalováním.

AUTOTIME - zadáváte aktuální čas a datum ihned při startu celého systému. Odpadá nastavování v souborech **preference mgr** nebo **alarm clock** a hlavně: nelze na něj zapomenout.

Charlie

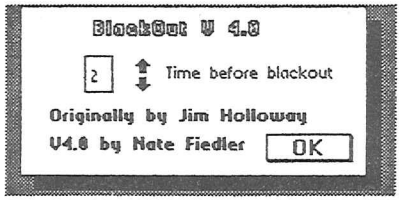


SCREEN SAVER 4.0

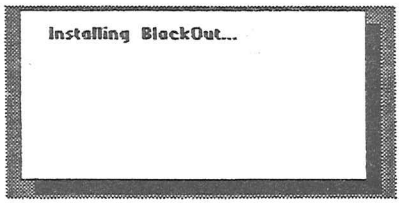
Black Out

Jedna z velice užitečných utilitek určená k šetření obrazovky monitoru. Po uplynutí nastaveného času automaticky vypne obrazovku a opět ji oživí po stisku některé z kláves nebo pohybu vstupní periferií (joy, mouse) tak, jak je dnes zcela běžné u počítačů třídy PC AT.

Prográmek se aktivuje dvojitým kliknutím na jeho ikoně, následně se přes Desktop přeloží komunikační okno, ve kterém si nastavíte požadovaný čas, po jejímž uplynutí se obrazovka zatemní.



Jestliže jste provedli požadované nastavení, stiskněte RETURN nebo klikněte na políčko OK a objeví se toto hlášení:



Poté se rutina nainstaluje rezidentně do paměti. Na rozdíl od jiné podobné utility (PAUSE) tedy nemusí být na každém disku, se kterým právě pracujete.

Dá se také dosadit na systémový disk a jelikož se jedná o autoexec-soubor, spouští se sám automaticky při startu systému, což Vám vřele doporučuji.

Postřehy z praxe

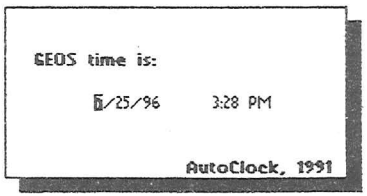
O programu prakticky vůbec nevíte, kromě startu a jeho správné funkce. Přestává fungovat až tehdy, když vyběhnete do BASICu a spustíte nějaký BASIC-program, případně po resetu computeru provedete reboot systému. Pak je třeba jej nainstalovat znovu. Ovšem máte-li na svém boot-disku naistalovánu nějakou další autoexec-utilitu, která umožní zachovávat rezidentní rutiny i po resetu, BlackOut se neztratí. Program má i jednu malou nectnost. Při pohybu dokumentem GeoPaintu se mi stalo, že se obrazovka zatemnila a i po pohnutí myší zůstala potemnělá. Pomoc je velice jednoduchá, stiskněte prostě libovolné tlačítko na klávesnici. Když však uplynula nastavená doba a obrazovka nezhasíná, je třeba překontrolovat čistotu mechanismu myši. Stává se, že prach nalepený na válečky dosedající na kuličku vytvoří nestabilní povrch a celý mechanismus zakmitává. Nezbývá než mechaniku myši vyčistit a udržovat v čistotě.

Charlie

Autotime

Je další autoexec-utilitou zpříjemňující start a práci s GEOSem. Jak název prozradil, podporuje utilitka zadání aktuálního času a data při startu celého systému.

Spouští se sama při startu GEOSu a přihlásí se tímto komunikačním oknem:



Po zadání patřičných parametrů stačí stisknou klávesu RETURN a GEOS pokračuje dále v bootingu.

Lze ji zavolat i z nastartovaného systému a nastavit tak čas a datum např. po resetu vynuceném jeho pádem.

Postřehy z praxe:
K programu nemám nejmenší připomínky. Je dobré, že si pamatuje poslední zadané datum i hodinu a tím má uživatel možnost sledovat kdy se se systémem pracovalo naposledy.

Charlie

Wormdesk v5.0

Co mám opravdu rád, je přehledné ovládání. Ať už hry nebo uživatelského programu. U základního BASICu 2.0 se ani nedá mluvit o kvalitním operačním systému. Něco mi umožnil až Exos, ale to byl také program v prostředí BASICu.

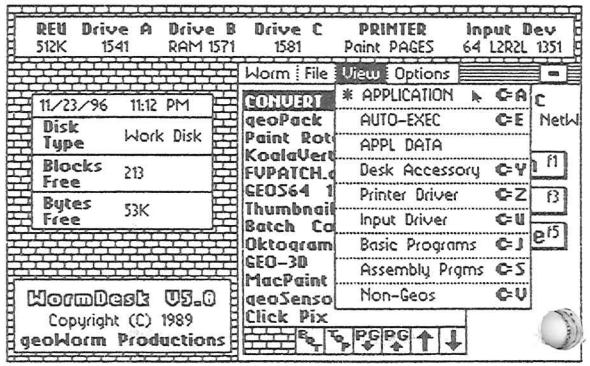
A tady nastoupil GEOS. Již ve své rané verzi 1.2 poskytoval komfortní systém s pohodlným a intuitivním ovládáním. Ale co tady kecám...

WormDesk je náhrada klasického DeskTopu se snad ještě jednodušším a „polopatičtějším" ovládáním (kolikrát jsem už toto slovo použil?). Dá se (censored) také pomocí shortcuts a funkčních kláves.

Na obrazovce nejsou ikony, ale názvy souborů. Můžeme si zvolit, zda chceme zobrazit např. fonty nebo soubory s obrázky. Podle mého mínění chybí funkce „ukaž vše". Ikony se zobrazí v okně file-info, kde však již nemůžeme editovat poznámky. Vedle tohoto okna je okno pomocné. Zobrazuje počet volných kB i bloků, datum atd. Nahoře je pás s konfigurací, tj. typ tiskárny, ovladače, počet disketových mechanik a jejich typ.

WormDesk mi ani jednou nespadl. Je to prostě dost dobrá záležitost. Ke své práci však potřebuje GEOS v2.0. See ya!

Stoovie of Fikas



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

Nezůstáváme pozadu, ale kráčíme s dobou. Od této chvíle nás můžete nalézt i na Internetu a to na těchto adresách:

http://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm
http://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm

Splash! On-line

Čas pařby

skandální odhalení!!!

Přátelé!
Doba je zlá. Někteří politici zjišťují, že nejsou vzdělaní až tak moc, jak si mysleli. Tituly mizí jako sektory na hadrdisku napadeném ONEHALFem. Ani náš časopis nezůstal ušetřen podobné aféry. Jednou ráno jsem se probudil a zjistil jsem, že nevlastním žádnou mutaci počítače Commodore. Ono by to až tak moc nevadilo, kdybych ovšem nebyl herním redaktorem ryze commodorského plátku. Co s tím? Nic. Hra je prostě hra na jakémkoliv počítači. Škoda, že si něco podobného neuvědomují i naši politici. Ale nyní už přejděme k tomu, co by mělo být obsahem takového klasického herního úvodníku.

I já vám děkuji za všechny odpovědi do pracně sestavené ankety. A kde se vzala, tu se vzala, je tady anketa o hrách a věcech s hrami spojených. I odpovědi na tuto anketu budou oceněny, a to přímo věcně (i když zhmotnit software skutečně neumíme - tak to slovo **věcně** berte s rezervou). Odpovědi na anketu zase opět tradičně zasílejte na adresu šéfredaktora MARCUSe. Adresa je uvedena zase opět tradičně v tiráži (a kde ty kecy najdete byste měli vědět z minulého čísla...).

Ačkoliv venku momentálně mrzne, naše klubová činnost nemrzne. Mrznou nám pouze úsměvy. Ale proč, to nikdo neví... Ale teď vážně. Předchozí věty měly vytvořit tzv. oslí můstek od žvástů o anketě ke žvástům o manuálech etc. Pokud se někdo z vás již setkal s klubovým katalogem, případně nahlédl do rubriky Novinky v nabídce klubu, mohl si dotyčný bystrouš (-ka) všimnout nabídky klubem vydávaných publikací - jedná se především o překlady orig. manuálů ke hrám (z těch novějších jmenujme The Simpsons, Tusker, Sinbad, Lords of Doom), o návody (Lemmings, F14 Tomcat) a jiné. Proč na to upozorňujeme? Z vašich dopisů vyplynulo, že o této části klubové činnosti nejste dostatečně informováni, což nás s Marcusem velice mrzí, neboť právě práce na těchto publikacích nám zabere (kromě pařby) nejvíce času (často na úkor školy). Tyto publikace jsou zpracovány na stejné grafické úrovni (a stejnými autory) jako Splash!, což snad není třeba dále komentovat.

Pokud tedy nechcete, aby jediným důkazem vašeho členství v klubu bylo odebírání časopisu Splash!, požádejte vydavatele o zaslání kompletního ceníku. Ceny, které by se mohly někomu zdát mírně nadhodnocené, zdaleka nepokrývají náklady (včetně investice času a energie) na jejich tvorbu. Ale i přesto se je budeme snažit (po dohodě s vydavatelem) poněkud snížit. My jsme zkrátka takoví (hlupáci/dobráci - nehodící se škrtněte!). Toť protentokrát vše...

...snad stále ještě váš **MAC/Real**

Turbo Charge

Firma: System 3 **Rok:** 1991 **Délka:** 2 strany

Podle záběrů z družice Organizace spojených národů byla nepřáteli napadena základna OSN. Byly ukradeny velice nebezpečné rakety, které chce nepřítel zneužít proti OSN. Je na vás, abyste v akci s krycím jménem Justin Thyme zneškodnil nepřátele a získal rakety zpět. Tolik intro hry Turbo Charge.

V této hře plníte roli jakéhosi Knight Ridera, který se prohání po silnicích a pronásleduje šéfy nepřátelské organizace neboli (podle anglicko - českého slovníku) špaťáky. Celkem pět levelů je rozděleno vždy do dvou částí. V první z nich musíte projet ke státním hranicím, kde prorazíte zátaras (což je doprovázeno efektními obrázky), ve druhé části se prostřílíte až ke špaťákovi, jehož automobil mnoha přesnými zásahy vyřadíte z provozu a špaťáka zatknete (opět pěkné obrázky). Vaše auto vidíte zvenku zezadu (podobně jako v Lotusu), před sebou máte zaměřovač, který se automaticky přizpůsobuje horizontálním tvarům vozovky. Firem samozřejmě střílíte, a to na všechno, co se pohybuje. Pokud fire podržíte déle, tvar zaměřovače se změní a vy můžete vy-

střelit jednu z pěti raket, které máte v každém levelu k dispozici. Vaše pronásledování neznepříjemňují pouze nejrůznější auta, ze kterých na vás občas střílejí padouši a z předního skla vám postupně dělají cedník, ale také letouny a nejrůznější předměty na vozovce, které zastaví, nebo dokonce zlikvidují vaše vozidlo. Programátoři však nechali padouchy těmito překážkami klidně projíždět, což mě pěkně s..e. Také průlety vrtulníků tunelem se mi nejeví jako nejrealističtější. Pokud dopadnete i pátého padoucha, následuje outro, které se jen tak často nevidí. Popisovat vám ho nebudu, jen si hru pěkně dohrejte. Sdělím vám pouze to, že je poněkud morbidní, ale mimořádně vtipné.

Protože se hra nedá dohrát bez ztráty života, věnovali nám programátoři celkem pět možností pokračovat. Takto se hra dá (při troše štěstí a umění) dohrát napoprvé (pokud si ovšem nenastavíte nekonečné rakety, palivo a čas, pak je to jednodušší). Turbo Charge jistě není hra, u které byste strávili hodiny. Dá se dokončit zhruba za třicet minut. Nic moc dalo by se říct. Dalo, ale pouze pokud by hra neobsahovala graficky skvělé intro a outro a výbornou hudbu, která skvěle dotváří atmosféru rychlé jízdy v autě.

MAC

GRAFIKA:	8	8
ZVUK:	8	
ZÁBAVA:	7	

IN: intro a outro (nápad i grafické zpracování), hudba
OUT: projíždění překážkami

Hardball

Firma: Accolade **Rok:** 1985 **Délka:** 1 strana

Hru Hardball stvořila již v roce 1985 firma Accolade. Já jsem se s ní poprvé setkal před více než pěti lety na svém Atari (ten vám to natřel - pozn. Marcus) a stále na ni nedám dopustit.

Po úvodním obrázku jste ihned uvrženi do úvodního menu, kde si vyberete hru pro jednoho nebo dva hráče a zda chcete hrát za CHAMPS nebo ALL STARS. A pak už to začne. V soupisce vašeho mužstva si můžete prohlížet statistiky jednotlivých hráčů. Zde je pravděpodobně nejdůležitější položkou procento odpalů. Hráč, který dosáhne přes 30 procent (.300), není rozhodně žádná guma a můžete se na něj většinou spolehnout. Zato hráče s úspěšností pod 20 procent je lepší vystřídat (i když nikdy nevíte, čím vás tito hráči překvapí). Požadované změny zakončíte stiskem SPACE. A nyní hurá do hry - začínat můžete dle výběru buď na nadhozu nebo na pálce.

V případě nadhozu si joystickem vyberete jeden za čtyř druhů nadhozu, následně si vyberete směr nadhozu, který vám svou rukavicí ukazuje chytač (catcher). V případě, že se soupeři i přes váš skvělý nadhoz podaří odpálit (dobrá animace a taky zvuk při odpalu), zobrazí se vám na monitoru polovina hrací plochy a jeden blikající (ne blinkající!) hráč, kterého ovládáte joyem. Po chycení míčku musí eventuelně následovat příhoz na metu, na kterou se snaží doběhnout soupeřův hráč. Někdy však soupeř odpálí přes celé hřiště, rozhodčí ohlásí Home Run a vy můžete pouze sledovat soupeřovy hráče, kteří za obrovských ovací publika dobíhají na domácí metu. Pokud jste na pálce, vyberete si jeden ze čtyř druhů odpalu. Poté vám soupeřův nadhazovač (opět pěkně animovaný) nadhodí (co jiného by taky nadhazovač mohl dělat) a je na vás, který ze čtyř směrů odpalu si vyberete, nebo zda vůbec odpálíte. Pokud už máte nějakého běžce na metách, můžete ho nechat krást mety (vyběhnout ještě před odpalem). Pohyb svých hráčů po metách ovládáte samozřejmě pomocí joysticku. V některých případech zakončí hráč doběh na metu velmi efektním skluzem, který my germanisté nazýváme slide. Rovněž příhozy míčku na jednotlivé mety nejsou nejhůře animované.

Celé utkání se, jak je v baseballu dobrým zvykem, hraje na devět směn (inningů), v případě nerozhodného výsledku se až do rozhodnutí hrají další směny. Zatím jsem se příliš nerozepisoval o pravidlech baseballu, neudělám to ani nyní. Pokud budete mít dostatek terpělivosti, pochopíte je při hře sami.

Hardball je mou nejoblíbenější sportovní hrou. Při jejím hraní jsem strávil desítky hodin a naučil jsem se při tom základní pravidla tohoto sportu. Kromě toho, že kvalitně (na rok 1985, ale v podstatě i na dnešek) zpracovává jeden z mých nejoblíbenějších sportů, má pro mě výborně vybalancovanou obtížnost, takže nikdy nemohu říct předem, zda zvítězím, nebo ne. A toho si u sportovních her obrovsky cením.

MAC

GRAFIKA:	8	8
ZVUK:	5	
ZÁBAVA:	9	

IN: střídání, statistiky, animace
OUT: pouze dvě mužstva

Long Life

Firma: 576 Kbyte **Rok:** 1994 **Délka:** 2 strany

Mám docela rád bojové hry. Dobré bojové hry jako byl třeba Street Fighter II nebo je Ikkiuchi. Nemám rád příšerné spatlaniny typu Black Panther. I na těch dobrých bojovkách je ale něco špatného. U SFII je to matka grafika, která je příliš detailní než aby to C64-ka zvládla (?!?! - pozn. Marcus). Na Ikkiuchi se mi nelíbí příliš omezený rozsah hry. Na Long Life je špatných stránek hned několik. Budiž.

Započněmež grafickým provedením. Na začátku bylo slovo. Co to kecám? Na začátku je velmi hezky nakreslené neanimované intro. Následuje grafický výběr postavičky (postaviček v módu dvou hráčů). Otáčíme disketu a objevuje se hrací obrazovka a s ní první chyba. Nahoře vidíme moc hezkou krajinku, která trochu skroluje. Pod ní je šedý pruh ani do výšky postav. Autoři zřejmě nedokázali zařadit bitmapu za animované sprity.

Postavičky jsou poměrně vysoké a pěkně animované. Bohužel je zde málo chvatů a navíc postavičky se kromě vzezření a trochy animace v ničem neliší. V jejich výběru se ozývají kovové samply, které ohlašují jméno postavy. Hratelnost je překvapivě vysoká a hudba vynikající.

Maďarští autoři se snažili. Měli by udělat druhý díl a odstranit v něm nedostatky dílu prvního. Ale jejich hru si určitě zahrejte. A teď se běžte učit japonsky.

Stooovie/Fikas

GRAFIKA:	8	8
ZVUK:	8	
ZÁBAVA:	7	

IN: bezva hudba, pěkné intro
OUT: ne příliš kvalitní grafika, malý rozsah hry

Amoeba

Firma: Smartworks **Rok:** 1995 **Délka:** 125 bloků

Máte rádi piškvorky? Já ano. Zrovna dneska jsem v nich prohrál, a to s člo... no, řekněme s humaniodní bytostí (možná bych měl přestat číst ten STAR TREK). S počítačem by to bylo, jak známo, ještě horší. Pln komplexů jsem si sedl za svého milovaného Komodora a nahrál AMOEBU. Protože hrát piškvorky s počítačem je úplná blbost, navolil jsem hru dvou hráčů (bystrý čtenář pochopí, že je hru možno hráti i ve dvou) a vyhrál sám se sebou. Komplex méněcennosti byl tentam, takže jsem se mohl věnovat sledování technického zpracování. Co bych pro Vás neudělal, že? Here we go...

Ačkoli jsem neměl tu čest poznat mnoho pišqorkových programů na C64, Amoeba je určitě jedna z nejlepších. I když se Vám asi nepodaří vyhrát nad počítačem, můžete si zahrát třeba se svou dívkou proti sobě. Nezávisle na tom, zda vyhrajete nebo ne, zapíšete se do HI-SCORE. K tomu všemu dění na Vaše bubínky útočí velmi pěkná muzika, kterou v Excaliburu ohodnotili stoprocentní známkou, což trochu přehnali. Nicméně hudba je na tak malý produkt fakt super. Ani grafika není vzhledem k logické hře nikterak špatná. Jisté výhrady bych měl k ovládání, resp. ke kurzorové rutince. Ovládáte svůj herní symbol, ale pouze v závislosti na čtverečcích. Ocenil bych n[illegible] mální kurzorovou šipku. To je však j[illegible] malá štěnice na růži, kterou stojí za to utrhnout a odnést domů.

Dalším kladem je délka. Hra zabírá na disku jen 125M... NE! Už jsem chtěl napsat MB, to péčko mě nějak ovlivňuje. Samozřejmě je to 125 bloků včetně cracku. Co dodat? Nic.

Stooovie/Fikas

GRAFIKA:	6	6
ZVUK:	8	
ZÁBAVA:	6	

IN: hudba, chytlavost
OUT: ovládání, obtížnost

Snow Strike

Firma: Epyx **Rok:** 1989 **Délka:** 2 stra[illegible]

Nazdar lidi. Právě byste mě našli v posteli, je 22:45 a já píšu do SPLASHIe tuhle recenzi. Asi před hodinou jsem přestal hrát skvělý simulátor jménem SNOW STRIKE a myslím si, že není mezi Comodoristy tak známý a rozšířený, jak by si zasloužil. Tak jsem se to rozhodl napravit. Je to skvělá gamesa (neopakuji se?). Do nádoby mé náklonnosti k tomuto produktu padají hlavně plody hratelnosti a grafiky. Jelikož je grafika podivuhodnou smixaninou polygonové a sprajtové grafiky, hra je mnohem rychlejší a lépe se ovládá. Vektorové jsou všechny domy a základny a pozemské útvary vůbec a sprajty jsou vytvořeny letadla a střely. Na začátku si můžete vybrat mezi pozemními a námořními misemi. Přirozeně na moři se startuje z letadlové lodě, která je však příliš malá. Mise se točí okolo problematiky drog a tak budete ničit drogové transporty, výrobny, konopná pole etc. Mě dneska nějak bolí pravej loket...

Docela hezky je vyřešeno úvodní menu. Je to armádní péčko a vy si vybíráte. Pěkný efekt je rozsvěcování kontrolky na diskovce toho počítače během „nahrávání" další nabídky. Nikdy neletíte sám - musíte si vybrat spoluletce (kopilota). Většinou to jsou typické americké týpky s výrazy typu „blast'em chickens". Radím vám toho předposledního, je totiž jediný, komu budete rozumět. Když máte namále, katapultujte se. S trochou štěstí ještě můžete přežít. Let totiž ovládáte i tehdy (v roli parašutisty!). Pokud stejně nepřežijete, uvidíte vlastní po[illegible]eb (zajímavý psychologický moment). [illegible]snutím klávesy A se ve hře spojíte se základnou a získáte tak informace o situaci.

Na hře se mi líbí poměrně vysoká rychlost grafického enginu a spád, který z toho vyplývá. Berte všema jedenácti, nebudete litovat! Tak zatím šťastný let!

Stooovie/Fikas

GRAFIKA:	8	8
ZVUK:	5	
ZÁBAVA:	7	

IN: rychlost, hratelost, realističnost
OUT: chybí pohledy, neproprac. mise, není kampaň

Stone Age

Firma: Eclipse, Bones Park **Rok:** 1992 **Délka:** 1 strana

V poslední době se mi dostaly do rukou dvě podobné „šoupací" logické hry. První z nich je Stone Age.

Vaším úkolem je provést v časovém limitu malého dráčka k východu pomocí kostek, kterými můžete pohybovat nejrůznějšími směry. Přitom některé kostky se pohybují pouze jedním směrem, jiné více směry. A některé se prostě nepohnou, ani kdybyste je podpláceli. Všechny mají společné to, že pokud s nimi pohnete určitým směrem, zastaví se až o pevnou překážku (stěna, jiná kostka). To asi znáte z Atomixu. Do každého ze sta levelů o rozsahu jedné [illegible]é obrazovky, které musíte vyřešit, máte k dispozici vstupní kód. A jsme u toho. Nedovedu pochopit, proč má hráč celkem x životů, když stejně může kdykoliv začít pomocí kódu. No nic, já se nebudu rozčilovat.

Grafika hry je výborná, především pak pozadí, která však často nejsou příliš zřetelná kvůli rozmístěným kostkám. Také hudba je skvělá, v menu si můžete seřadit celkem osm skladeb do jakéhosi jukeboxu, počítač je v průběhu vašeho logického snažení ve stanoveném pořadí odehraje. Hra samozřejmě disponuje podobnými vymoženostmi, jako ukončení pokaženého levelu pomocí Q, ovšem pouze za cenu ztráty života. (Ale no tak, neplakejte, vždyť máte kódy. Cože, vy si je nepíšete? Tak to máte smůlu, ha ha ha!)

Jedním z největších logických problémů je samotné nahrání hry Stone Age (SA). Z důvodů, které jsou známy pouze autorům, totiž musíte nahrávat s netradičním parametrem LOAD"STONE-AGE!",8,2 a spoléhat na svou šťastnou hvězdu, zda se SA vůbec rozběhne.

Stone Age je jednou z nejlepších logických her, kterou jsem kdy hrál. Vřele doporučuji.

MAC

GRAFIKA:	8	8
ZVUK:	7	
ZÁBAVA:	8	

IN: počet levelů, grafika, hudby
OUT: nahrávání, životy

Raid over Moscow

Firma: Access Software **Rok:** 1984 **Délka:** 146 bloků

Další hrou, kterou jsme si dovolili zařadit mezi klasiku, je Raid Over Moscow (ROM). Tato již dvanáct let stará hra si takovéto ocenění plně zaslouží, protože patří mezi nejlepší střílečky, které jsem měl během svého dlouhého pařanského života tu čest hrát a několikrát dohrát.

Zápletka je příznačná pro předrevoluční období - zlí sověti vypálili jaderné rakety na hodné amíky, kteří tě pověřili nebezpečné střely zlikvidovat dříve, než budou zlikvidována americká města. Programátoři z Access Softw. rozdělili hru na několik zcela odlišných částí, což je počin i v dnešní době málokdy vídaný. A jaké že to vlastně jsou části?

Po výběru obtížnosti vidíte z vesmíru Zemi, letící rakety a vaši kosmickou základnu, ve které také musíte po stisku SPACE začít. Z hangáru musíte vyletět libovolným počtem kosmických vznášedel, kteroužto situaci vám bude komplikovat nejen nepříjemná setrvačnost, ale také fakt, že vrata hangáru se vám otevřou až po stisku F7, a to pouze v určité výšce nad podlahou. Pokud se vám zdá, že máte venku již dostatečný počet strojů, vrhnete se jedním z nich na svítící sovětské město. Obraz se vám přepne a vy se ocitnete ve vlastní raketce v levé části a jako např. ve hře Zaxxon proletíte vcelku jednoduchou tratí až na konec, kde máte za úkol zlikvidovat prostřední z pěti reaktorů, nebo co to je. Předchozí dvě herní části se třikrát opakují, neboť likvidujete celkem tři města. Po zničení třetího z nich se zopakuje pouze druhá část, a to při dobývání Moskvy. Pokud jste byli úspěšní i tam, ocitnete se na Rudém náměstí s raketometem na rameni. V roli teroristického vandala musíte odstřelit všechny věžičky a dveře na Kremlu a ještě k tomu všechny o(d)střelovače, kteří vám situaci značně komplikují. Až vymlátíte celé Rudé náměstí, přesunete se do jakési místnosti. Tam máte k dispozici několik disků, kterými musíte sejmout několik prapodivných strojů, které před vámi neustále přejíždějí. Zlikvidovat je však můžete pouze zezadu po odrazu disku od zadní stěny. Následuje přesun do sousední místnosti, ve které provádíte stejnou činnost, ovšem v dosti tuhém časovém limitu. Navíc musíte tento stroj zasáhnout několikrát. Pokud se vám podaří splnit i tuto část hry, USA jsou zachráněny.

Grafická stránka hry je na poměr roku 1984 vcelku vyvedená. Horší to je s hudbou (neexistuje) a se zvuky (nic moc). Co říci (napsat) závěrem? ROM je prostě skvělá střílečka, kterou není až zas tak moc obtížné dokončit, takže hurá do toho. Vždyť ji máte na Splash! disku.

MAC

GRAFIKA:	3	7
ZVUK:	7	
ZÁBAVA:	8	

IN: Rozličné části, hratelnost
OUT: Hudba, zvuky, jednoduchá druhá část

Do dalšího čísla pro vás máme připravenu klasiku nejklasičtější, můžete se těšit na skvělou arcade/adventure jménem ZORRO. Také zveřejníme kompletní návod na tuto hru a k tomu všemu navíc Zorra najdete na Splash!-disku. Takže si budete moci, společně s joystickem v ruce, zavzpomínat s námi.

Návod ke hře

Lords of Doom

Po startu hry se nacházíte ve vstupu do města. Nejdříve zvolte Sharon, která jde do (1) a vezme si sekeru. Rovnou vyseká sekerou několik kolíků z hromady dřeva a nožíkem je opracuje na šípy do kuše, jeden kolík však nechá neopracovaný. Dokud mají Sharon a Charlie dostatek energie, půjdeme se zbavit **hlavní zombie.** Charlie vezme lopatu (8) - přitom přibere pumpu a hadici, které odloží u auta - a převezme od Sharon sekeru. V (4) vezme také páčidlo. Charlie ještě musí do kaple (33), kde si pomocí lopaty obstará hrst posvěcené půdy. Nyní jdou oba až do (43). Sharon vejde do (47) a nyní rychle přepněte na Charlieho a proběhněte až do (46), cestu si Charlie prohrabe lopatou a dveře otevře páčidlem. Několika údery sekerou zabije zombii a posype ji posvěcenou hlínou. Teď se ještě rychle vrátí do (43) a dobije zombii, která otravuje Sharon. Nyní do (45). Charlie zde vykope vlčí mák a zlikviduje přitom poslední zombii. Oba se nyní vrátí ze hřbitova a doplní si případně jídlem či pitím ztracenou energii.

Nyní Charlie odloží vše kromě sekery, lopaty a páčidla a vstoupí do domu. První, co udělá, bude otevření stolečku ve vestibulu (62) a přečtení notýsku doktora van Halena. Od této chvíle lze přizvat na pomoc proti upírům tohoto věhlasného vědce, ale k tomu se ještě dostaneme. Charlie jde na zahradu. V (85) vypáčí dveře a v (86) sebere rukavice. Při cestě zpět sebere klíč od sklepa - je ve skříni (84). V (74) je nutno navléct si rukavice a otevřít truhlu. Je zde lístek. Zapište si z něj obě čísla a odložte jej, také rukavice už nebude potřeba. Zpět přes halu do (66). Zde sebere Charlie další lístek zpoza pravého obrazu (opět si zaznamenat čísla a vyhodit). Dále projde až do (70) a odhrabe si lopatou cestu do sklepa. Pokračuje až do (60), kde odemkne klíčkem dveře. Klíčku se zbaví, nebude ho již potřebovat. Sestoupí dolů a v (51) pod hromadou hlíny najde další lístek - opět přečíst, zaznamenat a vyhodit. V (53) odsune bednu a najde ještě jeden lístek (co s ním, už snad ani není nutné vysvětlovat). Teď tedy zpět ze sklepa až d (83). Tam Charlie otevře růžový stolek a sebere stříbrné šperky. Konečně opustí dům a vrátí se do města.

Nejdříve na poštu (9), kde pošle telegram van Halenovi, aby přijel na pomoc. Nyní vyjde ven a jde do skladu zbraní a munice (19). Použít páčidlo na vitrínu a skříň. Sebere formu na patrony, pistoli, nitroglycerin. Pro zbytek se může ještě třeba vrátit. Mezitím by se měl ve městě objevit van Halen a jeho pomocnice Susan - zatím je nechejte čekat ve vstupu do města. Charlie jde až k autu a tam odloží nitroglycerin. Nyní může Susan vejít do železářství (4), kde vezme kabel. Vyjde ven a z auta vyjme autobaterii. Vezme si nitroglycerin a z těchto 3 komponentů sestrojí bombu. Když už je v tom tvůrčím procesu, může rovnou vzít kanystr na benzín z (6) a spojit jej s hadicí a pumpou donesenými ze zahradnictví - vznikne plamenomet, který je nezbytný na konci hry.

Vraťme se však k likvidaci příšerek. Charlie, který má u sebe formu na patrony, šperky a pistoli (ze které vyndal náboje), jde do železářství (4). Tam otevře pec a vloží do ní formu a šperky. Zavře pec a po chvíli ji opět otevře, získá 4 stříbrné náboje, které naláduje do své pistole. Nyní by měl mít u sebe sekeru, pistoli se stříbrnými náboji a vlčí mák. Takto vybaven jde do lesa a v (16) zabije sekerou 5 vlkodlaků. Postupuje dále do (17), kde se na něj vyřítí **hlavní vlkodlak.** Nejdříve na něj použije vlčí mák a poté mu prostřelí srdce stříbrnou kulí z pistole. Opět je o jedno monstrum na světě méně. Vlčí mák již může vyhodit.

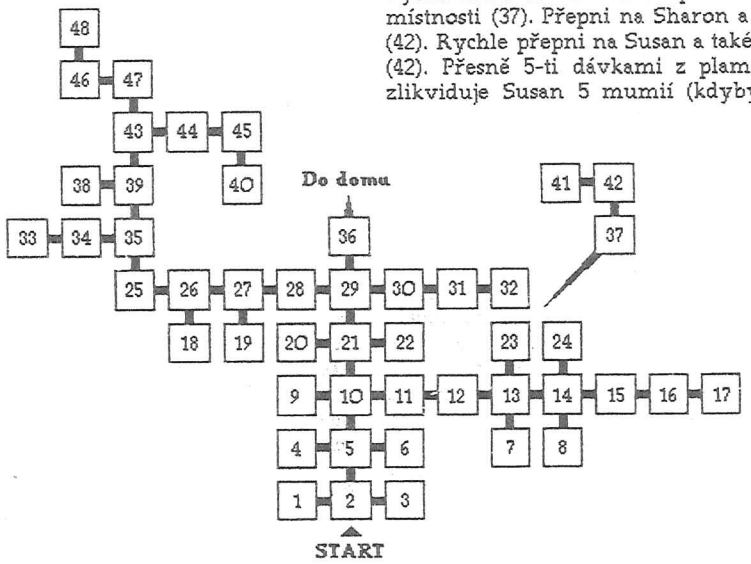
Nyní si zvol van Halena. Ten sebere v (1) neopracovaný dřevěný kolík a kladivo, pak jde do kadeřnictví (22) a sebere prázdnou láhev. Pro svou lepší obranu si může

vzít třeba druhou pistoli - dýku si ale raději nechá, to pro případ, kdyby mu došly náboje. V kapli (18) načerpá do láhve svěcenou vodu a přibere malý křížek.

Teď půjde do domu, vzadu ve sklepě (59) zabije nejdříve hordu obyčejných upírů a pak vstoupí do (56). **Hlavního upíra** nejdříve postříká svěcenou vodou a pak mu vrazí do srdce dřevěný kolík. Poté vezme svi- tek, který po něm zbyde a přečte si jej - dozví se, že hlavní mumie má skrýš pod kinem ve městě. Nyní může odhodit svitek, kříž, kladivo i svěc. vodu.

Pokud bude mít van Halen málo energie, může si ji doplnit ve sklepní spižírně (55). Jde ven ze sklepa a v (64) sebere sekeru. Teď do (72) (lze sebrat kuši jako další zbraň), odsunout vázu a vzít klíček, který je za ní schovaný. Tím otevře dveře do prvního poschodí. Nyní už může klíček odhodit. Po schodech nahoru a pak do (91). Tam van Halen odsune kulečník a sebere poslední lístek - opět přečíst. Nyní do (100), sejme sekerou letícího netopýra a otevře sejf. Pokud sis zaznamenal dobře všechna čísla z lístků, po jejich seřazení od 1 do 5 by ti mělo vyjít číslo 28113. To vyťukej na číselníku sejfu a rozsvítí-li se zelená dioda, je vše O.K. Seberte klíče a vraťte se potom s van Halenem do města.

Zde zajde van Halen do banky (20), otevře klíčem přihrádku a sebere Ankh (klíč už může vyhodit). Naproti v kadeřnictví (22) vezme trubku od dřezu a jde ji namontovat do zadní části automobilu. Nyní je na řadě Susan. Vezme si plamenomet a použije jej na trubku v autě. Tím do něj načerpá 6 dávek benzínu. Je však lepší udělat si větší zásobu, proto všech 6 dávek vyjme z plamenometu a znovu jej doplní. Vyjme ještě 4 dávky a opět je doplní. Nyní by měla Susan mít u sebe plný plamenomet, Ankh a 4 dávky benzínu. Zvol Sharon a jdi vzít porouchaný telegraf z pošty (9). Pak s ním a s bombou jdi do kina (23), tam odlož bombu a vrať se před kino. Nyní telegrafem bombu odpal. Pozor, výbuch značně ubere Sharon energii, proto by se měla před touto akcí řádně posilnit jídlem a pitím. Po výbuchu se musí opět najíst a napít a vše odhodí - vezme si k sobě 6 dávek benzínu. Teď projde Sharon i Susan vytvořenou dírou v zemi pod kino až do místnosti (37). Přepni na Sharon a vejdi do (42). Rychle přepni na Susan a také vejdi do (42). Přesně 5-ti dávkami z plamenometu zlikviduje Susan 5 mumií (kdyby benzín



načerpala, doplní si jej z vytvořených zá-). Pak doplní plamenomet a vstoupí do (41). Pomocí Ankhu zmrazí **hlavní mumii** a vpálí jí celý zásobník (6 dávek) z plamenometu přímo do žaludku.

Nyní jen stačí se všemi postavami odejít k bráně města (startovní pozici) a vychutnat si HAPPY END...

Marcus/UNREAL

Herní anketa aneb gamesníkův sen

1. Vaše nejoblíbenější hra.

2. Váš nejoblíbenější herní žánr (žánry).

3. Co si na hře nejvíce ceníte (hratelnost, grafika, zvuk, propracovanost, originalita, délka hraní, ...).

4. Podle čeho si vybíráte hry (recenze (kde?), cena, doporučení (koho?), demo-verze, ...).

5. Kolik času trávíte hraním her (denně, týdně, měsíčně, ...).

6. Kolik je vám let. Vaše pohlaví (pařanka/pařmen).

k dlouho (od kolika let) hrajete počítačové hry.

8. Používáte často cheaty nebo poke? V jakém případě k nim sáhnete (automaticky, občas, v případě tuhého zákusu, nikdy, ...).

9. Kolik vám při pařbě „zařvalo" joysticků?

10. Váš největší hráčský úspěch (dohrání jaké hry (her) si nejvíce ceníte)? Použili jste při tom poke, cizí pomoci apod.?

11. Jste spokojeni s rozsahem recenzí ve Splash!i (počet, délka)?

12. Vyhovuje vám autorská základna recenzentů, přivítali byste i další autory?

13. Jaká recenze vás doposud nejvíce zaujala v celé historii našeho časopisu?

14. Váš nejoblíbenější autor recenzí (pokud čtete i jiný časopis o hrách, napište kromě redaktora publikujícího ve Splash!i i jména dalších autorů a název časopisu, ve kterém jeho recenze vycházejí).

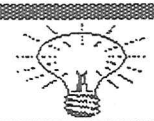
15. Jak hodnotíte kvalitu recenzí ve Splash!i v porovnání s jinými časopisy? Co si myslíte o objektivitě příspěvků v herní části (ve Splash!i i jinde)?

16. Objednali jste si nějakou hru pouze na základě recenze ve Splash!i? Napište její název. Odpovídala podle vás kvalita hry textovému i číselnému hodnocení v recenzi?

17. Objednali jste si ze stále se rozrůstající klubové nabídky hru s manuálem, případně samostatný manuál či návod? Jak jste s ním byli spokojeni.

Máte-li jakékoliv další připomínky k herní části Splash!e a naše otázky vám neumožnily se k nim vyjádřit, uveďte je v podobě libovolného slohového útvaru. :-)

MAC + Marcus/UNREAL



Zákysník aneb Hráči sobě

Cheaty:

KINGS OF THE BEACH (disketa)
Je velmi dobrý volejbal, ale málokdo ví, že během hry si můžete kdykoliv vyvolat na obrazovku průběžné hodnocení vaší hry. To znamená, že při stisku klávesy F7 naskočí (ve hře) onen růžový rámeček s hodnocením, které by jste jinak uviděli až na konci se. Také protestovat u rozhodčího a rozčilovat se tam můžete libovolně často, (ovšem to lze pro změnu jen při přerušení hry) ale musíte počítat s tím, že za to dostanete žlutou nebo červenou kartu. Klávesa pro vaše rozčilování je F1.

WRESTLING SUPER STAR (Codemasters 1992, kazeta)
Jak v této hře zaručeně zvítězit a získat na konci pohár? Je to jednoduché. Stiskněte FIRE a joystick dejte dopředu. Váš zápasník bude poskakovat na jedné noze s kolenem vystrčeným dopředu a to neumožní soupeři ani se přiblížit. Zkusí-li to (a on to zkusí!) dostane kolínkem do břicha a ustoupí zpět. Takto proskákejte všechny zápasy (je jich hodně) a pohár je nakonec váš!

MANCHESTER UNITED (disketa)
Chcete-li při hře předběhnout nebo dostihnout soupeře a být rychlejší bez balónu než on, podržte stále FIRE a váš hráč se bude sice klouzat s jednou nohou nataženou dopředu, ale jste pak zaručeně rychlejší než váš protihráč - a to je hlavní!

DELIVERANCE
S modulem Action Replay nebo Super Snapshot můžete „zapoukovat" do hry nekonečně mnoho životů. Příkazem POKE 5635,173 a POKE 5663,173 můžete hru dohrát bez ztráty jediného životu.

SPINDIZZY
Po natažení hry do paměti počítače a jejím spuštění zadejte jednoduše PAT. Budete pak mít nekonečně mnoho času pro hru. (Neprovádět před odchodem do školy nebo zaměstnání!).

POKE

Bombjack II
POKE 7053,200 : SYS 39712

Hawkeye
POKE 6105,189 : SYS 23558

Last Mission
POKE 7211,173 : SYS 4096

Choplifter
POKE 10142,205

Iridis Alpha
POKE 16411,128 : SYS 16384

Nemesis
POKE 5868,255 : SYS 5768

Gauntlet
POKE 48621,96 : SYS 32768

Kung-Fu Master
POKE 34142,128 : SYS 32768

Parallax
POKE 5796,96 : SYS 819

Dopisy čtenářů

NAZDÁREK KÁMOŠI ZE SPLASH!E!
PRÁVĚ JSEM ZVLÁDL VAŠI ANKETU A PŘIDÁVÁM PÁR ŘÁDEK NAVÍC... ROZHODNĚ BY BODLY RUBRIKY O PROGRAMOVÁNÍ. JÁ OSOBNĚ BYCH JE PŘIVÍTAL, I ZA CENU ROZŠÍŘENÍ ČASOPISU A TÍM I CENY. VŽDYŤ KAŽDÝHO MUSÍ DOST ZAJÍMAT, JAK TEN STROJÁK FUNGUJE. VYTVOŘIT SI SÁM ŇÁKEJ UŽITKOVEJ PROGRAM NEBO HRU JE MÝM SNEM. A MYSLÍM, ŽE BY SE SPOUSTA DALŠÍCH ČTENÁŘŮ RÁDO ZAPOJILO. A ODPADLO BY SPOUSTY PROBLÉMŮ SPOJENÝCH S TÍM, ŽE VÁM PÍŠE TAK MÁLO [illegible]
[illegible]AKONEC. NEOPOVRHUJTE LIDMI, KTEŘÍ Z RŮZNÝCH DŮVODŮ NEMAJÍ DISKETOVKU. VADÍ MI TO. TY LIDI VÁM TOTIŽ NEMAJÍ O ČEM PSÁT. S POZDRAVEM

VÁCLAV STROPEK, VYŠKOV

P.S.: MŮŽETE ZVEŘEJNIT PŘESNÝ NÁVOD KE HŘE ELITE (TO NENÍ UTIP).

RUBRIKA O PROGRAMOVÁNÍ BY SKUTEČNĚ „BODLA". MY SAMI BYCHOM JI RÁDI DO SPLASH!E ZAŘADILI, ALE VŠE VÁZNE NA JEDNOM DROBNÉM DETAILU – NENÍ, KDO BY JI VEDL A PSAL DO NÍ. SÁM PROGRAMOVAT TAKÉ NEUMÍM (COŽ MI AŽ TOLIK NEVADÍ, PONĚVADŽ, JAK ŘÍKÁ KLASIK, „TEN UMÍ TO A TEN ZAS TOHLE") TAKŽE DO TÉ DOBY, DOKUD SE NĚKDO Z VÁS ČTENÁŘŮ NEOZVE, ŽE BY BYL OCHOTEN DO RUBRIKY O PROGRAMOVÁNÍ VE STROJÁKU (NEBO ASSEMBLERU) PRAVIDELNĚ PŘISPÍVAT, SE S KURZY PROGRAMOVÁNÍ VE SPLASH!I PROSTĚ NESETKÁTE. HOLT, JAK UŽ BYLO NĚKOLIKRÁT ŘEČENO, ČASOPIS NENÍ JEN DÍLEM REDAKCE, ALE TAKÉ ČTENÁŘŮ.
NEVÍM, JAK JSI DOŠEL K NÁZORU, ŽE OPOVRHUJEME MAJITELI DATASETŮ (TEDY TĚMI, KDO NEMAJÍ DISK. JEDNOTKU). NENÍ TO PRAVDA. FAKTEM JE POUZE TO, ŽE NĚJAKÁ SLOŽITĚJŠÍ PRÁCE NA POČÍTAČI JE S DATASETEM PRAKTICKY NEMOŽNÁ. PROTO VĚTŠINA UŽIVATELŮ, KTERÁ PŘESEDLALA NA DISKETÁRNY, JIŽ S DATASETEM NADÁLE NEPRACUJE. POKROK SE NEDÁ ZASTAVIT (VIZ NAPŘ. PC A PŘECHOD Z DISKET NA CD-ROM...). ALE POKUD BYS RÁD PŘISPÍVAL NĚJAKÝMI ČLÁNKY PRO DATASETÁŘE, ROZHODNĚ TO UVÍTÁME.
NÁVOD NA ELITE NEJSPÍŠ NIKDY NEZVEŘEJNÍME. A OSOBNĚ SI MYSLÍM, ŽE TO NEDOKÁŽE NIKDO NA SVĚTĚ. NÁVOD NA GENIÁLNÍ HRU ELITE SE TOTIŽ [illegible]EKTICKY „NEDÁ NAPSAT". NAMEJVÝŠ TAK JEŠTĚ [illegible]NUÁL (A TO JE VELKÝ ROZDÍL) A TEN JSME V NAŠEM KLUBU PUBLIKOVALI UŽ ASI PŘED 4 LETY. TAKŽE POKUD MÁŠ ZÁJEM O STRUČNÝ MANUÁL S NĚKOLIKA DŮLEŽITÝMI INFORMACEMI A PŘEHLEDEM OVLÁDÁNÍ, PIŠ NA ADRESU VYDAVATELE (=KLUBU).
TAK, DÍKY ZA DOPIS. VĚŘÍM, ŽE SE NÁM KONEČNĚ OZVE NĚKDO, KDO BY RÁD PSAL DO SPLASH!E ČLÁNKY (ČI CELÝ SERIÁL) O PROGRAMOVÁNÍ.

MARCUS

VÁŽENÁ REDAKCE ČASOPISU SPLASH!
NEDÁVNO SE MI DOSTAL DO RUKOU VÁŠ ČASOPIS SPLASH! A MOHU ŘÍCI, ŽE MĚ PŘEKVAPIL. NEJEN TÍM, ŽE JE CELÝ ZPRACOVANÝ NA C64 A TO V PĚKNÉ A CELKEM PROFESIONÁLNÍ ÚPRAVĚ, ALE I TÍM, ŽE SE VŮBEC JEŠTĚ DNES NAŠEL NĚKDO, KDO JE OCHOTEN VYDÁVAT LITERATURU A ROZŠIŘOVAT SOFTWARE A HARDWARE.
PRÁVĚ NA C64 JSEM PŘED ROKEM ZPRACOVAL SVOJI DIPLOMOVOU PRÁCI, PRÁVĚ NA NĚM MÁM ULOŽEN TELEFONNÍ SEZNAM S NEJDŮLEŽITĚJŠÍMI ČÍSLY, ON MI POMÁHÁ PSÁT DOPISY PŘEKYPUJÍCÍ PESTROSTÍ PÍSMA, OBRÁZKŮ A VYZNAČUJÍCÍ SE PĚKNOU ÚPRAVOU, S JEHO POMOCÍ TISKNU ADRESY A OBRÁZKY NA DOPISNÍ OBÁLKY A VYRÁBÍM OZDOBNÁ BLAHOPŘÁNÍ, VIZITKY A NÁPISY NA KOŘENÍ A V NEPOSLEDNÍ ŘADĚ S NÍM JEŠTĚ STÁLE TRÁVÍM CHVÍLE PŘI HRÁCH, KDYŽ JE VENKU „PSÍ POČASÍ".
VÁŠ ČASOPIS (5. ČÍSLO) SE MI DOSTALO DO RUKOU OPRAVDU V PRAVÝ ČAS, KDY JSEM PŘI NÁVŠTĚVĚ PRAHY ZAVÍTAL DO PRODEJNY ASVA NA SOKOLOVSKÉ ULICI A DOZVĚDĚL JSEM SE, ŽE C64 UŽ JE ZAVŘENEM OKOLNÍM SVĚTEM. VY JSTE MNĚ ALE, MYSLÍM, PŘESVĚDČILI, ŽE TOMU JEŠTĚ ZDALEKA TAK NENÍ A ŽE SE JEŠTĚ POŘÁD NAJDE SPOUSTA PŘÍVRŽENCŮ TÉTO CHYTRÉ „MAŠINKY", KTEŘÍ Z NÍ DOKÁŽÍ UDĚLAT VÝKONNÉHO POMOCNÍKA V DOMÁCNOSTI I ZAMĚSTNÁNÍ.
PROTO VÁM PŘEJI, ABY VÁM TOTO NADŠENÍ A CHUŤ DĚLAT NĚCO UŽITEČNÉHO PRO NÁS UŽIVATELE A MAJITELE C64 DLOUHO VYDRŽELO, ABY PŘICHÁZELY NA VAŠI ADRESU ČASOPISU SPLASH! JEN TY NEJLEPŠÍ KRITIKY (I KDYŽ BEZ ZDRAVÉ KRITIKY SE TAKY NEOBEJDETE!), ALE I RADY JAK PRO VÁS, TAK PRO UŽIVATELE.

ING. TOMÁŠ ŠLAMPA, ZÁBŘEH

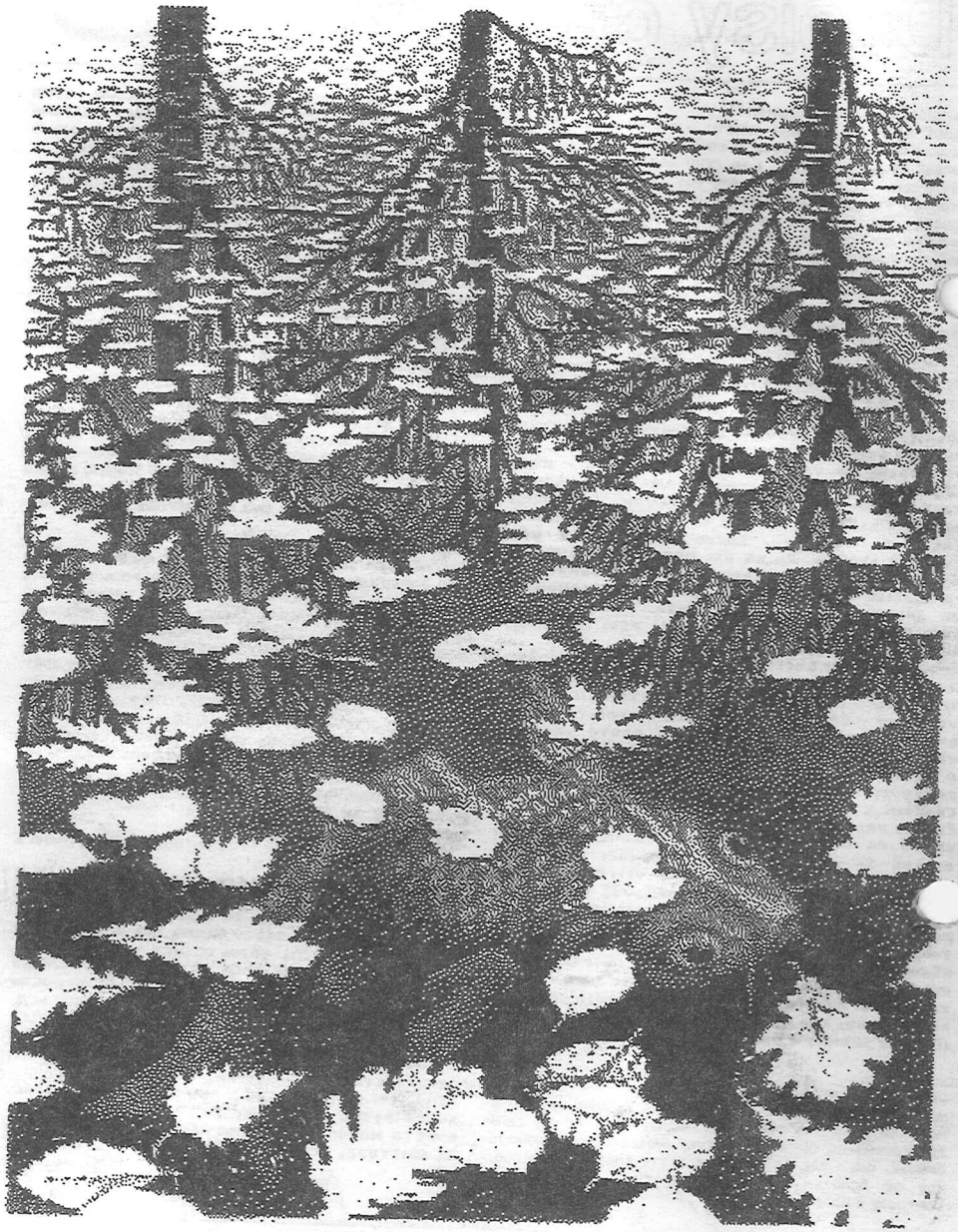
TAK TOHLE JE PROSTĚ BEZ KOMENTÁŘE. MARCUS

VÁŽENÁ REDAKCE,
KONEČNĚ JSEM SE VÁM ROZHODL NAPSAT. HNED NA ZAČÁTKU MÉHO DOPISU VÁS MUSÍM ZACHRLIT SPOUSTOU POCHVAL A KUSU DOBRÉ PRÁCE. JSTE FAKT DOBRÝ. K NAPSÁNÍ TOHOTO DOPISU MĚ DOSLOVA VYPROVOKOVAL ČLÁNEK C64/128 A INTERNET. NEMOHL JSEM ANI UVĚŘIT, ŽE TO NEPŘEBERNÉ MNOŽSTVÍ PROGRAMŮ A JÁ NEVÍM ČEHO JEŠTĚ BYLO PRO C64/128. DO TÉHLE DOBY SE MI O TOM VŠEM MOHLO OPRAVDU JEN ZDÁT. TAKŽE JEN TAK DÁL. JSEM VELKÝ PŘÍZNIVEC GEOSU A PROTO MNĚ CHYBÍ VE SPLASH!I NĚJAKÉ OBRÁZKY V GEOPAINTU. MYSLÍM, ŽE JE TO VCELKU ŠKODA. DÁLE UVAŽUJI O ZAKOUPENÍ RAM 1750, ALE NENÍ MI JASNÉ, ZDA PO VYPNUTÍ COMPU DATA ZŮSTANOU V PAMĚTI. NEVÍTE, KDE BYCH SEHNAL NÁVOD KE HŘE WIZARDRY 5? SLYŠEL JSEM TAKÉ, ŽE NA C64 SE PŘIPRAVUJE ZAŘÍZENÍ, KTERÉ UMOŽNÍ PŘIPOJENÍ S JAKÝMKOLIV MO NA PC. MOHLI BYSTE SE O TOM TAKÉ ZMÍNIT? HODNĚ ÚSPĚCHŮ DO BUDOUCNA PŘEJE

ANTONÍN POKRUPA, PRAHA 4

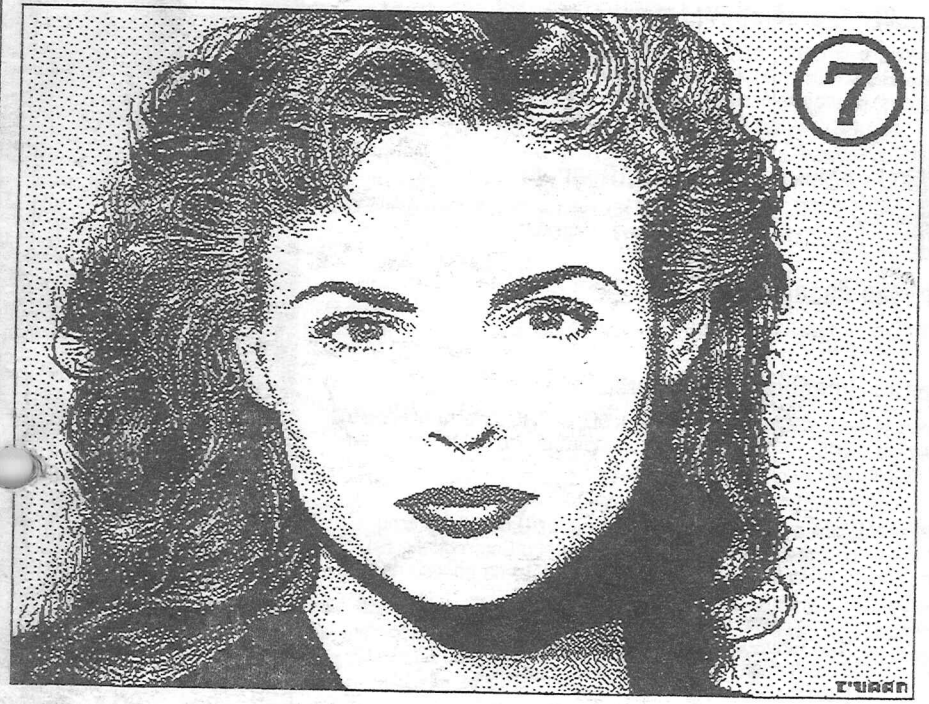
S GP-DOKUMENTY NA SPLASH!-DISKU TO JE ZNAČNĚ PROBLEMATICKÉ (HLAVNĚ KVŮLI JEJICH VELIKOSTI). NEJLEPŠÍ ZPŮSOB, JAK SI OBRÁZKY OPATŘIT, JE OBJEDNAT SI JE U NÁS V KLUBU (NA DISKETÁCH S UTILITAMI PRO GEOS). NAJDETE JICH TAM SPOUSTY.
ANO, PO VYPNUTÍ POČÍTAČE DATA Z REU 1764/1750 SE DATA NENÁVRATNĚ ODEBEROU DO KŘEMÍKOVÉHO NEBE. V NĚMECKU SE JISTOU DOBU PRODÁVALA REU, KTERÁ BYLA ZÁLOHOVANÁ BATERIEMI, ALE VYŠLA PODSTATNĚ DRÁŽ.
O NÁVODU NA WIZARDRY 5 NEMÁME TUŠENÍ. ZKUS SEHNAT STARŠÍ ČÍSLA 64'ER, TAM BY MOHL BÝT...
PŘIPOJENÍ PC HARDDISKU K C64 JE OPRAVDU MOŽNÉ, AVŠAK DOSUD JSEM TOTO ZAŘÍZENÍ NEVIDĚL. AŽ SE O TÉTO MOŽNOSTI DOZVÍME NĚCO VÍCE NEŽ JEN TO, ŽE EXISTUJE, VČAS VÁS BUDEME INFORMOVAT.

MARCUS



Časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

Splash!



Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish

Klub C64/128 ORDON