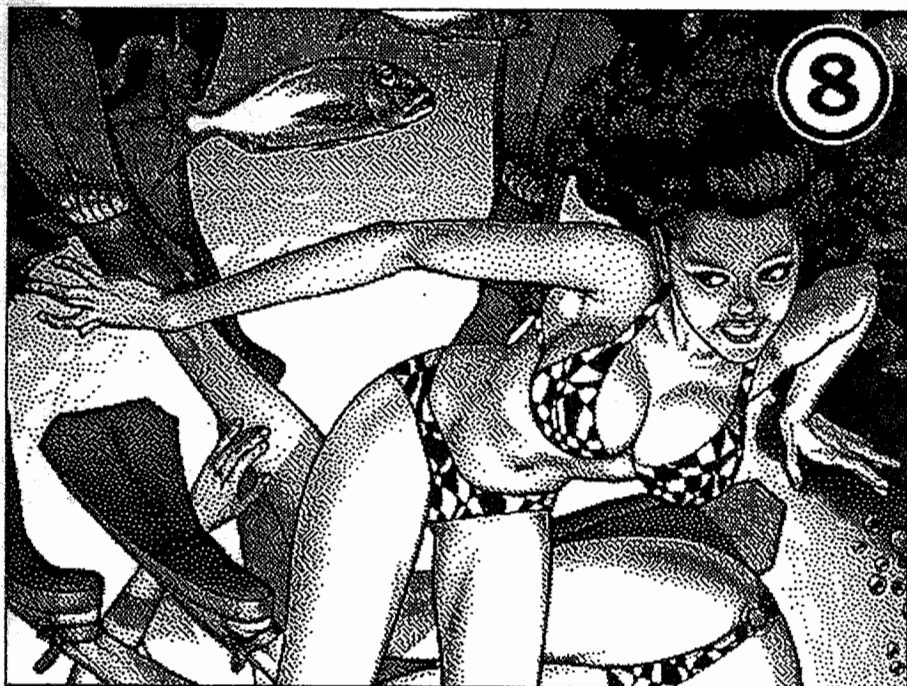


CASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128

*Splash!*



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub C64/128 ČRDOČ

# SPLASH! - časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

## 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,B,N,I)

## Šéfredaktor

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

## Internet SPLASH! On-line

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

## Redaktoři a přispěvatelé

Marek Lesák (MAC, e-mail: MAREKLESAK.HGF@VSB.CZ),  
Josef Prokeš (Joe), Rudolf Sebněk (Ruda RS), Lukáš Sebněk  
(Lucass), Karel Polášek (K.P.), Jiří Fiala (Stoovie of Fikas),  
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: 70,- Kč. Celoroční předplatné  
(4 čísla): 240,- Kč (v ceně předplatného je započteno i poštovné).  
Předplatné je nutno uhradit složenkou typu „C“ (žlutá) na  
adresu vydavatele.

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

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

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

# Slovo úvodem...



Díky americké firmě Creative Micro Designs jsme mohli zaznamenat jejich geniální SuperCPU, díky Splash! jste se pak o něm mohli dovědět více informací. A tím se dostávám k jádru pudla, neboli k tomu, co je pro toto osmé číslo aktuální.

Do dnešního čísla jsme pro vás totiž připravili opravdu cenné informace z první ruky - článek o testech akceleračního SuperCPU 64 v různých oblastech práce s C64 (GEOS, pakování, BASIC, grafika, ...).

Stodvacetosmíčkáři dnes určitě zaplesají, neboť nadílka článků o programech pro C128 je skutečně bohatá. Všechny programy, které jsou v tomto čísle popisovány, najdete rovněž n Splash! disku uvnitř časopisu.

Ovšem není mým cílem se zde rozepisovat o dalších článcích tohoto čísla, spíše bych chtěl upozornit na změny a novinky v našem klubu. Hlavní změnou je **zdražení** časopisu, které se bude týkat ročníku 1997, tedy od čísla 9. Z důvodu avizovaného zdražení poštovního, jsme bohužel nuceni zvednout cenu za jedno číslo na 70,- Kč. Pro předplatitele celého ročníku však platí sleva, tedy 240,- za celý ročník (což odpovídá ceně 60,- Kč za 1 číslo časopisu; informace o předplatném najdete v tiráži na 2. straně). Za to se vám budeme snažit podávat ještě čerstvější informace, kvalitnější služby a lákavější zboží. To můžete posoudit již dnes, v Nabídce novinek (na zadní dvoustraně). Karta pro připojení harddisku k C64, rozšíření RAM disku na 1 MB či nový software (GEOS, hry, utility, atd.), to jsou jen některé z mnoha žhavých novinek, které si lze u nás objednat.

V tomto čísle nenajdete rubriku Dopisy čtenářů, protože kvůli zdržení vydání 7. i tohoto 8. čísla jsme zatím nedostali žádné vaše dopisy a reakce, což je pochopitelné. A pokud nejsou dopisy, nemohou být ani odpovědi na ně. Takže pište, posílejte náměty, čekáme na ně.

No a co vás čeká v příštím čísle? Článek o disketové jednotce FD 2000 od CMD, informace o připojení harddisku k C64/128, další spousta herních recenzí, možná se již dočkáte i prvních dojmů z nového českého operačního systému OS OKNA 64.

Takže se mějte fajn, těšíme se na vás v dalším, již třetím ročníku.

S pozdravem váš šéfredaktor

To, co hýbe dnešním počítačovým světem, je nový a stále výkonnější hardware. Tahle evoluce (ať už to může někomu připadat nadsazené) zasáhla také nás, vlastníky Commodore 64.

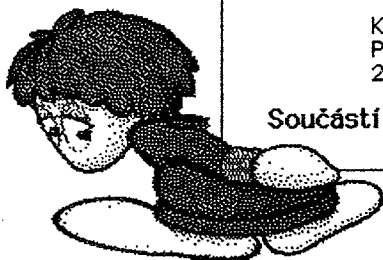
# Obsah:

Slovo úvodem...	3
Obsah	4
Splash!-disk č.8	5
Commodore 64DX	6
BASIC - tipy a triky	8
SuperCPU 64 - testy	9
Programy pro C128	12
Víte, že...	14
geoDOS 64 v1.6 (preview)	15
Přehled ovládání: GeoPublish v1.0	16
FormPrint 1.5	19
Herní úvodník	20
Rigor - preview	20
Face Off	21
Bombel	22
Ikkiuchi	22
Pang!	23
Muzzy Zoophyte	24
Locomotion	25
Castle Master	26
KLASIKA: Zorro	26
Zoro (návod ke hře)	27
Zákysník aneb Hráči sobě	28
Novinky v nabídce klubu	30

Máte-li zájem o podrobný, graficky  
špičkově zpracovaný návod ke hře  
Lemmings, piště na adresu klubu:

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

Součástí manuálu je výpis všech kódů.



# Splash! - disk č.8

Na dnešním Splash!-disku najdete především spoustu drobných, ale užitečných programků pro C128, které pocházejí z dílny Brněnského Commodore klubu. Jelikož je software pro C128 poměrně málo a je o něj veliký zájem, můžou se všichni 128-káři těšit i přístě na množství dalších programů podobného druhu. Dnes vám rovněž nabízníme nový grafický editor pro SuperHires Interlace mód včetně několika ukázek, nechybí ani gamesky pro spřízněné pařany (preview vesmírné střílečky Rigor) a další z užitečných programů pro GEOS.

**Out of Color** - tento originální grafický editor vám jistě splní vaše „dlouholeté přání“ a sice kreslit na C64 obrázky v jemném rozlišení a k tomu všemu navíc používat pestřejší barevnou paletu, než standartních 16 barev (až 136 možných odstínů!!!). Ano, jde o speciální grafický mód zvaný SuperHires Interlace. Lze ovšem využívat i neblízkavý SuperHires, s 16-ti barvami (opět v jemném rozlišení). Obrázek může mít šířku 96 pixelů a výšku plných 200 pixelů. V tomto režimu se už dají konat skutečné divy, což můžete posoudit podle přiložených ukázkových obrázků.

**Gfx converter** - pomocí tohoto konverzního programu lze přenášet obrázky ze sedmi starších graf. formátů do formátu SHR nebo SHI. (což jsou režimy používané ve výše uvedeném editoru). Zajímavou je také možnost konverze PCX (formát z PC, použitelných je pouze 16 barev), kdy zvolíte výřez z původního obrázku o rozměru 96x200 bodů a ten se pak zkonvertuje do 16-ti odstínů v interlace režimu.

**OOO gfx linker** - tímto programem vytvoříte z obrázku spustitelný soubor (stačí jej pak jen natáhnout do počítače a zadat příkaz RUN).

**Displayer.PRG** - toto je zobrazovací rutina. Bude vám užitečná, budete-li ji chtít využít v některém svém programu či demu.

**Dragon\*U/LTH.SHR** - první ukázka, obrázek ve formátu SuperHires.

**Palm-Beach.SHI** - toto je opět ukázka možností OOO, tentokrát v interlace módu.

**The Girl/SYSTOLE** - a taktó vypadá obrázek zlinkovaný utilitou OOO gfx linker. Jen dodám, že obrázek jsem zkonvertoval z původního 256-barevného SVGA obrázku (PCX), po následném zmenšení a redukci barev mi vyšel tento výsledek. Solidní, že? Autorem originální kresby je moravský grafik, který si říká Systole.

**Programy pro C128** - pod tímto označením vám dnes přinášíme Screen Saver 128, Mouse 128 demo, Texthardcopy, Tigercat C128, Dataset Play, Analog Time 128 a 2MHz na C64/128. Podrobnější popis najdete přímo uvnitř dnešního čísla.

**Zorro** - klasika na poli adventure her. Dnešní číslo časopisu je tak trochu zvláštní, protože společně s recenzí na tuto hru a vlastní hrou na disku vám přinášíme i návod na Zorra.

**Rigor preview** - hratelná demoverze střílečky recenzované v dnešním Splash!. Po hraní tohoto souboru otočte disketu, na celé B-straně se nachází zbytek této hry.

**FormPrint 1.5** - GEOS-utilita k tisku vzkazů, štítků, adres atd. Více však na straně 20.

**SWITCHER** - tento rezidentní program pro GEOS vyžaduje 1 volný RAM bank v REU, umožní vám rychlé přepínání mezi aplikacemi, bez návratu do DeskTopu.

**ScraPeek 2.2** - a ještě jeden program pro GEOS. Jde o autoexec-soubor, lze jej tedy zařadit na GEOS boot-disk. Při bootování GEOSu se na obrazovce objeví obrázek (Photo Scrap), který máte na své boot-disketě. Program lze ovšem spustit také jako klasickou aplikaci. V tom případě pak zobrazuje Photo Scrap nebo Photo Album ze zvolené diskety.

**Katalog AUDIO-CD** - seznam hudebních CDček, které si můžete objednat. Vytvořeno v editoru Digital Talk.

# COMMODORE 64DX

Je docela možné, že vám označení počítače v názvu nic neříká, většina z vás však zcela jistě ožije, řeknu-li, že to je pracovní označení firmy CBM pro legendární C65, stroj, jenž jako jediný může být právem nazýván osmibitovou Amigou.

Pokračovatele veleúspěšného C64 chtěla firma Commodore uvést na trh asi v roce 1990, projekt však byl zastaven. Důvodem byla jednak cena (vzhledem k předpokládanému vývoji na trhu „vicebitových“ počítačů), jednak údajně obavy, že ohromné množství programů maximálně využívajících grafických možností C64 bude nekompatibilní s novým grafickým čipem VIC-III použitým v C65. Velká škoda, neboť dnes by pravděpodobně většině z nás trůnil na stole malý počítač s pamětí rovnající se kapacitě PC, skvělou grafikou a velmi, velmi dobrým jazykem BASIC. C65 nebyl nikdy uveden do výroby, po krachu CBM však některé firmy (jako Grapevine) odkoupily exempláře nulté série. Kolik jich bylo, nikdo neví, odhady se různí - prý 20, 50, 300 nebo 1000 (údaj z německého zdroje). Ještě v roce 1994 bylo možno C65 koupit za 998,- DM v Německu. Podívejme se tedy blíže na něco, o čem si většina z nás nechává pravidelně pouze zdát:

- \* kompaktní jednotka, podobající se C64-II nebo C128, běžové barvy, o rozměrech 18x8 palců

- \* procesor typ CSG65CE02, běžící pod taktem 3.54 MHz

- \* RAM 128KB, rozšiřitelná až na 8MB!!!

- \* ROM 128KB, která obsahuje systémy C65 (v1.0.0), C64 (v2.2) a DOS

- \* nový grafický čip CSG4567, podporující všechny grafické módy C64, ale kromě nich také nový textový mód 80x25 znaků (s atributy blikání, „tučnosti“ a podtržení) a nová grafická rozlišení (horizontálně 320, 640 a 1280, vertikálně 200 i 400 bodů, některá prokládaně - interlaced) s bitplánovou grafikou (2, 4 či 8 bitplánů!), všechny tyto

módy samozřejmě umožňují používat klasické sprajty

- \* kromě standardních 16 barev je zde také nová programovatelná paleta 256-ti barev (pro každou základní barvu 16 stupňů jasu)

- \* nový SID-čip, vlastně 2 čipy v jednom, umožňuje totiž stereo

- \* obvod DAT (Display Address Translator) sloužící k přístupu do obrazové paměti, DMA-blitter, podpora genlocku

- \* zabudovaná disketová jednotka 3.5" DS DD pracující s formátem jednotky 1581

- \* 13 konektorů, všechny z C64 (kromě datasetového), port pro zásuvné moduly má díky většímu množství pinů jiné rozměry, je nutno zhotovit redukci

- \* konektor mini-DIN pro připojení vysokorychlostní disk. jednotky typu A1011 (mimo ní jsou připojitelné i DD 1541, 1571 a 1581 provozovatelné ve všech módech, tedy fast, slow, burst)

- \* RAM expansion port pro externí paměť, tato paměť není jen obyčejná REU, je přístupná i pro DMA a video-obvody

- \* kvalitní klávesnice obsahující 77 kláves; horní řada zahrnuje Run/Stop, Esc, Alt, Caps Lock, No Scroll, F1 až F13 a Help; hlavní blok se příliš od C64 neliší, pouze pozici CONTROLu, který se přestěhoval na místo R/S, obsadil tabelátor; kurzory vpravo dole jsou uspořádány do obráceného „T“
- \* video výstupy Composite i RGB, přičemž do RGB jsou vyvedeny všechny grafické módy (odpadá tedy časté přepínání jako u některých sestav s C128).

Práce s C65 bude pravděpodobně od počátku připadat nejpřirozenější tomu, kdo již někdy pracoval s C128 a DD 1581. Po zapnutí se objeví modrá obrazovka a na disketě je hledán a případně nahrán a spuštěn soubor autoboot.c65. Podržíme-li při startu počítače klávesu G, octneme se ihned v mód C64 (funguje ovšem také basicový příkaz GO64).

Zůstaneme-li v mód C65, přihlásí se nám THE COMMODORE DEVELOPMENT SYSTEM s copyrightem 1991, krátkým hlá-

šením o BASICu 10, např. VO.OB.910429, a podáním zprávy o konfiguraci systému:

ENGLISH KEYBOARD (ev. GERMAN/AUSTRIAN)  
NO EXPANSION ROM  
NO EXTERNAL F011 DRIVE  
ROM CHECKSUM SE96A  
READY a blikající kurzor.

Brzy zjistíme, že kvalitní BASIC verze 10 má v sobě zahrnutý téměř všechny příkazy BASICu v7, pouze některé s pozměněnou syntaxí, korektně pracují i příkazy DOSu. Již nadefinovány jsou funkční klávesy F1-F8 (např. F1 přepíná mód 40/80 znaků, F3 vypíše direktorář), F9-F14 jsou určeny k snadnému předefinování (obsahují příkaz KEY).

BASIC v10 zahrnuje i mnoho nových povelů, především pro práci s novými obvody. Jen pro zajímavost si vypíšeme několik z nich:

RGBDMA, REGISTER, TYPE, PEN, MOUSE, RMOUSE, GENLOCK, DPAT, DMODE, PALETTE, PAINT, PASTE, CUT, LOCATE, SCALE, WIDTH, QUIT, SET, VIEWPORT, SCREEN (v kombinaci s CLR, SET, DEF, OPEN, CLOSE).

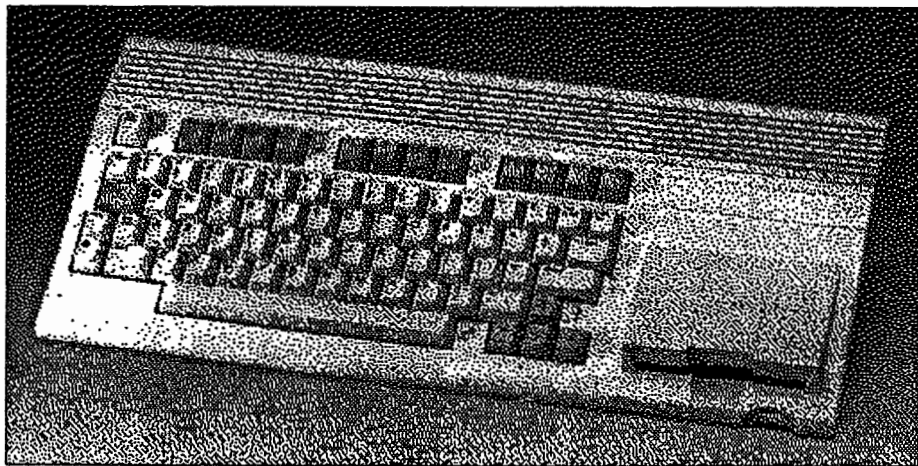
Některé příkazy jsou poměrně složité a vyžadují až 6 argumentů.

Samozřejmostí jsou zde i vylepšené editační funkce. Je možno provádět operace, jaké známe z lepšího textového editoru. Textem programu lze listovat vpřed i vzad, podporován je wordwrapping!

Pomocí klávesy F8 skočíme do klasického monitoru, který navíc umožňuje stránkovat paměť a zná i nové instrukční kódy procesoru 65CE02. Znalce strojového kódu překvapí obsah registru PC (ten ukazuje na aktuální adresu paměti), pro který je vyhrazeno 6 číslic (hodnoty 0 až FFFFFFF).

Asi nejčastější otázka kladená v souvislosti s C65 se týká kompatibility s C64. Většina majitelů C65 se shoduje na 75-85 procentech u všech druhů programů (tedy i dema) a uvádí, že pokud jim některá věc nešla „rozchodit“, povedlo se jim to s jinou verzí. Není jisté, zda-li jsou na vině pouze nové čipy, dle některých programátorů teprve nyní došlo na varování, která odrazovala od používání tzv. „tajných“ instrukcí procesorů 6502, 6510 a 8502. Jejich výkonnější bratříček použitý v C65 má totiž pro kódy těchto instrukcí uloženy poněkud jiné významy.

Příjemným překvapením u C65 byl stereo zvuk. Nový SID lze plně ovládat programem Stereo-Sid Player V10/11 (který fungoval u C64 pouze se dvěma SID-čipy).



Nad výše uvedeným výčtem srdce každého zaplesá a leckdo bude chtít C65 získat. Zde musím upozornit, že stroje, které se dostaly mezi koncové uživatele, byly pouze testovací kusy, ne vždy tedy musely mít všechny uvedené znaky. Především BASIC, který byl stále ve vývoji, občas podá hlášení „unimplemented command error“.

Vážnější jsou ale problémy s hardwarem. K některým počítačům byly pouze s problémy připojitelné disketové jednotky, jiným kusům pro jistotu chyběly konektory pro tyto jednotky, u dalších nefungovaly některé z grafických módů (a to i takové, které zabírají pouhých 16KB paměti). Není známo, kde lze pro C65 získat náhrad-

ní díly - asi jen z jiných, zatím fungujících, přístrojů.

A na závěr krátkou poznámku: Je jisté, že pokrok v oblasti výpočetní techniky nelze zastavit na úrovni osmibitů, nebýt však katastrofálních pochybení firmy CBM, pak mohl tento pokrok na počátku 90. let vypadat poněkud jinak. Počítače Amiga by v kancelářích konkurovaly PCčkům a domů by rodiče svým potomkům nejspíš kupovali multimediální C65-II, jenž by mimo jiné určitě obsahoval DD 1590 (zařízení s ještě smutnějším osudem než C65, zhotoven pouze jediný exemplář - disketová jednotka 3,5" DS HD).

Joe

## BASIC-tipy a triky



Fokud chcete ukončit svůj program tak, aby počítač „přistál“ zpět do svého plného úvodního hlášení a nehlásil se pouze READY, pak zadejte:

```
SYS 57344 (C128)
SYS 64738 (C64)
```

Chcete-li z módu C128 aktivovat mód C64 bez jistící otázky „ARE YOU SURE?“, pak použijte příkaz:

```
SYS 57931
```

Potřebujete-li nastavit čítač hodin počítače (H) na hodnotu 000000, použijte příkaz SYS 65499

Na C128 můžete ochránit svůj program zadáním POKE 818,50. Tento POKE způsobí, že příkaz SAVE nemůže být použit. Další uložení programu (saving) je tedy nemožné.

Nechcete zobrazit po ukončení vašeho programu hlášení READY? Vyzkoušejte tedy:

```
SYS 19910 (C128)
SYS 42115 (C64)
```

Výsledkem bude po skončení programu na dalším řádku pouze blikající kurzor.

Vypnutí opakování kláves (Repeat) pro C128:

```
POKE 2594,128 - opakování všech kláves normální
                 mální stav)
POKE 2594,64 - opakování pro všechny klávesy
                bude vypnuto
POKE 2594,0 - opakování jen pro kurzory, klávesu
                Insert a Space (mezerník).
```

LOAD“\$”\$,8 - natáhne dir a zobrazí volné bloky

A to nejlepší na závěr. Víte, že je také možné již napsaný program v módu C128 „předat“ i do módu C64? Jak? Na odzkoušení této operace použijte následující postup:

- 1) Zapište krátký program v módu C128.
- 2) Pak změňte modus příkazem “GO 64” (v přímém módu)
- 3) Nyní musíte zadat následující příkazy:

```
POKE 43,1
POKE 44,28
```

Tímto program v módu 64 zviditelníte. Můžete jej dokonce spustit, ale musíte dát pozor, aby neobsahoval příkazy, kterým C64 nerozumí...

Ruda RS, Lucass



# SuperCPU 64 - testy

Někteří všímavější jedinci už možná zaregistrovali drobnou změnu v tiráži (a tím nemyslím jen grafický vzhled této stránky). Velmi pozvolna nám hutní kolonka použité konfigurace k tvorbě našeho časopisu (ale nemusíte mít strach, strohá dvě písmena PC se tam hned tak nevyskytnou, na rozdíl od jiných časopisů věnovaných našemu počítači). Již od minulého čísla se tento řádek rozrostl o údaj **SuperCPU 64**. Ano. Nelžeme! Vlastníkem tohoto drahého, ale zato mocného hardwarového doplňku se stal váš šéfredaktor Marcus. V prvních chvílích (ještě než jsem CPU vybalil a zprovoznil) jsem byl v rozpacích, zda tento přístroj skutečně stojí za ty peníze, které byly vloženy do jeho koupě. Mohu vám říci toto: nejenom, že očekávání splnil, nýbrž je ještě v mnoha směrech předčil. Samozřejmě jsme se okamžitě vrhnuli do jeho testování v oblasti, která je nám nejbližší. Chtěli jsme vyzkoušet, jak si bude vést v zápolení se zálučnostmi a časovou náročností práce s aplikacemi pod operačním systémem GEOS (těmi nejčastěji používanými).

Nicméně abychom SuperCPU otestovali „na všech frontách“, dali jsme hlavy dohromady a vymysleli sérii testů, které by měly SuperCPU proklepnout při všech možných činnostech, ke kterým svého milého commodora používáte (přitom jsme mimo jiné vycházeli z výsledků nedávno proběhnuvší ankety). Testy jsme rozdělili celkem do 4 základních kategorií:

- na naprogramování jednoduché, avšak na výpočet náročné programy v BASICu
- GoDot (použití některých složitých grafických filtrů)
- GEOS (GeoPaint, GeoWrite, konverze textu a grafiky)
- pakování (program Byteboiler v1.0 s REU 1750)

Poměr mezi dobou výpočtu bez SuperCPU a se SuperCPU jsme vyjádřili jako koeficient zrychlení (KZ), který budeme uvádět v závorce za popisem jednotlivých testů. Přesné výsledky si odečtete z grafů. Vzhledem k relativně krátké době některých výpočtů pomocí SuperCPU má KZ spíše orientační charakter. Samozřejmě platí, že čím delší je doba testování, tím přesnější a směrodatnější je KZ.

## BASIC

V BASICu jsme vytvořili celkem 3 programy. Předem chceme upozornit, že nejsme žádní experti na programování „čehokoliv v čemkoliv“. Snažili jsme se vytvořit jednoduché programy, se kterými by mohl každý z vás přijít do styku. Tyto 3 programy najdete na Splash-disku a sami si budete moct ověřit, jak dlouho trvá výpočet v BASICu (až si koupíte SuperCPU, budete si moct provést podobné srovnání, jako my... :-). Veškeré výpisy na obrazovku jsme omezili na minimum, čímž jsme se snažili zabránit zkreslení výsledků. Programy nebyly ošetřeny proti možným chybám, ale jejich plná funkčnost byla ověřena podle oficiálních výukových skript „Numerické metody“.

První program - **POKUS1** - generoval 10000 náhodných čísel v intervalu od 0 do 1, které sečetl a vypočítal jejich aritmetický průměr. Podle základních statistických pouček by se měl tento průměr přibližovat hodnotě 0,5, což se také potvrdilo (KZ=9).

Druhý program - **POKUS2** - počítal kořen funkce  $SQR(x-1)-EXP(-x)$  pomocí iterační metody (KZ=5,7).

Třetí program - **POKUS3** - počítal hodnotu určitého integrálu aritmetické funkce  $EXP(-2 \cdot x) / (1 + SIN(x))$  na intervalu 0;1 Richardsonovou extrapolací. Výsledek byl ověřen časově náročnou metodou Monte Carlo (jednalo se o vůbec nejdelší test) po-

mocí 1000 a 10000 náhodně generovaných bodů (KZ=6).

Není naším cílem vyplýtvat místo na popis použitých numerických metod, ale v případě zájmu můžeme jednotlivé metody popsat někdy příště.

## GoDot

U tohoto image procesoru jsme nejdříve zkoušeli rychlost funkce Display (vykreslení obrázku na monitor - v režimu MULTI, 16 barev - KZ=14). Poté jsme vybrali několik časově nejnáročnějších grafických filtrů a přistoupili jsme k jejich testování.

- Blur High (KZ=14.4)
- Convolve (KZ=10.7)
- Median Filter (KZ=13.5)
- Water Color (KZ=11)

## GEOS

Tuto obrovskou kapitolu rozčleníme do 3 menších podkapitol - GeoPaint, GeoWrite a Konverze. Všechny testy v GEOSu probíhaly na Ram-disku (REU 1750). Na disk, jednotce by testy byly zkráceny časovou prodlevou při nahrávání a ukládání, nehledě k tomu, že mnohdy bychom museli čekat po statně delší dobu na ukončení testu.

### GeoPaint

Jako první jsme testovali preview stránky, obrázek 640x720 bodů - 51 kB (KZ=5.3).

Zkoušeli jsme také, za jakou dobu se posouváním dostaneme z levého okraje obrázku na okraj pravý (KZ=5).

Nakonec jsme použili funkci vyplňování. Na prázdnou obrazovku jsme aplikovali plný vzor, černou barvu (KZ=20.7).

### GeoWrite

Na úvod jsme opět vyzkoušeli funkci preview (jak známo, v GeoWrite je tato funkce značně zdlouhavá, zobrazení celé strany mnohdy trvá i několik minut). Zobrazovali jsme celou stranu textu (7 kB) fontem BSW velikosti 9 (KZ=22.4).

Na této straně jsme poté funkci „najdi a zaměň“ nahradili 100 znaků Y za znak I (KZ=15).

Jako další byl na řadě test pohybu po dokumentu. Pohyb vertikální (zleva doprava a naopak) byl u SuperCPU natolik svižný, že nebyl měřitelný stopkami. Proto jsme testovali pohyb shora dolů (KZ=28.8) a zdola nahoru (KZ=30 - vůbec nejvyšší hodnota!!!). I zde byl text ve fontu BSW 9.

Pomocí tiskového řadiče PAINT PAGES jsme nakonec tuto stránku textu tiskli do dokumentu GeoPaintu (KZ=17.6).

## Konverze textu a grafiky

Tak kterým slovem jsme ještě odstavec nezačínali (hehehe, fantazie pomalu dochází...)? Konverze grafiky je velice častá věc, např. v našem časopise se s ní pravidelně setkáváte na titulní straně.

Mezi námi nejčastěji používanými grafickými formáty jsou MAC (to jako MacPaint, víme? - pozn. MAC) a GIF (jako Graphic Interchange Format - pozn. Marcus). Při konverzi z formátu MAC jsme použili dvoubarevný obrázek o rozlišení 576x720 (39 kB) a konverzi jsme provedli programem MacAttack II+ (co furt se mnou máš?! - pozn. MAC) (KZ=15.8).

Obrázek GIF měl 16 barev, rozlišení 520x720 (82 kB). Zpracovali jsme jej programem geoGIF, který zároveň s konverzí do 2 barev a roztažení, na velikost 640x720 propočítával Floyd-Steinbergův algoritmus ditheringu (KZ=24.2).

Rovněž konverzi textů používáme velice často. Např. MAC, který nevlastní vlastní C64 :-)) píše veškeré příspěvky na PC a posílá je e-mailem. Ty jsou pak zkonvertovány programem Text Grabber. Důležitost konverzí textu vzrostla s nedávným zavedením Splash! On-line na internetu. Text o délce 48.5 kB jsme výše popsaným programem převedli do GeoWrite (KZ=10.7).

## Pakování

K pakování programů jsme použili cruncher Byteboiler v1.0 ve spojení s REU 1750.

Tento program je už sám o sobě velice kvalitní a rychlý (právě díky použitému rozšíření RAM).

Ze samplovaného dema 2ND REALITY (které jste mohli najít na Splash-disku č.7) jsme po resetu uložili na disketu 200 bloků dat. Soubor jsme pak zpakovali (KZ=13.2).

Nakonec jsme ještě zpakovali program ve stroj. kódu (185 bloků) (KZ=6.7).

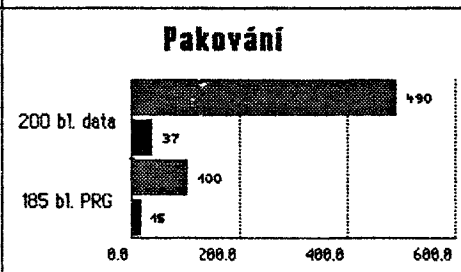
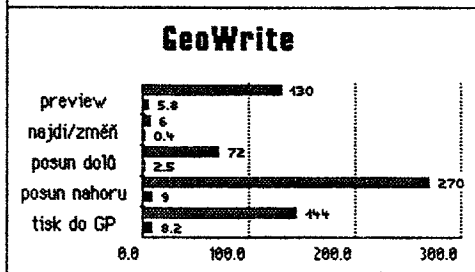
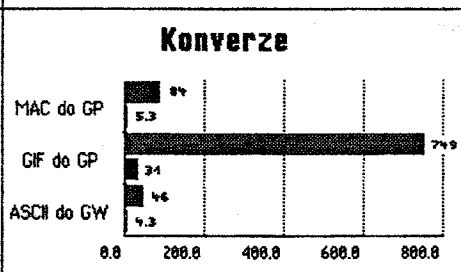
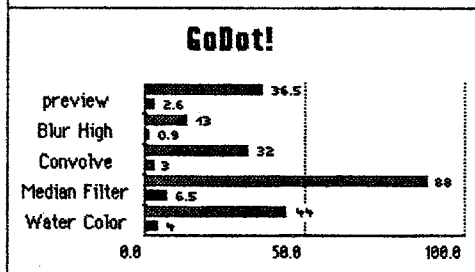
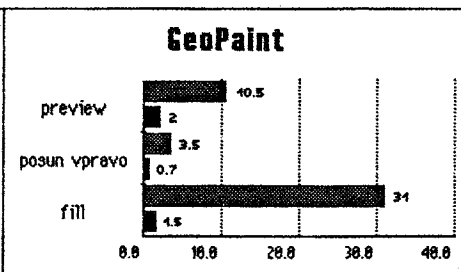
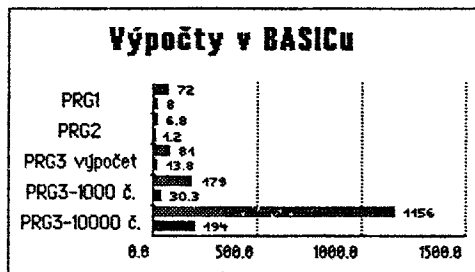
Jak vidno, nemůžeme hovořit nějak obecně o zrychlení jako o pevně konstantě (např. 20krát), u různých programů se tato hodnota značně liší. I když v BASICu není zrychlení příliš vysoké (v porovnání s ostatním testovaným „softem“), umožní vám SuperCPU některé numerické výpočty, kte-

ré jsou bez jeho použití mimořádně časově náročné.

Snad nejvíce nás překvapily a potěšily výsledky v oblasti GeoWrite. Až třicetinásobné zrychlení je obrovským přínosem pro tvorbu Splashie, což je činnost, ke které používáme 64-ku nejčastěji.

Nepostihli jsme všechny oblasti využití commodora ve spojení se SuperCPU, proto pokud máte zájem o koupi tohoto zařízení a chcete se dozvědět rychlost operací se softwarem, který jsme netestovali, napište nám. Není vyloučeno, že v některém z dalších čísel Splashie na tento článek volně navážeme.

Marcus/UNREAL + MAC



# Programy pro C128

## SCREEN SAVER 128

Program SCREEN SAVER C128 (šetrlič obrazovky) je další z řady malých užitečných utilit pro počítač C128 v módu 128 a pochází z Commodore klubu Brno.

Pokud zůstává obrazovka televizoru či monitoru vašeho počítače dlouho konstantní (neměnná), může dojít i k tomu, že se na ní informace vypálí a poškození je viditelné i po vypnutí monitoru. Já sám jsem již viděl několik takových monitorů, které skončily na počítačovém vrakovišti a na nichž jste si mohli i pod širým nebem hezky počítat, co že to za svého života hlásily a svítily do světa (pozn. aut.).

Jako ochrana proti tomuto stavu je ideální program SCREEN SAVER C128, který po vámi stanovené době vypne obě obrazovky (40. a 80. znakový mód) zároveň (mnozí z vás jistě znají z PC, nebo i z našeho GEOSu). Rutina je umístěna v paměti počítače C128 a sice v paměti pro dataset. Program S.S. C128 natáhnete do paměti počítače příkazem:

BOOT "SCREEN SAVER 128"

Následovně jej spustíte příkazem SYS 2816. Prodlév (čas) pro vypínání obrazovky určíte příkazem POKE 3070,X kde za X dosadíte čas, který znamená X krát 5 vteřin. Například povel POKE 3070,3 vám obrazovku vypne vždy po patnácti vteřinách od posledního zásahu do klávesnice. Nejvyšší hodnota, jakou je možno za X dosadit, je 255, což obnáší asi 21 minut. Stiskem libovolné klávesy pak „tmu na monitoru“ přerušíte. Pozor ale na to, že stisknutý znak se na obrazovku vypíše. Doporučuji proto obraz nahodit vždy bezrizikovým stiskem klávesy ESC. Program S.S. C128 funguje většinou i u komerčních programů. Pak tedy nejdříve tuto rutinu natáhnete, odstartujete a pak nahrajete a následovně spustíte vlastní komerční program.

## MOUSE C128

Program MOUSE C128 je určen pro počítač C128 v módu 128. Představuje jednoduchou rutinu pro ovládání myši v proporcionálním módu. Tato rutina funguje pouze ve čtyřicetiznakovém režimu. Program leží v paměti v oblasti SOD00 až SOD86. Součástí řadiče je i malé demo psané v BASICu 7.0 (možno vylistovat), které vám předvede řadič pro myš v akci. Demo natáhnete běžným příkazem DLOAD a spustíte příkazem RUN.

Samostatný řadič MOUSE C128 je možno spustit příkazem SYS 3328 a ovládat jej můžete myší Commodore 1351, pro kterou je určen. Ovládání se děje tedy myší v joystickovém portu číslo 1, kde ovládáte sprite (sprajt) O na obrazovce vašeho monitoru. Tlačítka myši jsou pod BASICem 7.0 jednoduše ovládána funkcí joy (1). Rutina je tedy vhodná pro začlenění do vašich programů.

## TEXTHARDCOPY 128

Program TEXTHARDCOPY 128 je určen výhradně pro počítače C128 v módu 128. Tiskne kopii textové obrazovky a to jak v módu čtyřiceti, tak i osmdesáti znaků na řádek. Odkoušen jej mám s tiskárnou SEIKOSHA SP-180 VC na sériovém portu.

Běžným BOOT "TEXTHARDCOPY 128" jej natáhnete do paměti počítače a inicializujte (spustíte) jej povelom SYS 3072. Pokud si pak chcete nastavit (změnit) sekundární adresu (přednastaveno je zde číslo 2), provedete to příkazem POKE 3129,X. No a změna čísla přístroje? Tu provedete obdobně příkazem POKE 3127,X. Tohoto ale asi větší nou nebudete zapotřebí, protože přednastavené číslo zařízení je zde 4. Kdykoliv si nyní můžete pomoci současného stisku kláves ALT+RESTORE vyvolat kopii textové obrazovky na tiskárně. Nasazení programu TEXTHARDCOPY 128 se dá předpokládat i při běhu různých programů, při tisknutí

různých menu, pomocných obrazovek (tzv. Help Screen) atd. Vytisknuta bude vždy obrazovka, která je momentálně aktivní a na které se nachází kurzor. Na závěr ještě jednu radu: samozřejmě že je možné zavolat tuto rutinu i z běžícího programu. K tomu postačí ve vašem programu pouze příkaz SYS 3124.

## Tigercat C128

Program TIGERCAT C128 je určen pro počítače Commodore 128 v módu 128 a je psán v BASICu 7.0.

Tigercat je určen pro mód 80-znakové obrazovky, ale nemáte-li speciální monitor, jako nouzové řešení vám poslouží i obrazovka čtyřicetiznaková. Program lze provozovat v obou režimech, i když přehlednější a výhodnější je rozlišení 80-znakové. V počeštěné nabídce (v menu) máte možnost volby natažení directory (adresáře) libovolné diskety a jeho následnou editaci. Můžete si zde nechat seřadit soubory podle abecedy a nebo (máte-li tiskárnu), directory disku vytisknout. Program je to sice jednoduchý, ale pro mód 128 mi dosud něco takového opravdu chybělo...

## Dataset-Play 128

Program DATASET-PLAY 128 je ve své podstatě krátká strojová rutina pro počítač C128 v módu 128. Program dokáže s počítačem Commodore 128 a s datasetem přehrávat běžné audiokazety nahrané i třeba na vaší věži nebo kazetáku! Některé počítače snad dovedou běžně přehrávat tóny či dokonce celé písně z datasetu, toto se ovšem počítačů Commodore netýká :-).

Ze to přeče jen „nějakou slignou“ jde, :-)) toho je program DP128 živým důkazem. Jak tedy při přehrávání audiokazet postupovat? Připojte ke svému C128 dataset a v módu 128 natáhněte program tímto příkazem:

```
DLOAD"DATASET 128 LOAD"
```

Jedná se o zaváděcí program, který natáhne vlastní strojní rutinu DATASET-PLAY 128 a spustí ji. Na obrazovce se pak objeví hla-

vička programu a hlášení PRESS PLAY ON TAPE a program je vám k dispozici. Stačí jen založit audiokazetu a spustit dataset.

Můžete kazetu libovolně převíjet, nebo i vyměnit za jinou, pokud se nedotknete klávesnice vašeho počítače. Jakákoliv klávesa totiž způsobí vystoupení z programu.

Dále snad ještě malá poznámka ke kvalitě tónů (hudby). Samozřejmě, že není možno kvalitu přehrávky datasetem srovnávat s běžným magnetofonem. Signál je totiž počítačem silně filtrován a tak odpadají např. hloubky a velmi vysoké signály. Nejlepšího efektu docílíte, spustíte-li na vašem C128 a datasetu nějakou „originálku“. Tam je kvalita záznamu totiž zpravidla velmi vysoká, lepší nežli na amatérském záznamu.

A nakonec ještě pár tipů: vyčištění hlavy vašeho datasetu má na kvalitu přehrávky také vliv (i když ne tak zásadní, jako kvalitní nahrávka) a ve sluchátkách jakkoliv připojených k počítači nebo k TV je kvalita poslechu zase o něco lepší. Vyzkoušejte to!

## Analogové hodiny pro C128

Podle hesla „Proč pořád jen digitálně?“ vám předkládám program ANALOG TIME 128 - analogové hodiny pro C128 (v módu 128). Cas je zde zobrazen formou klasických hodin (pamětníci dědeček s babičkou si na ně jistě ještě vzpomínají) a ne, jak tomu bývá na počítačích zvykem, digitálně.

A nyní k vlastnímu programu. Ukazatel hodin je zobrazen pouze na čtyřicetiznakové obrazovce grafickými povely počítače C128 (BASIC 7.0), takže k jeho spuštění není třeba speciální monitor. Tento program je řízen vestavěnými hardwarovými hodinami počítače a po vašem zadání času (programové řádky 10-150) od řádku 150 zobrazuje ciferník hodin s vteřinovou raflíčkou na okraji ciferníku. Každou celou minutu, když je nutno posunout ručičky hodin a minut, je celá obrazovka smazána a celé hodiny znovu zobrazeny (smyčka v řádcích 170-410). Celá tato operace nezabere příliš mnoho času, asi 3 až 4 vteřiny, což si můžete po spuštění programu ověřit sami.

## 2 MHz rychlost pro C64/128

Skutečně velikou předností počítače C128 nebo C128D je bezesporu jeho kompatibilita s C64 a možnost přepnutí do módu C64 a BASICu 2.0. V módu 64 ale stoosmdvačítka není žádnou „normální“ 64-kou, neboť některé z funkcí 128-ky můžete (naštěstí) využívat i zde.

Stejně je tomu i u programu 2 MHz NA C64/128, který najdete přiložený na disketě k tomuto číslu. Program ukazuje možnost, jak zvýšit rychlost taktu procesoru na C128 i v módu 64!

Celá věc má ovšem jeden malý háček. Obrazovka monitoru (TV) se během 2MHz provozu stane nečitelnou, podobně jako na C128 u příkazu FAST (VIC nestihá zobrazovat při taktu 2MHz). Zde je jen jediná pomoc. Musíte provoz na 2 MHz aktivovat jen na dobu nezbytně nutnou (např. pro náročnější výpočty) a poté učinit vaši obra-

zovku opět čitelnou přepnutím na běžný takt procesoru 1 MHz. V základě k tomu máte k dispozici tyto dva POKE příkazy:

POKE 53296,1 (přepíná na rychlost 2 MHz)  
POKE 53296,0 (přepíná zpět na 1 MHz)

A nyní k vlastnímu programu. Na řádku 20 je výše zmíněným příkazem POKE instalován provoz 2MHz, aby byla provedena operace načítání od 1 do 10000 a vzápětí (na řádku 50) je takt procesoru opět vyrovnán POKEm zpět na 1MHz, aby byl na vaší obrazovce zajištěn viditelný výsledek operace. Toto celé trvá pouhých 7 vteřin.

Pro běžný průběh programu na frekvenci 1MHz musíte smazat oba řádky, tzn. 20 a 50, čímž se operace načítání prodlouží o 100 procent. Výsledný čas je tedy v druhém případě (bez aktivovaného urychlení) celých 14 vteřin!

Ruda RS, Lucass

## Víte, že ...

... na poněkud zvláštního nástupce šedesátčtyřky kandidoval na počátku 90. let i jeden herní systém? Jednalo se o známý SNES (tedy Super Nintendo Entertainment System) produkovaný od roku 1990 japonskou firmou Nintendo. Co přispělo k jeho popularitě mezi hráči, netřeba rozvádět - MASIVNÍ REKLAMA. Co však přimělo k migraci ostřílené kodery ze scény C64?

Byly to především - procesor řídicí SNES, G65SC802/816, který je kompatibilní se 6502 a 6510 - a pirátský výrobek Super Wild Card Copystation, zařízení, jenž umožňuje „kraknout“ hry na kartridžích a uložit je na média běžných počítačů. SNES pak pomocí paralelního kabelu může komunikovat s disketovou jednotkou či harddiskem PC nebo Amigy.

Takto vylepšený systém mohli vážní zájemci získat i s originální příručkou firmy SNES pro programátory, s jejíž pomocí snadno ovládli fantastický výkon konzole: 32768 barev, 128 sprajtů o velikosti 64x64 bodů, rozlišení až 512x448 bodů, 8 zvukových kanálů, práce s několika různými obrazovkami i paletami barev v nich současně, textové znaky o velikosti až 16x16 bodů, DMA a další obvody pro práci s grafikou umožňují mimo jiné i horizontální a vertikální scrolling a flipping, zvětšování a zmenšování, rotaci, práci s okny.

Skupiny krakerů poměrně brzy upustily od pouhého šíření her, vznikla skutečná „SNES scéna“ s množstvím dem a časopisů. Za milníky mezi nimi je možno nazvat časopis Console World a demo Sidmania obsahující 180 hudebních skladeb z C64. V roce 1992, v dobách značné slávy SNES scény, na ní působil asi 20 velkých skupin.

Joe



# geoDOS 64 v1.6

Tímto článkem bych vám chtěl přiblížit novinku v oblasti software pro GEOS. Jde o program ke čtení, zapisování a jinou práci s disketami ve formátu MS-DOS, geoDOS 64.

Dostalo se mi do rukou pouze preview tohoto programu, kde byla (z komerčních důvodů) znepřístupněna funkce kopírování a tisk. GeoDOS 64 je ovšem natolik atraktivní a kvalitní aplikací, že jsem vás nemohl připravit o mé první dojmy z tohoto programu.

Pro mnohé z vás bude jistě zklamáním to, že geoDOS (dále jen GD) sice funguje se všemi disk. jednotkami (včetně RAM rozšíření), ovšem pracuje-li v módu MS-DOS, tak pouze s 3,5-palcovými jednotkami. Nicméně já osobně vím o několika lidech, kteří u nás vlastní 1581-ku a dokonce i FD 4000

GeoDOS 64 není pouze program, jež vám umožní kopírovat soubory z disket formátu MS-DOS

a naopak ukládat data na ně. Je to plnohodnotný „disk manager“, můžete mazat a přejmenovávat soubory i diskety, měnit doslova všechny parametry souborů, formátovat diskety a používat všechny standartní diskové příkazy. To vše v obou módech, tedy Commodore i MS-DOS. GD umí obslužit až 4 drajvy, samozřejmostí je i práce s podadresáři MS-DOSu nebo s partitiony u drajvů 1581 či FD 2000/4000.

Další vynikající věcí, kterou GD dokáže, je přímá konverze textů mezi oběma módy.

U preview, které jsem měl k dispozici, bylo několik konverzních tabulek (jedná se o krátké datové soubory), které podporovaly konverzi mezi GEOS-ASCII (GeoWrite), PETSCII, MasterText, StarText, PC437, 850, PC Windows a BTX. Přirozeně všemi „směry“. Tento způsob konverze textů je nejlepším řešením, protože není problém vytvořit další konverzní filtry pro jiné textové formáty (např. mezi českými Windows a GeoWrite dokumenty psanými fonty +cs). Navíc lze nadefinovat další parametry, jako třeba umístění tabulačních značek, šířka

strany, počet znaků na řádek a řádků na stranu, jaký typ souboru se má vygenerovat (SEQ, PRG) a mnoho dalších informací.

Nespornou výhodou programu je i to, že můžete kopírovat jen na commodoráckých nebo jen MS-DOSovských disketách.

(pokračování na str. 18)



Takto vypadá základní obrazovka programu geoDOS 64.

od firmy CMD. Myslím si, že pokud velmi často pracujete s C64-kou, potřebujete rychlé a spolehlivé zařízení s velkou ukládací kapacitou a nehodláte investovat do jiných zařízení nebo koupě nového počítače, bude pro vás zakoupení FD-jednotky tou správnou investicí.

Vraťte se však k našemu novému programu a k tomu, co všechno nám nabízí.

# Přehled ovládání: GeoPublish v1.0

Podle 64'er zpracoval - K.P. -

**Start GeoPublish**  
 -Dvojitě kliknutí na ikonu GeoPublish  
 -Dvojitě kliknutí na ikonu Geo Publish dat nebo revers a C= Z

**Vyberte si:**

**Create** Nový Data  
**Open** Existující Data  
**Quit** Zpět do Desktopu

**Disk: PRACOVNI**

Enter new filename :  
 (Zde napište název nových dat) (RETURN)

Výměna disk. jednotky

**Drive** **Cancel**

<b>Test 1</b>	On disk : PRACOVNI <b>Open</b> <b>Disk</b> <b>Drive</b> <b>Cancel</b>
Test 2	
Test 3	
Test 4	
Test 5	

Vybírat si název - roluje se žipkami.  
 Kliknout na vybraný název a pak na open

### Základní příkazy -vejšší editor mód

\* v Pull-Down menu označuje aktivní pole.

<b>geos</b>	geopublish info	Autor
Pomocné programy na disketě		
<b>file</b>	close	Uzavření dat, zpět do úvodního menu
	library	Knihovna pro práci otevřít
	doc setup	Stanovit tvorbu dokumentu
	update	Uložit data na disketu
	recover	Obnovit stará data (po chybě)
	rename	Akt. dokument přejmenovat
	print	Akt. dokument vytisknout
quit	Dokument uzavřít, zpět do Desktopu	
<b>mode</b>	page graphic	C=q Grafický objekt zpracovat
	master pages	C=m Master stranu zpracovat
	page layout	C=l Uložit soubor
	editor	Provést změny v textu
<b>disa</b>	preview	C=p Přehledový módus zapnout
	zoom	C=z Zvětšení části dokum. (okno stanovit)
	FG graphics	Popředí grafiky s označením ukázat
	MP graphics	Grafiku Master stranu ukázat
	special text	Speciální text s označením ukázat
	MP guides	Pomocné linie Master stranu s označ.
	text	Text v oblastech ukázat
	bitmaps	Bitmap grafika s označením ukázat
	region borders	Hranice rozsahu s označením ukázat
	<b>options</b>	previous page
next page		C=+ Stok na následující stranu
goto page		C=q Stok na libovolnou stranu (0-99)
toolbox		C=t Box s nástroji ukázat
rulers		C=r Liničky (právitka) ukázat
scap		C=s Objekty na pomocné linky vyrovnat
ratchet		C=r Spínací okraj ukázat
set ratchet		Razítí spínacího okraje nastavit
set gutters	Nastavit okraje pro oblasti v PL	

**Upozornění:** s kursírou vyznačenými funkcemi není možná okamžitě pracovat.

## Základní příkazy - Editor

Editor je prakticky shodný s GeoWrite 2.1

<b>geos</b>	Editor info	Datum úpravy editoru
Pomocné programy na disketě		
<b>file</b>	update	Uložení dat na disketu
	preview	Zobrazení celé stránky
	recover	Návrat na stav naposledy uložený na disk
	quit	Uzavřít mód editoru
<b>edit</b>	cut	C=x Uprůhledění okna do Scrapu
	copy	C=c Kopírování okna do Scrapu
	paste text	C=t Text-Scrap vlepí za kurzor
	picture	C=w Foto-Scrap vlepí za kurzor
<b>options</b>	hide pictures	C= Schovat (urychlení práce)
	show pictures	C= Grafiku ukázat
	select page	C=v invertovat celou stranu

**Upozornění:** funkce právitka jsou shodné s GeoWrite 2.1.

<b>page</b>	previous page	C=- Stok na předcházející stranu
	next page	C=+ Stok na následující stranu
	goto page	C=q Stok na libovolnou stranu
	page break	C=l Vytváření nové stránky
<b>font</b>	V tomto menu jsou vyznačené fonty, které jsou na pracovní disketě. Těmi může být text podle potřeby měněn.	
<b>style</b>	plain text	C=p normální písmo
	bold	C=b tučné písmo
	italic	C=i <i>kursíva</i>
	outline	C=o <b>obrysová písmo</b>
	underline	C=u <u>podtržené písmo</u>
	superscript	C>> nad písmo
	subscript	C< pod písmo



Library

- 1 Column
- 1C Big RM kliknout
- 1C Big LM na vybrán
- 1C Title U

Šipkami skrolovat

Open

Save

Delete

Quit

Layout použít

Layout uložit na disketu

Záznam smazat

Knihovku opustit

Print...

From Page 1 To Page 1

Single Sheet

Tractor Feed

Content

Layout

Master

OK

Cancel

Učít stránku :  
kliknout a nap-  
sat, pak RETURN

Nastavení  
druhu papíru

celý obsah,  
linky oblastí,  
grafika MASTER P.

page graphics & master page

TOOLBOX I (page graphics & master page)

- Ukazatel výběru oblasti/objektu
- Oblast volit (otevřít) a zpracovat
- Import grafiky - volba počátečního bodu
- Zadávat text - volit počáteční bod
- Uzavření tvar kolem rohových bodů
- Otevření tvar kolem rohových bodů
- Kruhy / elipsy
- Kreslení linek
- Polygony
- Souřadné linky
- Pravoúhelníky
- Stanovení vlastností pro oblasti
- Nově vybudovat stránku
- Smazat
- Posunutí rozřazu za posedř
- Posunutí rozřazu za posadř

Graphics Object Attributes

Brush Shape Round Square

Frame Width [ ] Šířka ohraničovač

Draw Mode Opaque Transparent

Pattern [ ]

OK

Upozornění :  
Funkce PAGE GRAPHIC-mód má-  
tří rovněž pro MASTER PAGE mód,  
kde působí na celý dokument !!!

Stránkové údaje

Test 1 Jméno dok.

Page: 1 Účíslo str.

0 1/2 3 64/72

KAV  
police  
kurzoru

M-stránky-funkce

Master Page

Left Right

+ Copy +

Aktivní M-stránka je zobra-  
zena, jen když dokument  
obkružuje celý M-stránku.  
COPY kopíruje aktivní M-str.  
na neaktivní.

Pomocné linky  
Umístit pravítka má kurzor  
vzhledm tabulátoru. Pomocné  
linky se užívají kliknutím na  
pravítka (max 4). Mazařm  
pomocných linek vynesemř  
nad pravítka.

FILE : Test 1

Starting Page # 1 Účíslo první  
strany

Master Pages : 1 2 počet MASTER

First Page : 1 R počm první strana

Stanovení základních  
dat dokumentu

OK

Tady zadejte text.

Nepoužívat slova:

PAGE → Účíslo stránky

DATE → Datum

TIME → Čas

OK Attr Cancel

Font [ BSW ]

Pointsize [ 24 ]

Pattern [ ]

Justification [ Left ]

Orientation [ Across ]

OK Edit Cancel

Změna odkliknutřm (pomocř šipky)

Font Druh písma

Pointsize Velikost písma (4...122)

Pattern Úzor pro písma

Justification Formátování textu

Orientation Úslov, uprostřed, vpravo  
zpřesob psanř  
přčnř, na vřšku- Moubku

Růdky hlavičky a paty  
K jejich zhotovenř volte nejprve textové řádky, pak bod na stránce kde má  
text zařnat. Pomocř vyřazenř slov mřžete zhotovit postupně řdky  
hlavičky a paty.

(Podle zvolenřho objektu se také objevř toto okno).

page layout

TOOLBOX II (page layout)

- Ukazatel výběru oblasti/objektu
- Oblast volit (otevřít) a zpracovat
- Importovat bitmapu počátečního bodu
- Importovat text z GW dokum. do oblasti
- Oblast / objekt posunout v posadř
- Oblast / objekt smazat
- Oblast / objekt smazat
- REDRAW Stránku znovu vybudovat
- SHOW Text formátovat

Upozornění:  
Importované texty do Geo-  
Publish jsou automaticky  
konvertovány do GW 2.1

Posunování a změna  
velikosti objektu :

Zde kliknout pro přemřstřnř

Zde kliknout pro zvětřnř  
a zmenřnř

Vystřdit v oknř

Rezřřit na řřtku okna

Zapřnit celř okna

Úzorek

OK

Cancel

Kliknout na vyřbranř funkce.

Šmařnřnř funkce a rozsah:  
Pomocř umřřtnř kurzoru na zařátek (šire dr-  
řetř), zajet na konec (šire pustit).

G= Úzoba vřvo G=K odstřp řdkř 1x

G= Centroidř G=m odstřp řdkř 1.5x

C= Úzoba vřpravo G=d odstřp řdkř 2x

C=j Blok-odřtavec Funkce takř na pravřtku

Setting default gutters

Left [ 5 ] Right [ 5 ]

Top [ 5 ] Bottom [ 5 ]

okraje vnřřř oblastř  
v Page Layout

OK

Two pixel ratchet [ ]

1/2 inch ratchet [ ]

Stanovenř pohybu  
kurzoru

OK

Nezvyklou funkcí u commodore drajevů je kopírování celé diskety, sektor po sektoru. K tomu potřebujete 2 shodné drajvy, nelze samozřejmě kopírovat disketu z 1581-ky na 1541-ku apod.

Co se týče ovládání a grafického zpracování, nelze GD nic vytknout. Vše obsluhujete šipkou ve známém systému pull-down menu. Chcete-li např. zahájit kopírování, zobrazí se vám následující schéma:



V něm si kliknutím šipky na vybrané disk. jednotky vyberete, odkud kam se budou soubory přesouvat. Pak jen kliknete na OK a práce může začít. Autor šel dokonce tak daleko, že aplikaci zpestřil barvami a výe tak vypadá vysoce profesionálně.

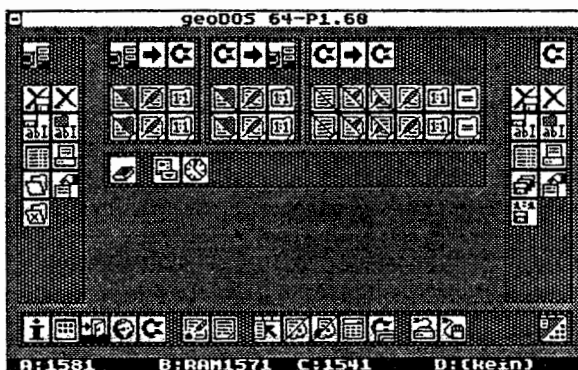
Jak už bylo řečeno, GeoDOS podporuje nové disk. jednotky od CMD, můžete si zde nastavit partition, ve kterém budete s jednotkou pracovat, je zde ovšem také funkce nastavení času (a to nejen toho systémového v GEOSu, lze nastavovat i čas v reálných hodinách FD drajvu, je-li v ní zabudován). A pokud vás omrzí práce ve standartním módu pull-down menu, můžete si zapnout přehledný a tlačítek plný **QuickDeskTop**. Najdete tam vše, co je v rolovacích menu a k aktivaci daných funkcí stačí stisk jediného tlačítka!

Program geDOS464 se stává vlastně jakýmsi novým pracovním stolem - texty, které do GEOSu přenesete, můžete rovnou dále zpracovávat v GeoWrite, k jehož spuštění stačí kliknout na jeho ikonou. Rovněž

pokud zvolíte z nabídky datových souborů některý z GW-textů, spustí se tato aplikace automaticky. Můžete ovšem spustit i jakoukoliv jinou aplikaci. A to buď zvolením přímo té které aplikace, nebo opět nakliknutím datového souboru, který zvolené aplikaci náleží. Nevýhodou je to, že po jejich ukončení se automaticky nenavrací do GD, ale vyvolají DeskTop. Z něj v případě nutnosti opět GD odstartujete.

To samé se týká výstupu do BASICu nebo přímo spuštění BASICového programu. Vyjimkou je vyvolání tzv. Desk Accessory, tedy pomocných programů (obyčejně se spouštějí z menu GEOS). Tyto podprogramy nyní můžete spouštět ze všech drajevů, ne pouze z toho aktivního. Rovněž není omezen jejich počet, máte-li jich na disketě např. dvacet, všechny lze spustit.

Další speciální nabídkou je swapping, neboli výměna drajevů (prohodíte A: za C:, D: za B: či jinak), volba tiskového řadiče (opět lze volit z libovolného dostupného drajvu)



Omzří-li vás pull-down menu, zapněte si tento QuickDeskTop.

a volba vstupního zařízení (joy/myš...).

Takže takto nějak vypadá preview verze 1.6 programu geDOS 64. Kvůli znepečitelnosti funkce tisku a kopírování nebylo možné otestovat rychlost přenosu dat ani kompatibilitu s různými typy tiskáren, což je velká škoda. Ovšem vzhledem k profesionalitě, se kterou je celý program zpracován, není

pochyb o tom, že tyto funkce budou pracovat bezchybně.

Kromě toho již autor pracuje na nové verzi geoDOSu v2.0, kde budou k dispozici nové funkce jako tvorba a mazání podadresářů v native módu u CMD-přístrojů, testování chybných souborů či sektorů disku při čtení dat, obnovení smazaných souborů a další možnosti při konverzi.

GeoDOS 64 je vskutku zdařilým počinem, ke kterému není třeba nic víc dodávat.

File Name	Size	Date	Time
JOE1.GIF	6592	25.01.96	13:09
JOE2.GIF	13156	25.01.96	13:10
JOE3.GIF	12858	25.01.96	13:10
JOE4.GIF	12782	25.01.96	13:11
DEMO.D64	174848	25.01.96	12:57

A:1541 B:RAM1571 C:1581 D:(Kein)

Marcus Takto vypadá obrazovka po načtení adresáře diskety MS-DOSu.



## FormPrint 1.5

Nyní bych vám chtěl představit drobnou utilitku, která vám usnadní tisk adres, vzkazů a poznámek.

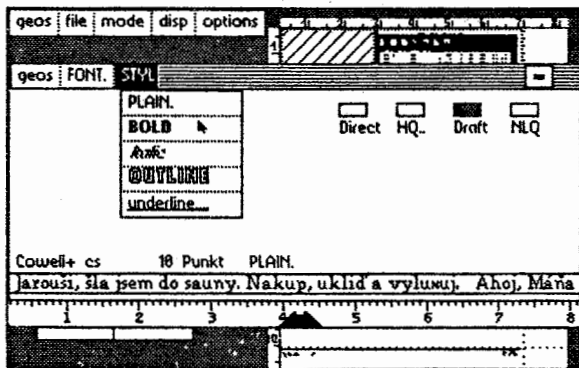
Jde o program jménem FormPrint 1.5 a protože se v tomto případě jedná o Desk Accessory, lze jej spouštět z jakékoliv aplikace, která tuto funkci (tedy aktivování DA z GEOS-menu) umožňuje.

FormPrint je vlastně jistý druh psacího stroje, protože to, co napíšete, se ihned objeví na papíře, který vyjede z tiskárny. Mů-

žete si nastavit buď rychlejší režim (tisk začíná až po odeslání vámi napsaného řádku klávesou RETURN) či okamžitý tisk (které písmeno stisknete, to se hned vytiskne). Tento režim je pomalejší, ale ihned vidíte, co jste stisknuli.

Po spuštění programu se objeví obrazovka, kde v horní části najdete lištu s těmito menu: GEOS (zde lze zvolit info o programu), FONT (možnost volby fontu a jeho velikosti) a STYL (normální, tučné, obtahové nebo podtržené písmo. Navíc zde volíte druh tisku (HQ, Draft, NLQ), stejně jako v GeoWrite. Tlačítkem DIRECT volíte rychlý, nebo pomalý tisk (při zapnutí nelze používat HQ, tedy fonty). Niže je informace o zvoleném fontu a zcela dole je pravítko s ukazatelem, který vás informuje o momentální pozici kurzoru vzhledem k šířce strany.

Program FormPrint 1.5 naleznete na Splash!-disku tohoto čísla časopisu, takže si jej můžete okamžitě vyzkoušet sami.



Chcete-li zanechat vzkaz svému kolegovi, použijte FormPrint... :-)

Marcus

# Herní úvodník

Drazí pařani, i vy ostatní!

Vzhledem k tomu, že toto číslo Splash!e vzniká v době, kdy je předchozí číslo teprve připraveno do tisku, nemůžeme zařadit námi netrpělivě očekávané výsledky herní ankety. Shledáte se s nimi v jednom z příštích čísel (pravděpodobně hned v následujícím).

A nyní již k herní části osmého čísla Splash!e. Vůbec poprvé v historii herní rubriky se v recenzích můžete setkat s hrou, která si plným právem vysloužila razítko SHIT. Jedná se o hru Bombel. O důvodech, které nás vedly k udělení tohoto „prestižního“ titulu, se dočtete v recenzi. Hlavně se nikdo nepokoušejte tuto hru hrát! Mohlo by to na vás zanechat následky.

Rovněž poprvé se v herní rubrice setkáte s preview - krátkým představením, shrnutím prvních dojmů z hratelné demoverze nově připravované kosmické střílečky Rigor. Podobná preview se budou ve Splash!i objevovat nepravidelně, a to tehdy, když se nám dostane do dražvu demoverze, ze které se podle nás může vyklubat slušná pařba.

Další novinkou je zrušení údajů IN a OUT, které jste doposud mohli nalézat pod hodnotícími tabulkami. K tomuto rozhodnutí nás dovedl fakt, že IN a OUT byl pouze jakýmsi stručným několikaslavným „výtahem“ z recenzí. Každý čtenář si podle nás klady i zápory hry najde v recenzi a nepotřebuje jakési dodatečné znovuzhodnocení.

Již v minulém čísle jste si mohli všimnout, že nepočtená skupina autorů recenzí her se rozrostla o nového spolupracovníka Jiřího Fialu (Stoovie of Fikas). Tento mladý talentovaný recenzent nás zásobil více než deseti články, které se nám velice líbily a proto jsme je ihned začali zařazovat. Jeho činnost je výzvou i pro ostatní čtenáře, kteří by se tímto způsobem chtěli realizovat na našich stránkách (i WWW).

Ale i pokud nemáte literární vlohy (čimž netvrdím, že já je mám), můžete se na obsahu herní části podílet alespoň svými náměty. Chceme, aby výběr recenzovaných her nebyl jednostranný, proto vás všechny vyzýváme, abyste nám posílali své tipy na hry, o kterých byste se rádi dozvěděli něco navíc. Tato naše nabídka se vám může hodit například tehdy, pokud si chcete koupit hru, ale váháte, protože nevíte, jestli je natolik kvalitní, aby vás zaujala a pobavila (v tomto souvětí najdete takřka kompletní přehled českých spojek :-). Především vás starší, hrami ošlehané jedince, rovněž vyzýváme k zaslání návrhů na titul KLASIKA.

Tak to je vše, co jsem měl dnes na srdci.

MAC

## Rigor - preview

To, že většina software, který se pro 64-ku v poslední době objevuje, je dílem scény, dnes již nikoho nepřekvapuje. Každý si dokáže přestavit haldy demítek, utilit, grafických editorů, kolekcí hudeb a obrázků. Nezřídka sem však spadají také hry, někdy dobré, častěji však brakoidní. Mezi ty lepší můžeme řadit např. MOOD, jehož preview jste mohli najít na Splash!-disku č.6. Nyní se mi do parátek dostalo jiné preview, tentokrát jde o hru s krátkým názvem Rigor.

Preview „spáchali“ dva členové polské skupiny, která si říká Nipson. Musím říci, že už úvod této hry zaujal moji pozornost. Nebývá zvykem, že již titulky, tešně se objevující a mizící na obrazovce, jsou kresleny v interlace-módu. Nipson se tohoto

pravidla nedrželi a nezůstalo jen u titulků. Po několika sekundách se objeví titulní obrázek a vy rázem víte, že technickému zpracování celé hry se nebudete moci nic vytknout.

Ale vrátím se k vlastní hře. Po úvodních titulcích a obrázku, které jsou doprovázeny uchvacující hudbou, se objeví jakási mapa galaxie a po krátkém tažení z diskety a stisku fire se objeví raketka viděná zezadu a jakýsi tunel, kterým máte za úkol proletět. Proti vám létá nějaké smetí (po rychlém úbytku vaší energie zjistíte, že to jsou nepřátelé, tudíž po nich máte střílet - ale stačí, když se jim vyhnete) a penízky, které naopak sbíráte. Vše je opět v interlace-módu! To ovšem není vše. Po průletu tunelem, kdy se dostanete z jednoho místa vyzna-

ženého na mapě na místo jiné, se ocitnete v kosmické stanici, kde si pomocí terminálu můžete za ušklublé peníze dokoupit další zbraně, šití, případně další život. Jak listujete zbraněmi, všechny se zobrazují v horní polovině obrazovky a ... roztují! Skutečně, jde o 3D renderované objekty, včetně simulovaného zdroje světla (stín tedy padá pokaždé na jedno místo).

Bohužel faktem zůstává, že i přes geniálně zpracovanou grafiku, pěknou hudbu (v každém tunelu hraje jiná hudba) a dokonalý coding jde o hru s neo-

originálním námětem. Také ovládání lodi není nej příjemnější.

Kdyby se programátoři nebáli uplatnit všechny technické finty použité v Rigorovi na jiné, zábavnější a hratelnější hře, odvažuju se tvrdit, že by pravděpodobně šlo o trháč. V každém případě, tento počin Nipsonu může být dobrým příkladem toho, jakým směrem by se asi mohl vývoj her pro C64 v dnešní době ubírat.

Marcus

# Face Off

Firma: Gamestar, Mindspan

Rok: ???

Délka: 2 strany

Pokyn Face Off nařizuje v NHL rozhodčí hráčům při vzhazování bully. To možná víte. Face Off je ovšem také název počítačové hry s hokejovou tematikou. To možná taky víte. Já se vám nyní pokusím sdělit svůj názor na tuto hru.

Instant po nahrání hry upoutaly mou pozornost dvě programátorské chybičky - kolize spritů při úvodním obrázku a necitlivé přerušování úvodní hudby po stisknutí fire. Obrázky ani hudba nejsou v hokeji příliš důležité, pojďme tedy dál. Následné úvodní menu mě zaujalo tím, že nemusíte hrát pouze exhibici nebo ligu, ale můžete si nejprve natrénovat jednotlivé herní i nepřilíš herní situace - střelbu (s efektním rozmachem hokejky), chytání a pěstní souboje (při kterých se perete nejen vy, ale i diváci v publiku). O exhibičním zápase příliš mnoho napsat nejde, o jednotlivé možnosti tréninku jakbysmet (mimořádně zajímavý gramatický útvar), budeme se tedy věnovat lize.

Ligu hraje celkem dvacet mužstev rozdělených po vzoru NHL do dvou konferencí, z nichž každá se dělí ještě na dvě divize. Pokud se vám daří a po základní části se umístíte na postupových místech, zahrávejte si samozřejmě také play-off. Systém všech možných menu dělá z Face Off i jakýsi hokejový minimanazer. Hráče můžete vyměňovat s jinými oddíly. Navíc si u svého

týmu můžete změnit jeho název i jména všech hráčů, takže se z vašeho mužstva klidně může stát ženstvo. Ve statistice gólů a asistencí můžete sledovat, jak se vašim miláčkům (milenkám) daří, pokud se vám někdo nezdá, můžete ho přesunout z jedné pětky do druhé, případně ho nahradit jiným hráčem ze střídačky. V případě totální hráčské krize můžete dokonce povolát do hlavního (major) týmu hráče z vašeho záložního (minor) mužstva, kterému se v NHL říká farma, kterýžto pojem by fanouškům hokeje neměl být neznámým. Ale nyní už k samotné (a vcelku průměrné) hře. Její délku a obtížnost si samozřejmě můžete nastavit v menu, stejně jako můžete vypnout/zapnout pravidla, pěstní souboje a kdovíco ještě.

Největším nedostatkem vlastního zápasu a zřejmě i celé hry je podle mého názoru dosti trhaný scrolling, který vám občas značně nepříjemně situaci. Nepříliš povedené jsou také zvuky, které připomínají spíše fíčení větru, než reakce publika. Pokud se dostanete s pukem na hokejce a bez porušení pravidel až k bráně a stisknete fire na vaší páce nebo kdekoliv jinde, uvidíte před sebou gólmána, na kterého sice můžete vystřelit do devíti směrů, ale góla dáte kvůli malé rychlosti (velké pomalosti) kotouče málokdy (alespoň ze začátku). V průběhu zápasu můžete na monitoru či obra-

zovce sledovat stav únavy vašich svěřenců, podle situace můžete pomocí SPACE střídát jednotlivé pětky. Při přerušení se můžete ke slovu dostat nejen jako hráč, ale také jako trenér. Můžete totiž měnit taktiku mužstva, posílat do hry čerstvé hráče ze střídačky, střídát brankáře a dělat spoustu dalších činností, které snad povedou k vašemu nemalému úspěchu.

Co napsat závěrem? Kdyby byl Face Off rozdělen na dvě hry - manažer a vlastní hokej, asi bych těmto dvěma hrám nevě-

noval přílišný zájem. Ovšem právě spojení těchto dvou částí do jednoho celku činí z této hry vcelku zajímavou nabídku pro hráče her se sportovní tematikou.

MAC

GRAFIKA:	7	<b>6</b>
ZVUK:	3	
ZÁBAVA:	7	

## Bombel

Firma: ??????????

S kouli se vyhýbáte poletujícím plošinám. Tolik praví reklamní slogan na hru jménem Bombel. A to je taky skoro všechno, co se o této hře dá napsat.



Pokud bych chtěl úvodní odstavec přeci jen poněkud rozvést, pak můžu uvést, že plošin je celkem osm, jezdí zleva doprava (a zpět) a vy se během časového limitu jako magoři snažíte, aby vás některá z nich nezasáhla. Už po chvilce hraní každý přijde na jistou fintu, jak srážce zabránit, no a pak vám nezbyvá, než se pronudit celkem 88-mi obrazovkami až do konce (při troše štěstí beze ztráty života), kde vás ovšem nečeká žádné outro. Takže vlastně marná snaha. Navolit si můžete celkem 4 druhy

Rok: 1995

Délka: 1 strana

obtížnosti, ty se však neliší v záludnosti pohybu plošin, ale pouze v délce časového limitu.

Grafika Bombela je neuvěřitelná. Každý z osmi levelů má hnusné pozadí, přičemž většina z nich je navíc na jedno brdo.

Hudba je v celé hře jediná, je docela nepovedená, ale přesto je nejlepším atributem hry.

Bombel si plným právem zaslouží vůbec první udělení označení SHIT. Ruce pryč!!

MAC

GRAFIKA:	2	<b>2</b>
ZVUK:	3	
ZÁBAVA:	1	

## Ikkiuchi

Firma: Digital Excess, CP Verlag

Rok: 1995

Délka: 131 bloků

Rekl bych to právě pro počítačové bojovníky, kdyby to byla pravda. To jsme (My, Stooovie of Fikas) trochu přehnali. Ikkiuchi

je jednou z nejlépe provedených bojovek na komouškovi, které jsem měl tu čest za ty dva tři roky poznat. Jestli máte přístup k

Amize a PC, zajisté se vám líbilo druhé nejznámější karate pod názvem Mortal Kombat I nebo II. Na PCčku je už i trojka. Líbila se vám grafika a animace, že? A v první řadě brutalita. V Ikkiuchi bohužel brutalita chybí. Snad jediná brutální bojovka na C64/128 je Pit Fighter, kterýžto má ale ohavnou grafiku a málo chvatů. Zato si však v Ikkiuchi pochutnáte na grafice, animaci a hudbě. Některé údery jsou vyloženy převzaté z Mortalu. Ještě k té proklaté grafice. Grafika pozadí je jeden z nejlepších obrázků, které jsem na C64 viděl.

Bohužel, ani Ikkiuchi není ideální. Je až nezdravě malá. Dá se nacpat do jednoho souboru a používat tak i na datasetu (ale to

je snad výhoda, ne? - pozn. Marcus). Je zde jen jedno pozadí, jedny postavičky a dvojí hudba. Nesmím zapomenout na „intro“ skládající se z credits a překrásného skenovaného obrázku ninji.

Budu tedy dál čekat na tu pravou ořechovou bojovku na Commodore. S jednou takovou už jsme se mohli setkat - jmenuje se Long Life.

**Stoovie of Fikas**

GRAFIKA:	8	<b>8</b>
ZVUK:	8	
ZÁBAVA:	7	

# Pang!

**Firma:** Ocean

**Rok:** ???

**Délka:** 1 strana

Je pár minut po půlnoci. Právě jsme s Marcusem po dvouapůlhodinové tuhé pařbě dohráli hru Pang! a na mně je, abych vám tuto pařbu představil poněkud blíže. Tvůrci Pangu ve své hře pověřili jednoho či dva hráče (druhý hráč se může stiskem fire připojit kdykoliv během hry) tím, aby v různých částech světa likvidovali v časovém limitu jakési poskakující koule různých velikostí. Idea hry je tedy dosti ubohá, otázkou však je, zda vůbec u střileček, narozdíl například od adventur, idea někoho zajímá.

Po dokončení všech levelů v dané části světa se jakýmsi prapodivným hypervznášedlem (nebo co to je) přesunete na mapě do další části. Některými z celkových padesáti levelů projdete absolutně bez problémů, někdy však nadlouho zakysnete a budete si muset vymyslet speciální taktiku, abyste level dokončili.

Hráč(i) v roli zachránce Země má k dispozici zbraň, která vystřeluje jakýsi modrý pruh. Když do něj koule narazí, rozdělí se na dvě menší, pokud sestřelíte nejmenší

kouli, jmenovaná zmizí úplně. Při střelbě se samozřejmě musíte vyhýbat poskakujícím koulím. Programátoři nezapomněli ani na několik druhů extra zbraní a dalších bonusů, například banánů (osobně proti banánům nic nemám, ale v Rusku, Austrálii nebo dokonce na Antarktidě vám patrně banán na hlavu hned tak nespadne).

Hudba v úvodu hry není nic moc, navíc je necitlivě přerušována. Během vlastní hry se střídá několik hudebních motivů, které však v zápalu boje nemáte čas příliš vnímat. Po úspěšném dokončení každého levelu zazní fanfára.

Na grafickou stránku hry Pang je potřeba dívat se ze dvou stran. Na straně jedné to jsou dobře vykreslené a animované postavičky (v červené a modré barvě) a skutečně pěkná tématická pozadí (hora Fuji v Japonsku, sochy na Velikonočních ostrovech apod.). Na straně druhé je to místy dosti značná nepřehlednost způsobená právě barevnými pozadími. Navíc se jednotlivé postavičky občas překrývají přes sebe, takže nevíte, čím vlastně jste (no přece ma-

minčini). Nelíbí se mi také výše zmiňovaná mapa. K jejímu zobrazení grafici evidentně nepoužili klasické polykonické zobrazení, také Křovákovo konformní kuželové zobrazení zůstalo opomenuto, a tak je mapa rázu poněkud paskvilního.

Hra Pang má ještě další nedostatek, kterým je nahrávání. Každá lokace se z drivu nahrává zvlášť, a to dokonce i tehdy, pokud jste byli zabiti a daný level začínáte znova. No a pokud některý z levelů opakujete třeba dvacetkrát...

Jak si tak pročítám předchozí řádky, vypadá to, že Pang je pěkný shit. Opak je však pravdou. Výše zmiňované nedostatky jsou pouze jakousi drobnou kosmetickou vadou na kráse této takřka stoprocentně hratelné

střílečky. Stává se vám u některých her, že pokud se vám nedaří, stále si dokola říkáte „Teď to zkusím naposled a pak se na to vy..ru“, ale přesto hrajete stále znova a znova? To je podle mě u stříleček velmi důležité. No a Pang mezi takové hry patří. Navíc není mnoho zábavnějších her (jiných než sportovních) pro dva hráče, takže nevím, na co ještě čekáte. Své objednávky pište, telefonujte, faxujte ..... ááááá.

MAC

GRAFIKA:	8	<b>8</b>
ZVUK:	6	
ZÁBAVA:	9	

# Muzzy Zoophyte

Firma: Alpha-Flight Design

Rok: 1991

Délka: 1 strana

V poslední době se mi dostaly do rukou dvě podobné „šoupačí“ logické hry. Druhou z nich je Muzzy Zoophyte. Představte si, že jste černá koule, která nemá na práci nic jiného, než vrážet jiné barevné do koule do nejrůznějších otvorů. Nic moc představa, že? No nic, zkuste to překousnout a pojdte se se mnou prostřednictvím Muzzy Zoophyte (MZ) na něco podobného mrknout podrobněji.

Jak už jsem předeslal, pomocí černé koule musíte v pouhých dvaceti! nejrůznějších bludištích o velikosti jedné obrazovky (nebo jak to mám nazvat) zastrkat zmiňované barevné koule do otvorů příslušné barvy. Nic však není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Koule můžete pouze tlačít před sebou, navíc vám ve vaší bohu-libé činnosti budou bránit nešikovně rozmístěné šedé koule, které se nezasunují nikam a pouze vám překážejí. Reklo by se normální logická hra. Ale ne tak docela. Prvních patnáct levelů jsme s Marcusem zvládli za necelou půlhodinku, takže spíš

než o logické uvažování zde jde o rychlost. Až posledních pět levelů nám dalo zabrat více, nad 19. a 20. levelem jsme museli přemýšlet dokonce celých deset minut. Každý level musíte zdolat za určitý časový limit. V případě, že je celý level nenávratně v pr.... (něco jako ztracen), nezbyvá, než stisknout Run/Stop a přijít tak o jeden ze tří životů. A jsme opět u toho. Nechápu, proč mají tvůrci logických her utkvělou představu, že pokud se nehraje o body a o životy, nestojí hra za nic. Podle mě jde o to level dokončit a nějaké ty bodíky jsou mi putna. V MZ se však hra po třech neúspěších končí a vy se zapíšete do tabulky s High Scores, která se stejně na disketu neuloží. To prostě nechápu (mám takový nepříjemný pocit, že něco podobného jsem už v jakési hře kritizoval). Abyste v případě neúspěchu nemuseli začínat odznova, můžete pomocí hesel začínat vždy od každého pátého levelu.

No a nyní se vrhněmež na grafiku. Ta by se dala zhodnotit slovem hnus. Stále stejné modré stěny, v každém levelu jiné,



ale neustále hnusné pozadí, koule se neku-tálejí, ale skáčou po čtvercích. Ani hudba za grafikou příliš nezaostává, jediná melodie, která v průběhu zazní, si s grafikou může podat imaginární ruku.

V průběhu hraní MZ jsem se dostal do stavu, kdy jsme chtěl hru dohrát pouze z „profesionální cti“ a shlédnout závěrečnou gratulačku. Po dokončení 20. levelu jsem však nepoznal, zda jsem hru skutečně dohrál, nebo zda mi pouze došly životy. Pokud jste měli problémy již ve druhém levelu Sokobanu, MZ je určeno právě vám. S jeho pomocí si (snad) natrénujete základní

finty (s nekonečným časem a životy). Pro zkušené pařany je MZ graficky, hudebně ani logicky nepřitažlivá zábava tak na nece-lou hodinku. Plus mínus. Skutečně nevím, proč by měla hra vytěžít z mé slabosti pro logické hry nějaké vyšší ohodnocení.

MAC

GRAFIKA:	4	<b>4</b>
ZVUK:	5	
ZÁBAVA:	4	

# Locomotion

Firma: Kingsoft

Rok: 1992

Délka: 1 strana

Jste-li milovníci kvalitních logik, tahle hra pro vás bude úplným diamantem ve sbírce drahokamů. Tento drahokam pro Vás vy-brousila firma Kingsoft rok před na pohled poněkud odpudivým smaragdem, jenž pojmenovali The Examination.

Lokomotivky si Vás určitě velmi rychle vtáhnou do sebe (aaahh-kde mám ruku, uuugh-kde mám hlavu). Na screeně vidíte kolejště, které je velmi spleťité a obsahuje i několik stanic, do nichž musíte během pař-by s lokomotivkami vjet. Když na některé ze stanic začne blikat světýlko, je to signál, že z ní brzo jedná taková lokomotivka vy-jede. Pokud světýlko blikat nezačne, zatuhl Vám počítač. Každá mašinka má na sobě literu, která značí, do jaké stanice ji máte navést. Fajn, ale jak řídit lokomotivu? Ha! To není problém. K tomuto účelu byly vy-nalezeny výhybky. Takových výhybek je na trati habaděj a na Vás je, abyste právě těmito výhybkami řídili osud té které mašinky. To je mašinerie, co? Někdy se stane, že jedou naráz třeba tři vlaky a každou chvíli do sebe musejí narazit. Tomu lze zabránit tím, že jednoduše najedete šipkou na výhybku a „pressnutím fire“ ji přeho-

díte. Ale tím se zase může prodloužit čas potřebný k dojetí do stanice. Hra je totiž li-mitována časem. A také počtem srážek (ne, předpověď počasí zde opravdu nebude).

Postupů do dalších úrovní docílíte tím, že TIME nebude OUT a na kolejšti nezbyde ani jedna z mašinek. Po zdolaném levelu byste měli obdržet kód do dalšího. Mimoto hra obsahuje poměrně přehledný editor le-velů vlastních, kde si můžete nejen sami navrhnout trať, ale i rychlost jízdy, počet srážek et ceterá, et ceterá.

Už jsme si zvykli, že na téměř každém drahém kamenu, broušeném známou fir-mou Kingsoft, je nějaký kaz. Bruska jim ujela i tentokrát. Když se na tento draho-kam podíváte, asi se Vám moc líbit nebude. Ale přesto je vzácný a je dobré jej vlastnit, pokud takové věci sbíráte.

Stoovvie/Fikas

GRAFIKA:	5	<b>7</b>
ZVUK:	6	
ZÁBAVA:	7	

# Castle Master

Firma: Incentive

Rok: 1990

Délka: 1 strana

„Ne, není tady Doom, všechny brutální a jiné akční jsem smazala. Jestli chcete něco hrát, je tady Pinból Fantazýs, Tom a Džery a Kastl Mastr.“

„Kastl Mastr - co to je?“ zeptal se student jménem Pepa zmatené učitelky informatiky.

„Taková hra,“ odpověděla, „zkus to.“

Pepa to zkusil a poznal, že je to taková gamesa, ve které se všelijak chodí a střílí, aneb jak mu prozradil přítel Franta, trojrozměrná vektorová akční RPG (čili Role Playing Game).

„Ty neznáš Kastl Mastra?“, zeptal se udiveně Franta.

„Jak bych mohl, když mám doma PMD?“

Druhý den se Pepa stavil k Frantovi, když zjistil, že František má na svém Komouškově CM také.

„Tak hele,“ vysvětloval František, „tohle je vono, koukej, chůzi ovládáš joystickem, úhel pohledu péčkem a elkem a když zmáčkneš spejs, můžeš kurzorem jezdit po obrazovce. Pak můžeš áčkem sbírat předměty a fajrem střílet po duchách.“

„Co je tohleto?“, ptal se Pepa, když zahlédl podivný útvar připomínající skokanský můstek.

„To je sejra. Zvyšuje energii. Pozor, bliká ti místnost, někde je tam duch nebo myš.“

Obojí musíš střílet. Jinak končíš. Až sebereš všechno, co je k sebrání, tak jdi podle týchletý mapy do místnosti Captive a tam to pak nějak skončí.“

„Kdes vzal tu mapu?“

„No přece u ARDAN klubu!“

Po hodině hry: „No tak není to špatný, ale ta grafika je dost pomalá. Ale chápu to, tohle je přeci Komodor.“

„Hele uklidni se jo? A co si o tom myslíš celkově?“

„Je to dost dobrý. Hrál jsem ale lepší gamesky. Prostě normál, sbírám klíče, odemkám s nima dveře... sakra, přes tu díru je dost těžký se dostat. Mám vod těchle dveří klíč? Mám! Hele a proč chceš vůbec vědět, co si o tom myslím?“

„Protože o tom chci napsat recenzi do SPLASHe. Jasný?“

„Jo. Už musím jít, čau.“

„Jo.“

Stooviv/Fikas

GRAFIKA:	6	7
ZVUK:	6	
ZÁBAVA:	7	

# Zorro

Firma: Datasoft

Rok: 1985

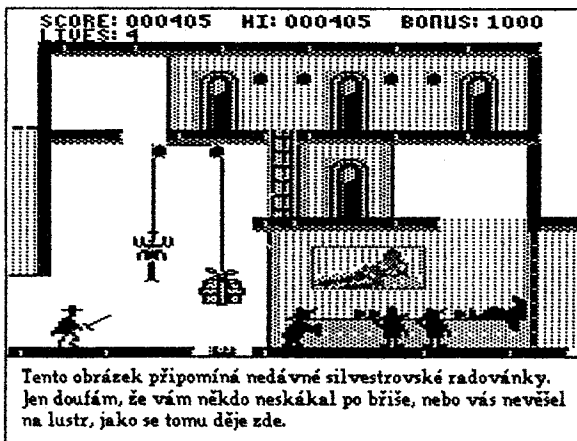
Délka: 110 bloků



Zorro. Za těmito pěti písmeny se skrývá skvělá arcade - adventure, která se plným právem honosí v pořadí třetím titulem KLASIKA Splashle. Vaším úkolem je zachránit v roli známého mstitel Zorra svou milou, jež byla přímo před vašima očima

unesena zákeřnými bandity, kteří neznají slitování.

Klasickým adventurovským způsobem tedy sbíráte předměty a na jiných místech je používáte. Navíc musíte sebrat tři speciální předměty, které vám umožní



vystoupit z podzemí, ve kterém se část adventury odehrává. Protože hra vznikla již v roce 1985, nemůžete očekávat žádný inventář, předmět prostě seberete a chodíte s ním tak dlouho, dokud pro něj nenajdete použití.

Ovládání hry je velice jednoduché, řekli bych dokonce triviální. Vše důležité (tedy šerm, sbírání předmětů, otvírání cel v závěru hry a kdovíco ještě) vykonáváte stiskem fire. Obrovským kladem hry je to, že všechny úkoly jsou přísně logické a při troše přemýšlení na ně musíte přijít (takže nebudete muset například strkat zdechlinu

psa do elektrické zásuvky, abyste tak získali elektromagnet, což se stalo v jedné nejménovaně české adventuře na PC).

Grafika hry je slušná, efektní je především likvidace soupeře vašim kordem. V průběhu celé hry hraje jediná skladba, která mi však kupodivu nezačala lézt na nervy ani po půlhodině hraní. V podzemí se melodie „přeladí do mollu“, čímž získá tajemný nádech.

Zorro je jednodušší adventuře, která je určena spíše začínajícím pařánkům. Její dohrání netrvá příliš dlouho, takže by vám nemělo vadit, že neobsahuje důležitou funkci SAVE/LOAD. Prostě nahrajte Splash!-disk, tam Zorra máte a hurá do hry. No a pokud byste byli skutečně v koncích, tak jsme pro vás s Marcusem připravili návod. S milým pozdravem Terky Pergnerky Cágo bágo v .... tágo se loučí...

MAC

GRAFIKA:	6	<b>8</b>
ZVUK:	5	
ZÁBAVA:	9	

# ZORRO

I když dohrání této hry není složité, připravili jsme pro vás stručný návod, který vám pomůže zdárně Zorra dokončit.

V úvodu vylez po keři na stavbu, seskoč dolů, seber šáteček, který upustila tvá drahá a vlez do studny. Pomocí kamenů ve vodě a hrazdy v pravé horní části přelez doprava. Slez dolů, vpravo dole seber květináč a vylez zpátky nahoru (použij trampolíny a

hrazdy). Dojdi ke kouli, která se dá do pohybu a manévrováním na plošinkách ji dostaň na vahadlo vpravo. Polož květináč (už jej nebudeš potřebovat).

Vrať se zpátky studnou na povrch. Vylez ze studny a jdi stále doprava, v místnosti s

pohovkou seber klíč, pomocí pohovky vyskákej doprava. Ve vedlejší obrazovce vylez nahoru a nahoře přeskoč zpět do předchozí místnosti doleva. Klíč, který neseš, ti automaticky otevře horní dveře a poté se znovu objeví na původním místě. Vezmi láhev, seskoč dolů, jdi vlevo a láhev dej ležícímu opilci. Vylez mu na břicho a stejně jako u pohovky vyskákej nahoru. Pomocí opatrného šermování dotlač vojáka, který vyjde z levých dveří, k díře v podlaze a shod ho na lustr. Otevře se ti cesta k poháru, pro který si slezeš po žebříku.

Stejným způsobem, jakým jsi sebral láhev, seber také cejchovadlo ve tvaru Z. Pak seskoč dolů a jdi vlevo. Vylez na palmu, skoč vlevo, dojdi k výhni a na ni polož cejchovadlo. Skoč několikrát na dmýchadlo, až se cejchovadlo rozžhaví a změní barvu. Seber ho, dotkni se býka a seber podkovu.

Zpět pro klíč a postupně seber dva zvonky a zavěs je do prázdných věžiček v místnosti s náhrobkem R.I.P. Pak se ti otevře hrob. Jdi opět pro klíč, seber trumpetku, seskoč dolů, jdi doleva, postav se na levou

půlku rampy a zatrub. Seskočí voják, který tě vymrští kolmo nahoru. Ty se v letu chytni trubky třící ze zdi a dojdi si pro botu.

Nyní máš shromážděny všechny tři předměty potřebné pro výstup z podsvětí - podkovu, botu a pohár. Vstup tedy do podsvětí (otevřeným hrobem). V podsvětí se říd měšci s penězi (do další obrazovky přejdi v místě, kde je měšec). Měla by to být tato cesta (chodby jsou počítány shora dolů): 2L, vpravo dolů, 3P, 1P, 4P, 3L. Projdi bránu s blikajícími symboly na povrch.

Nyní si dávej neustále pozor na střelce z oken. Pomocí fire otevři všech šest žalářů - vězni ti vytvoří živé schody do další místnosti vlevo. Tam projdi systémem cik-cak vlevo dolů. Dojdi ke své milé a vrať jí šáteček. Nechoď však ještě po žebříku nahoru, ale seskoč vlevo dolů. Musíš se vrátit do místnosti s klíčem, sebrat růži a podzemím se ještě jednou (podle výše popsané cesty) dostat až ke své dívce. Nyní následuje sladká odměna.

MAC+Marcus/UNREAL



## Zákysník aneb Hráči sobě

### BUBBLE BOBBLE

I když přijdete o všechny tři životy, které vám hra nabízí, není potřeba lámat joystick přes koleno. Hra ještě zdaleka nekončí. Podržte tak dlouho FIRE až vám na ukazateli počtu životů znovu naskočí tři.

### CREATURES

S trochou trpělivosti a pažanského štěstí se dá i v této hře aktivovat tzv. Cheat-modus. Po natažení hry musíte počkat asi 4 až 5 minut, než dozní hudba úvodního intra. Pak pohněte joystickem vlevo a vpravo. Jestliže se zbarví sprity, máte nekonečně mnoho životů. (Funguje jen u originální verze hry).

### GERRY THE GERM

Co na tuto hru platí? Zadejte POKE 2307,1:SYS 2304 a klávesami „+“ nebo „-“ budete moci přepínat mezi jednotlivými levely sem a tam!

### MUZZY ZOOPHYTE (kódy)

Level 5: 7441      Level 10: 6557      Level 15: 7222

### OUT RUN

I tato hra má v originální verzi možnost aktivovat Cheat-modus. Schválně se vybourejte a při havárii začněte čvachtat joystickem vpravo a vlevo. Jízda bude probíhat nejvyšší rychlostí a bez kolizí se sprity.

## PIRATES!

Při začátku hry jste dotazováni na jisté datum. Toto se dá lehce najít tímto způsobem:

- 1) Vložte disketu se hrou PIRATES, stranu č.1.
- 2) Natáhněte soubor (data) DATES.
- 3) Data si přečtete nebo vytisknete.

Pokud totiž zadáte správné datum, obdržíte do hry více mužů, (mezi 20 a 175) taktéž děla a zlato. Pokud také máte neustálé problémy s mužstvem, můžete si pomoci dalším malým trikem.

- 1) Natáhněte hlavní program MAIN (je na druhé straně diskety hned na prvním místě adresáře).
- 2) Vylistujte si příkazem LIST řádek číslo 9180 na obrazovku:

```
9180 Z=2*GQR (FNDP (PTY+7))/FNDP (PTY+3)
```

- 3) BASIC - řádek musí být změněn na následující:

```
9180 POKEPTY+17,8: RETURN =====
```

**POZOR!!!** Těchto 18 dvojteček musí být v řádce 9180 dodrženo, jinak by se změnila délka programu a ten by už neběžel! Program (upravený) uložte pak na záložní disketu taktéž pod jménem MAIN.

- 4) Smažte nyní na herní disketě originální soubor MAIN a nahradte jej novým, opraveným souborem ze záložní diskety (samozřejmě s tím samým názvem MAIN).

Pokud se nyní kdykoliv stanete kapitánem, bude vaše posádka vždy ve skvělé kondici a dobře naladěná. Doporučuji celou tuto operaci nejprve raději vyzkoušet na záložní kopii hry.

## SAINTE DRAGON

V této hře můžete aktivovat Cheat-modus následujícím způsobem: v titulním obrázku stisknete a podržte FIRE. Pak v prvním levelu stisknete zároveň pětkrát klávesy Q, P.

## SIM CITY

Chcete-li si postavit pevnou půdu pod nohama na vodní hladině (ostrov) položte přes vodu elektrické vedení nebo silnici (ROADS). V poloze DISASTER MENU pak zvolte funkci FIRE a vedení nebo silnici zapalte. Pak srovnajte všechny hořící prvky (BULLDOZER) a objeví se vám pevná půda na níž je možno stavět.

## SUPERSTAR ICE HOCKEY

Jak přijít k mužstvu vašich snů a k nejlepším hráčům? Zvolte si v menu bod RECRUIT PLAYER a svému hráči určenému pro výměnu stanovte body pro ofenzivu a defenzivu na nulu. Pak aktivujte bod PLAYER TRADE a najdete si hráče, kterého budete chtít. Samozřejmě vyberte toho nejlepšího, který je mnohokrát silnější nežli vám nabízený „čajíček“. Pak dojde k tomu, že vám bude odečteno jen oněch 150 bodů o které by jste tak jako tak automaticky přišli a přes rozdílnou kvalitu hráčů dostanete na 99 procent daleko silnějšího hráče od soupeře.

## THUNDERBIRDS

Zde jsou hesla až do čtvrté mise:

Mise 1: bez hesla

Mise 2: RECOVERY

Mise 3: ALOYSIUS

Mise 4: ANDERSON

## VENDETTA

Vyzkoušejte aktivovat Cheat-modus společným stiskem kláves P, O, L, M. Počítačový kód pro level 1 zní: 01111000. A takto odpálíte v letadle časovanou bombu: kleštěmi z prvního levelu přestřihněte nejdříve červený, pak žlutý a nakonec modrý kabel.

Lucas, MAC, Marcus



# Nabídka novinek

Klub uživatelů C64/128 ARDAN

## ● Hry

- 525. **Laced Tiles** - 1S skládání FLI obrázků, hlavolam 9/16 čtverečků - 30 Kč.
- 525. **Car-O-Matic** - 1S

## ● Herní návody

- Elvira II - klubové vydání.

## ● Podnikatelské programy

- 1302. **Mini Office II** - 11D obsahuje textový editor, databázi, tabulkový procesor a grafický editor obchodní grafiky, český návod - 100 Kč.
- 1303. **Podnikatel v2.1** - 21D podnikatelská evidence zpracována v programu Mini Office II, peněžní deník, sklady, zákazníci atd. - 200 Kč.

## ● Výukové programy

- 512. **BIO-DOC** - 21D domácí lékař v německém jazyce - 50 Kč.
- 513. **ALI v4.0** - 11D matematika (výpočet rovnic a kreslení grafů) - 50 Kč.

## ● Různé utility ke hrám

- 207. **Adventure Construction Kit** - 61D kompletní editor na tvorbu her - 200 Kč.
- 208. **3D Construction Kit** - 11D editor k tvorbě her, velice známý z různých počítačových platform - 100 Kč.
- 209. **Pirates ToolBox** - 11D herní utility - 50 Kč.
- 210. **Thezaurus her** - 11D český program ke katalogizaci her dle různých kritérií, vhodný i pro kazetu - 50 Kč.
- 211. **Dungeon Master** - 11D znakový a textový editor - 50 Kč.

## ● Hudební programy

- 271. **Rhythm King** - 11D celodisk. bubeník - 50 Kč.
- 272. **Drum Studio** - 11D celodisk. bubeník - 50 Kč.
- 273. **Addlogic Drums** - 11D další bubeník - 50 Kč.
- 274. **Art Designer** - 11D výroba inter - 50 Kč.
- 275. **Music and Video Kit** - 11D výroba inter k programům - 50 Kč.

## ● Grafické editory

- 675. **Hires Studio** - 11D grafický editor - 50 Kč.
- 676. **Megablinker v1.0** - 11D výroba blikajících útvarů z textu - 50 Kč.

- 677. **SHI Interlace Editor** - 11D špičkový grafický editor s interlace obrázky - 50 Kč.
- 678. **Super-Hires Users Collection** - 11D sada šestí verzí grafického editoru - 50 Kč.

## ● Programovací jazyky

- 1203. **Workbench** - 11D obdoba operačního systému z Amigy 500 - 50 Kč.
- 1204. **Kernal Collection** - 11D známý programovací jazyk - 50 Kč.

## ● Databázové programy

- 909. **I-BASE v1.0** - 21D dobrá databáze v němčině - 100 Kč.

## ● Obsluha disku, RAM 1764/1750

- 368. **Power Tools** - 11D sada utilit - 50 Kč.
- 369. **Toolstation 4** - 11D kvalitní utility od V-Lucid - 50 Kč.
- 370. **User Pack 1** - 11D super utility od Keen Acid - 50 Kč.
- 371. **User Pack 2** - 11D superpack noterů od Keen Acid - 50 Kč.
- 372. **Sceners Tools 3** - 11D sada utilit - 50 Kč.
- 373. **Disky 3** - 11D sada noterů - 50 Kč.

## ● Pomocné programy pro obsluhu disketové jednotky

- 806. **BIG BLUE READER 64** - 11D čtení a zápis disket s formátem MS-DOS na disketových jednotkách 1571 a 1581, konverze znakových sad - 100 Kč.
- 807. **1581 Utilities III** - 11D pro 3.5" disk. jednotku 1581 - 40 Kč.

## ● Geos

- GO42. **geDOS v1.6** - 11D demo, neumožňuje ukládání - 30 Kč.
- GO43. **geDOS v2.0** - 11D ostrá verze, kopírování mezi CBM a MS-DOS, umí velkou skupinu příkazů týkajících se floppy, přímo konvertuje např. z GeoWrite do Ascii, Windows, ANSI, lze vytvářet vlastní konverzní tabulky, komfortní ovládání pomocí myši přes grafické menu, rozemná RAM, všechny CMD jednotky a pozná až 4 drive - 400 Kč.

**Výprodej!!!** Geos 64 v1.2(3) s originálním německým manuálem - 90 Kč.

## ● Programy pro C128-mód 128 a CP/M

1610. **Mastertext 128** - známý špičkový textový editor - 100 Kč.  
1611. **Dbase II v2.4 (CP/M)** - velice oblíbená databáze - 100 Kč.  
1612. **Redabas v3.0 (CP/M)** - další databáze v němčině - 100 Kč.  
1613. **NSWEEP v1.2, Datastar v1.42, Power v3.07** - utility pro CP/M, práce s disketou - 80 Kč.  
1614. **Jane 128** - zajímavý oper. system - 150 Kč.  
1615. **Superbase 128** - obdoba jako Superbase 64 na C64 - 100 Kč.  
1616. **Superscript 128** - textový editor - 100 Kč.

## ● Bazar použitého zboží

**Barevný monitor Commodore 1084** - výborný monitor pro 40 a 80 znakový mód, vhodný pro C64 i C128, Amigu, čistý obraz na C64 s využitím signálu chrominance, snížení únavy očí, samozřejmostí je připojení k videu a BTV přes zabudované nízkofrekvenční vstupy - 3500 Kč.  
**Tiskárna Commodore MPS 1280** - devítijehličková tiskárna, připojení k C64/128 pouze přes seriový port, tisk ze všech programů, ve výbavě je i traktor na perforovaný papír - 3300 Kč.  
**Joysticky** - 150 až 400 Kč.

## ● Literatura

**Turbo Pascal v3.0** - 100-stránkový výtah z originálu pro C128 - 150 Kč.  
**Commodore 64 Basic v2.0, Assembler 6510-6502** - popis programování - 100 Kč.  
**Základy programování (1.díl)** - programování v jazyku BASIC (základy) - 100 Kč.  
**Začínáme s Commodore 64** - příručka pro začátečníky - 100 Kč.  
**C64 pro začátečníky** - 50 Kč.

## ● Hardware, programy pro PC

**HWZ 3/Zdroj pro C64** - výprodej originálních zdrojů - 500 Kč.  
**HWM 47/Rozšíření RAM 1764/50 na 1 MB** - nutno zaslat modul na předělání - 1300/1200 Kč.  
**HWM 9a/Star Commander 64** - výborný doplněk k Datatransu, pohodlné kopírování souborů mezi PC a disketovými jednotkami 1541 a 1571 v turbo-módu, umožňuje vytváření diskety (image) pro emulátor C64S, obsluha ve stylu Norton Commanderu, pakování souborů atd. - 150 Kč.  
**HWM 9b/C64 Tools** - doplňky pro emulátor C64, vytváření prázdných disket (image .D64), kopírování programů z a do image, konverze kódu Basic 2 do ASCII text. souboru, zobrazování všech sektorů v image, jednoduchý disassembler - 100 Kč.

**HWM 48/ROM 1581** - náhradní 32kB EPROM pro disketovou jednotku 1581 - 500 Kč.

## SUPER NOVINKA!!!

**HWM 49/Interface 64 IDE** - karta, která umožňuje připojení PC-harddisku k C64/128; jsou zabudovány zálohované hodiny s datem, v dodávce je software pro práci se soubory, ovladač zavádění data a aktuálního času do GEOSu; prozatím chybí podpora GEOSu - předběžná cena - 2000 Kč.

## ● PC IBM kompatibilní

### Nový barevný sharewareový časopis pro PC - Freesoft Magazin

Zahajujeme distribuci slovenského barevného dvouměsíčníku, který se jako jediný na území bývalého Československa věnuje problematice shareware (volně šiřitelných programů). K 32-stránkovému časopisu je dodávána disketa se zajímavým software pro PC.  
Cena jednoho čísla - 60 Kč. Pro předplatitele je cena 50 Kč. Roční předplatné 6 čísel - 300 Kč. V objednávce uveďte typ HD diskety (3.5" nebo 5.25").

### Vypalování CD-ROM

Zálohování (vypalování) dat na CD-R disky - stačí zaslat libovolný CD disk a my Vám vyhotovíme přesnou kopii - 360 Kč (včetně diskového média).

### Reklama na ARDAN PowerBBS

Na naší BBS lze umístit plně grafickou reklamu (včetně ukázkového software), online podporu Vašich zákazníků nebo přímo elektronickou On-line prodejnu. V případě online-prodeje jsme schopni Vašim stálým zákazníkům dodat i klientský software (PowerAccess) zdarma. Nám stačí dodat grafický materiál (barevné fotografie, prospekty), text (libovolný formát, nepřilíh dlouhý i ve formě rukopisu), demonstrační software. Grafickou úpravu dodaných podkladů provádíme zdarma. Cena za 1 MB zpřístupněných dat - 150 Kč na 3 měsíce.

*Nezapomeňte spustit na naší servisní disk, té soubor „KATALOG AUDIO CI“ a prohlédnout si nabídku z vukových CD s populární hudbou.*

Zboží si můžete objednat na naší adrese:

Klub uživatelů C64/128 ARDAN  
Pod Vrchem 2889  
276 01 Mělník nebo tel. 0206/626567

