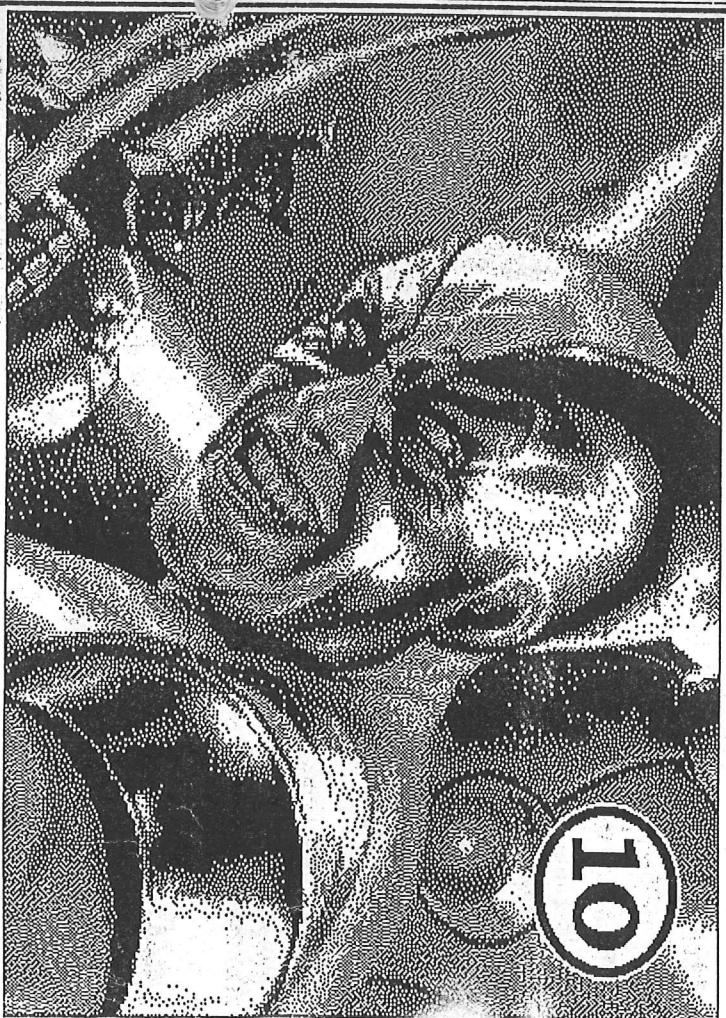


VANGELIS WORKS



ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128

Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

 **Klady 664/128 01001** 

SPLASHI - časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

Vydavatel a distributor

Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod Vrchem 2889, Mělník 275 01,
tel.: 0206/626557, e-mail: ARDAN@POST.CZ
ARDAN PowerBBS: 0206/621447 (ANSI,POWER,B,N,I)

Šéfredaktor

Marék Václavík, tř. 1 máje 1621, Hranice 753 01
e-mail: VACLAVIK.SA4@LILPEF.ZOU.CZ

Internet SPLASHI On-line

<http://members.xoom.com/ardan>

Redaktoři a přispěvatelé

Marék Lesák (MAC, e-mail: MAREKLESACKHG@VSB.CZ),
Rudolf Sedánek (Ruda RS), Lukáš Sedánek (LUDAS), Karel
Polásek (K.P.), Jiří Flša (Stavov of Fikos), J. Bear

Splashi vzniká na této konfiguraci

Commodore 64 II, SuperCPU 64, disk drive 1541 II, disk drive 1581,
REU 1750 (rozš. na 1 MB), myš 1551, operační systém GEOS v2.0

Rozsah časopisu

32 stran + 1 disketa 5,25 DD

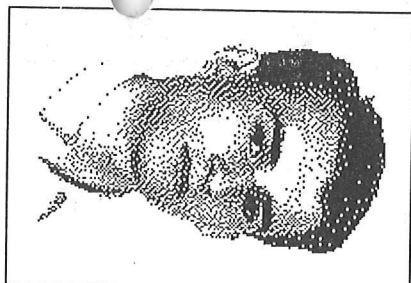
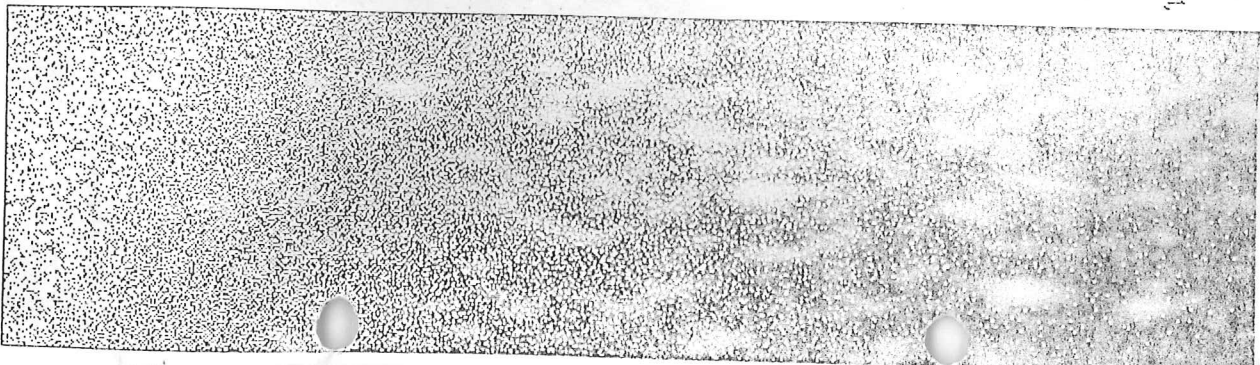
Cena a předplatné časopisu

Cena jednoho čísla včetně diskety: 70,- Kč. Celoroční předplatné
(4 čísla): 240,- Kč (v ceně předplatného je započteno i poštovné).

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

Klub uživatelů C64/128 ARDAN
Pod Vrchem 2889
275 01 Mělník

Šéfredaktor si vyhrazuje právo na jazykovou úpravu příspěvků. Za obsah
a původnost článků odpovídá autor. Nevýžádané rukopisy se nevracejí.



SLOVO ÚVODEM...

Užení čtenáři a zároveň commodoristé,

i když vidíte po levé straně Marcuse a pod úvodníkem i jeho
jeho ručně psaný podpis, nenechte se tímto zmýlit. Mpsat
úvodní slovo se rozhodl vydavatel.

Bohužel vám musím oznámit, že toto číslo časopisu Splashi je
poslední. Přičin, které nás vedly k zastavení vydávání
časopisu, bylo několik. Zde heslovitě je všechny uvedu:
1. Uvážedem ke své pracovní zaneprázdňenosti odešel z
redakce Marék Václavík - nejdůležitější osoba ve Splashi
2. Rápidní pokles předplatitelů - ze 140 na 55.
3. Jmálo příspěvků od vás čtenáři.

Situaci se zbytkem předplatného t. j. 120 Kč chceme řešit
následujícím způsobem. Můžete si na tuto částku objednat
softwaré nebo literaturu na adrese klubu. Přitom nebudeme
účtovat žádné poštovné.

Samozřejmě činnost klubu nebude zastavena a budete moci i
nadále se obracet na nás.

Hezke úplně vyloučit možnost vydávání občasnku nebo i
Splashel, pokud se najdou mezi vámi takovito zájemci. Já
osobně jsem otevřen veškerým nabídkám.

Úvoj v oblasti E-64/128 pokrácuje neúnávně dopředu. Jsou
uvedeny na trh nové verze geosu: Wineis 64 a 128 od
M. Randall a německý upgráde Megapatch. 0 těchto
novinkách chceme informovat v občasnku. Doufám, že se nám
podaří vydat do konce roku nový zaktualizovaný katalog.

Hlavním trendem je nástup PC. Proto budeme v naší klubové
činnosti zabývat se i PC softwarem, hlavně pro slabší
počítače. Zde nejvíce se věnujeme PC Geosu a jeho nástupci
New Deal Office, zaměříme se i na emulátory. Dalším směrem
bude operační systém Linux, který je multiplatformní a
začíná pomalu konkurovat i MS Windows.

Co říci na závěr? Máte rádi svůj počítač E64/128 a
nezbavujte se ho. Bude ještě léta sloužit a my se v klubu
budeme snažit vám dodávat nejčerstvější novinky.

S pozdravem Commodoru zdar! se s vámi loučí

T. ARDAN

Obsah:

Slovo úvodem	3
Obsah	4
Splash!-disk č10	5
Corn-in 64	6
Emulace C-64 na PC	7
Klubové novinky	8
Seznam vydaných herních recenzí a literatury	9
Telefonmanager++	10
RAMOS 128/1750	14
Burza 128	15
Světelné pero pro C64/128	16
Výroba STOP-tlačítka	17
Víte, že... ..	17
GeoHelpView	18
TopDesk v2.5	19
Zhodnocení Herní ankety	22
Herní novinky - preview	23
KLASIKA: International Soccer	24
Supercars	25
Megaforce	25
Biff	26
Cabal	26
Into the Nature	27
Iketa	28
Sonny the Snail	29
Dopisy čtenářů	30
Zákusník aneb Hráči sobě	31

Splash! - disk č. 10

Strana A:

Programy pro C128

Telefonmanager+++: program je určen pro počítač C128 a pracuje v 80-znakovém rozlišení. Je koncipován jako výkonný záznamník či databáze telefonních čísel.

Burza C128/80: jedná se o hru, kde hlavním cílem hráčů (může jich být až 9) je nákup a prodej akcí na simulované burze cenných papírů. Program běží pouze v režimu 80 znaků.

RAMOS: program RAMOS umožňuje provést simulaci disk. Jednotky v modulu REU 1750 na počítači C128, C128D v módu 128.

HRY - preview

Legend of Kyril: nehratelné preview nové německé adventury/strategie. Velice pěkné grafika slibuje silné zážitky při pářbě!

Insanity: tentokrát hratelná demoverze. Hra ve stylu slavného Arkanoída.

Samber: předělávka známé hry Lode Runner, to je nová hra jménem Samber. O tom, jak asi bude vypadat, se můžete přesvědčit i vy.

GEOS

INKWELL, LIGHTPEN, ANYPEN, PENJOY: pokud se ozhodnete postavit si podle plánu v dnešním čísle Splash!e světelné pero, pak možná uvíte několik radičů k tomuto zařízení pro GEOS.

ChangeBSW 1.2: drobná utilita pro změnu systémového fontu BSW. Lze ji použít i na Boot-diskku, pak se po natažení GEOSu sama spustí. Podrobný popis najdete v textu dokumentu, který je na disketě. Najdete zde také BSW-font anglicky, německy a česky!!! (jak jinak než ve formátu +cs).

Strana B:

Demo (grafická kolečka)

Guru Meditation: dnes již klasická kolečka z produkce polské skupiny Agony. Guru Meditation je kolekcí interlace (GPL) obrázků té nejvyšší kvality, které byly ručně kresleny na Amize 1200 a poté zkonvertovány do C64. O kvalitě se můžete přesvědčit sami..

GEOS!

LoadGeoHelp: Dá-program (DeskAccessories=program, který lze vyvolat v kterémkoliv GEOS-aplikaci v menu GEOS), kterým spustíte program GeoHelpView.

GeoHelpView: vynikající utilita využitelná prakticky pod jakýmkoliv GEOS-programem. Jde o jakýsi druh on-line helpu, který znejí všichni uživatelé PC a operačního systému Windows. Na disketě najdete rovněž font a speciální tiskový řadič, pomocí kterých můžete vytvářet vlastní help-dokumenty, a také podrobný popis programu a scriptu (v češtině), který se automaticky natáhne po spuštění GeoHelpView.

Emulace není v žádném případě stoprocentní! Velmi dobře na tom běží programy, ve kterých se toho moc nehraje. To znamená matematické programy, logické hry, dáma, šachy a třeba i hudební programy jako Music Shop apod. U klasických her se projevily zhoršené grafické možnosti kolize správy nebudou registrovanými. Velmi se, pokud nám nebudou fungovat klávesy Q,W,A,S,Z,T, jsou vyhrázeny pro joystick. Joystick 2 je uložen do kurzorových kláves Q,W,A,S,Z,T, jsou CTRL. Pro začátek je lepší přenést do PC program Doctor 64 a klávesnici PC si trochu 'osahat'. Pokud bychom potřebovali v nějakém programu klávesy Q,W,A,S,Z,můžeme joystick i předefinovat do jiných kláves. Provedeme to v menu tak, že na horní liště najdeme na OPTION. K přenosu commandových programů do PC tedy není nutný ani DATATRANS. Důležitější program C64-EMU obsahuje velmi podrobný návod, který zahrnuje i konstrukci propojovacího kabelu mezi disketovou jednotkou 1541 a PC nebo dataset a PC. Největším zklamáním pro mě bylo to, že nelze přenést GEOS programy. Systém okamžitě zkolabuje, narází-li na soubor s koncovkou USR. Neopok velikým povzduzením může být to, že emulátor obsahuje velmi výkonný monitor, který zároveň zobrazuje assembler, strojný jazyk a ASCII. Mavic má funkci (F)find, která vyladě požadovaný řetězec znaku. Dalo by se o tom ještě napsat hodně, ale vzhledem k velké variabilitě PC konfigurací je to v současné době zbytečné. Počítač Pentium bude třeba náležitě 'zpoznat' např. vypnutím cache.

Novinky Klubu C-64/128 ARDAN

HRY

Ultima 1,2,3,4,5,6-všechny verze Ultimiji
Chaos Country-2D pěkná hra z roku 96-50 Kč.
Leisure Suit Leo 2-2D další hra z r.97, vešnice podobná hře z PC-50 Kč.

Herní návody

Jsmo schopni zajistit herní návody nebo kompletní řešení v angličtině nebo v němčině pro řadu her.

Internet

Fair fight 64-prohlížeč WWW stránek, odděluje text od tapů, neobrazuje grafiku-50 Kč.

Editorův diskových magazínů

magazínů, podpora češtiny, grafiky Printfox a Hi-Ed, grafický scrolling-70 Kč.

GEOS

Geocanvas 128 v3.0-speciálně pro GEOS 128-350 Kč.
GEOS Programmkatalog 1998-katalog všech geosových programů se stručným popisem v němčině, roztrženo do skupin (např. grafické programy, textové editory, fonty atd.), 66 stran, lze dodat na disketě ve formátu geowrite k případnému počestění-90 Kč.

Hardware

Mys Commodore i351-nová originální, kompatibilní se všemi programy-1000 Kč.
Mys DataLux-joysticková myš-300 Kč.
GamePad-mikrospínače jsou na spodku tohoto zajímavého joysticku-300 Kč.

Cistič disketa 5,25-sada s roztokem-60 Kč.
Krabíčka na 5 disket-úložňová-20 Kč.

PC programy

Připravujeme celou řadu emulátorů C-64 (také i C-128) na PC (MS DOS, OS/2, Windows), Amigu, Linux (Gamebase 64-pops přes 2000 her na C-64 (rozdělen her do kategorií), u spousty her i screenshot obrázků (obrázek ze hry), pro Windows 95, popisuje i možnost použít emulátor u dané hry, kolem 10 MB, lze nahrát na CD nebo disketu-300 Kč.

Win 64-slušný emulátor C-64 pro Windows 95,5 her na disketě-200 Kč.

PC GEOS 2.01 CZ-české sharewarové verze, obsahuje také kompletní Geowrite, české fonty-200 Kč.

New Deal Office 97-nástupce PC GEOSU anglické verze, kompletní plná verze, obsahuje i textový editor, grafický editor, databázi, tabulkový kalkulátor, internetový prohlížeč WWW.

stránek, minimální konfigurace III (PC 286, 640 KB RAM, 9 MB na harddisku), připravujeme vektorové české fonty-800 Kč.

Zavítejte na naší BBS:
0206/621447

Internet:
<http://members.xoom.com/ardan>

Jelikož je dnešní číslo Splashie vlastně jakýmsi jubilejním číslem (ona desítka na titulní stránce už o leccos svěřdů), rozhodli jsme se udělat pro vás jakýsi průřez alespoň dvěma složkami naší tvořivé činnosti.

Některé z vás to možná netuší, ale před zrodem časopisu Splashi stál původně katalog softwaru a hardware, ve kterém náš klub nabízel uživateli C64/128 nejuznávanější programy, utility, ale i hardwareové zařízení. Největší částí katalogu byl však abecední seznam her a proto jsme ke katalogu začali přidávat jakousi herní přílohu, jejíž náplní byly recenze her, které nás zaujaly.

Nemělo by význam vyjmenovávat všechny recenzované hry, vždyť jen v katalogu bylo recenzí více než stov! Ale napadlo nás udělat soupis herních recenzí vydaných již ve Splashi. Ať už pro ty, kteří neví, co za hru by si měli pořídít (tém může posloužit údaj VEPDKT, všem členům Splashie dobře známý), nebo pro ty, kteří nevládní dřívější čísla Splashie a chtěli by vědět, co za hry v nich byly recenzovány.

Seznam herních recenzí vydaných v časopisu Splashi

Název	Rok	Delka	Verdikt	Časopis č.	Poznámka
Addrar	94	1 strana	6	9	
Afterburner	87	1 strana	5	9	
Amoeba	95	125 bloků	6	7	
Barbarian II	88	1 strana	7	2	
Beach Head II	85	1 strana	8	2	
Bombel	95	1 strana	2	4	SHIT
Bop'n Runble	87	167 bloků	7	8	
Brainwave	90	57 bloků	5	3	Klasika
Castle Master	91	1 strana	7	8	
Chopflifer!	82	46 bloků	8	9	Klasika
Commando Libya	86	121 bloků	8	1	Klasika
Cool Sports disk	-	1 strana	-	4	Klasika
Duck Tales	91	4 strany	8	1	
Enlign Hughes International Soccer	92	1 strana	8	5	
Enforcer	92	1 strana	8	3	
Face Off	-	2 strany	6	8	
Funnin's World	94	1 strana	7	3	
Fred's Back 3	94	1 strana	7	2	
Gameboy Tetris	-	39 bloků	7	9	
HERO	84	66 bloků	7	6	Klasika
Handball	85	1 strana	9	7	
Play 3D Tennis	92	1 strana	9	1	
Impossible Mission 2	95	151 bloků	8	8	
International Karate disk	88	1 strana	6	3	
Locomotion	92	1 strana	7	3	Klasika
Long Life	94	2 strany	8	8	
Lords of Doom	90	4 strany	10	7	COOL
Maniac Mansion	87	2 strany	7	1	COOL
Maighem in Monstertland	93	1 strana	9	6	
Mechanicus	91	1 strana	8	1	
Mega Starforce Remix	94	1 strana	8	1	
Minesweeper 64	93	25 bloků	7	4	
Muzzu Zoophyte	91	1 strana	4	8	
Oklahoma Kid	96	1 strana	2	9	
Panji	-	1 strana	8	8	
Paradise	94	52 bloků	4	9	SHIT

Název	Rok	Délka	Verdikt	Časopis č.	Poznámka
Polonese	94	120	7	5	
Raid Over Moscow	84	146	7	7	
Rubicon	92	2	8	9	Klasika
Serve and Volley	88	1	6	2	COOL
Sever proti jihu	89	2	8	1	
Snow Strike	89	2	8	7	
Sokoban	84	2	8	5	COOL
Solo Flight	85	1	7	4	
SphereRain	95	1	8	6	
Stone Age	92	1	8	7	
Street Rod	89	2	9	2	
Stunt Car Racer	-	1	8	3	
Supersports	88	2	5	4	
Trick	93	1	8	3	
Turbo Charge	91	2	8	7	
Ugh!	90	1	7	1	
Usagi Yojimbo	-	1	9	1	
Where In Time Is Carmen Sandiego?	90	3	9	2	COOL
Winter Games	88	1	8	6	
World Geography	85	1	6	2	
Zorro	85	110	8	8	Klasika

Tou druhou složkou naší Klubové činnosti, je tvorba návodů a manuálů ke hřm. Zaměřovali jsme se hlavně na původní překlady originálních manuálů her. Snažili jsme se dodržet stejný design, stejnou grafiku (v rámci možnosti 64-ky) a myslím, že mohu s trochou pých prohlásit, že se nám to úspěšně dařilo.

Seznam vydané literatury by měl pomoci těm čtenářům, uživatelům či hráčům, kteří mají shánět některý ten manuál, nebo jen chtějí mít přehled o tom, jaké tiskoviny jsme schopni nabídnout.

Seznam literatury vydané Klubem uživatelů C64/128 ARDAN

Název	Strany	Poznámka	Název	Strany	Poznámka
Aussie Games	20	manuál	F14 Tomcat	5	man.
Bard's Tale II	36	man.	Grand Monster Slam	16	man.
Bard's Tale III	6	man.	Gunship	6	man.
Batman	6	man.	Impossible Mission II	13	man.
Battle Command	2	man.	Last Ninja	2	návod
Beyond Dark Castle	8	man.	Last Ninja 2	2	návod
C64 GAME POWER 1	41	návod	Last Ninja 3	3	návod
C64 GAME POWER 2	42	typ a rady	Lemmings	11	návod
C64 GAME POWER 3	30	pomoc při řešení	Lords of Doom	13	man.
C64 GAME POWER 4	26	dodávky (adresy, poke, cheaty)	Maniac Mansion	5	man.
Captain Blood	8	man.	Mars Saga	11	návod
Castle Master	8	návod	Mean Streets	6	man.
Defender of the Crown	3	man.	Midnight Resistance	2	man.
Disk Demom	6	man.	Nightread	4	man.
Disk Demom	8	man.	Oil Imperium	8	man.
Elite	5	man.	Pirates!	36	man.
Elvira I	16	návod	Power at Sea	2	man.

Název	Strany	Poznámka
Project Firestart	2	návod
Rychlé vektorové simulace letu	12	man.
Secret Agent	2	man.
Shadow Warriors	2	man.
Silent Service	15	man.
Sinbad	16	man.
Space Crusade	11	man.
Steel Thunder	5	man.
Storm Across Europe	32	man.
Terminator 2	4	návod
Test Drive 2	5	man.
The Simpsons	8	man.
Zak McKracken	13	návod

POZOR, OPRAVA !!!

U minulém čísle se nedopatřením a chybou při tisku nesprávně užitiska část článku PROGRAMY PRO C128 ze strany 15. Proto vám dnes přinášíme opravu a sloupec vypadá již tak, jak by vypadat měl.

Z přímého módu můžete kdykoliv ramdisk oslovit příkazem SLOW:SYS DEC ("1400"). Toto funguje dokonce i po resetu nebo současném stisku kláves RUN/STOP a RESTORE.

Pokud jste natáhli BASIC-program do paměti počítače, můžete jej do ramdisku pozavolat příkazem IIBOVOLNĚ uložit stiskem klávesy S. Budete dotázáni, do kterého banku má být program uložen.

POZOR! Rozšíření 1764 (256 KByte) může používat jen čtyři z osmi banků, tj. nula až tři! Banky čtyři až sedm nemohou být vzhlédem k menší kapacitě rozšíření 1764 obsazeny a zůstávají prázdné.

Po uložení dat do RAM FLOPPY se budete nacházet opět v přímém módu. Pokud chcete váš program z ramdisku opět natáhnout, zadejte jednoduše SYS DEC("1400") a objeví se opět menu. Pro natežení přísl. banku stiskněte klávesu L (load). Pokud byste chtěli BASIC program z rozšíření RAM připojit na jiný program, stiskněte klávesu M (merge). Opuštění RAM FLOPPY provedete stiskem klávesy Q.

Numeric Keys 64

Numerický blok kláves u C128 i pro mód C64? Ano! Program NUMERIC KEYS 64 je krátkým, ale užitečným BASIC-programem, jenž vám umožní na vašem C128 (C128D) využívat numerický blok kláves i v módu C64. Natáhněte program (samozřejmě v módu 64) příkazem LOAD"NUMERIC KEYS 64",8 a spusťte obvyklým RUN. Přibližně po třech sekundách se vám pak počítač přihlásí opět hlášením READY. Nyní jsou klávesy numerického bloku aktivní.

Telefonmanager++

Program Telefonmanager++ (dále již jen TM++) je určen pro počítač C128 (C128D), je psán v BASICu 7.0 a pracuje v 80-znakovém rozlišení. Je koncipován jako výkonný záznamník či databáze telefonních čísel.

Natáhnete jej a zároveň i odstartujete příkazem RUN"TEL.MANAGER++128". Po chvíli se ochtete v hlavním menu, které vám nabídné tyto funkce:

F1 resp. G + F1 - Nový řádek dat
Zde se zadávají do mazače nová tel. čísla. Je jedno, zda v pořadí číslo-jméno nebo jiné číslo. Důležité ale je, aby v jakémkoliv vstupu nových dat bylo odděleno jméno od čísla značkou „šipka vlevo“, což je klávesa v levém horním rohu klávesnice, hned pod ESC. Celková délka záznamu také nesmí překročit 39 znaků.

Veliká šipka vlevo na obrazovce vám označuje aktuální datové pole. Klávesami kurzoru CRSR nahoru/dolů měníte pozici této šipky a takéž klávesami CRSR vlevo/vpravo můžete pohybovat výpisem dat vždy o jednu stranu obrazovky (15 pozic) dopředu či dozadu. Klávesa HOME vám umístí šipku vždy na začátek, kombinace SHIFT+CLR/HOME vždy na konec.

MULTI INSERT MODUS (Mód pro zadávání více vstupů dat najednou) můžete aktivovat současným stiskem kláves G a F1. Zadávací mód opustíte dvojným stiskem klávesy RETURN. Pokud je paměť počítače plná, obdržíte hlášení POZOR, kapacita paměti nedostačuje. Můžete si sice proměnou DI=300 v prvním řádku programu zvýšit (např. na 600), ale pozor! Toto je vždy spojeno s určitým rizikem, protože BANK 1 pro proměnné není neomezený!

F3 - Hledat řádek

Hledaný řádek zadáte do okna a po stisku RETURN bude vyhledáno jméno nebo tel. číslo.

F5 - SAVE (uložit)

Uloží zadaná data pod jménem vášni určeným. V případě, že takový soubor dat na disku již existuje, budou po pojistné otázce stará data smazána a nahrazena novými.

F7 - LOAD (natáhnout)

Natáhne dat do počítače z diskety. Pokud se v paměti počítače data již nacházejí, mohou být nová data ke starým připojena, nebo mohou nová data stará v paměti přepsat.

F2 - Třídít

Data je možno setřídít podle abecedního pořadí.

F4 - Tisknout

Nejdříve jste dotázáni na způsob tisku (jednostráně listy, traktor, papír) a na výštk od strany X po stranu Y. Klávesou ESC vytiskte kdykoliv přerušit.

F6 - Řádek smazat

Po pojistné otázce bude záznam nacházející se vedle šipky vymazán.

F8 - Konec

Program nabízí 4 možnosti ukončení.

- Tiskový řádič nahrát - natáhne program pro volbu tisk. řádiče.
- Program znovu startovat - aktivuje zadání nových listů.
- Skok do módu C64 - po přepnutí monitoru (z 80 na 40 znaků) se budete nacházet v módu C64.
- Provést reset. Opustíte program TM++ a budete se nacházet opět v orig. módu počítače C128.

RETURN - Řádek změnit

Po stisku této klávesy budete moci řádek nacházející se vedle šipky libovolně změnit.

HELP - Zobrazit délku

Týká se informací o počtu čísel, řádků, stran a počtu čísel na poslední straně, čímž zabezpečuje neustálý přehled o velikosti dat.

SPACE - Disketový povol

Po stisku SPACE můžete vyslat povol pro disk. jednotku (F = directory). Povoly pro disk. jednotku musí být zadávány jako v DOSu a BASICu 2.01 Např:

R: nové jméno=staré jméno (přejmenování)
S: jméno soubornu (smazání soubornu), atd...

Komfortní příkazy BASICu 7.0 (RENAME, SCRATCH) se zde bohužel nedají použít!!!

1 až 4 - Nastavení počtu

Počet sloupců při vytisku. Aktuální hodnota se objeví v pravém horním rohu v rámečku menu.

I nebo N - Vložení řádku

Pomocí těchto kláves můžete určit, zda má být při tisku vkládán mezi jednotlivé řádky s daty řádek prázdný či nikoliv.

Program TM++ dokáže pracovat s několika tiskovými řádiči. Za řádičem uvedené číslo ukazuje, zda je řádič aktivován (1) nebo zda je pro vaši konfiguraci bez významu (0). Spuštění programu bez aktivovaného řádiče není možné! Současně programy jsou i následující tisk. řádiče:

TM.LC24-10(S)

- pro sériově připojené tiskárny LC 24-10 nebo pro tiskárny EPSON kompatibilní.

TM.LC24-10(P)

- pro LC 24-10 nebo EPSON-kompatibilní tiskárny připojené paralelním kabelem přes Userport.

TM.GENERIC II

- jako Geos-GeneriCXX pro Geos Text Grabber, XX=čísla stránek.

TM.MASTER-TEXT

- sloužící jako řádič pro využití ve stejnojmenném programu pro C128.

Pokud budete mít s tiskem problémy, můžete si sami tisk. řádič upravit podle individuálního požadavku. Natáhnete a spusíte program TISKOVY RADIC. Objeví se jméno aktivního řádiče a pod ním následující možnosti příkazů:

1) Tiskový řádič aktivovat

Zde zapíše jméno váš zvoleného řádiče. Pro sériově připojené tiskárny EPSON kompatibilní (což je asi pomejvíce užívaná konfigurace) vám doporučuji LC24-10(S). Předchozí zvolený řádič bude vždy v případě nové volby deaktivován a na disku mu bude přiřazeno č. 0 - neaktivní.

2) Tiskový řádič změnit

Slouží pro jasně doladění nastaveného řádiče a parametry musí být zadávány ve formě decimálních čísel.

Číslo přístroje: (číslo 4)

Sekundární adresa: Zde musí být zvolen lineární kanál, který posílá data nezměněna na tiskárnu (např. 001 pro tiskárny Star-LC a EPSON kompatibilní. POZOR!!! U řádiče LC24-10 je nula již přednastavená. Sekundární adresa vaší tiskárny musí být změněna například tehdy, pokud se na výštku objevuje záměna velkých a malých písmen. Počet řádků na stranu: Přednastavené číslo 62 odpovídá standardu. Počet mezifádků mezi stranami: Platí pouze pro traktorový papír.

Jméno dat: Slouží k uložení vlastních dat na disk, což je u normálních řádičů uložení na disku již nepotřebné. Directory: Zobrazí na přání celý obsah diskety nebo jen jména tiskových řádičů.

Nový start: Použijte vždy, když změňte disketu. Program totiž sám při novém startu zkouší, zda se na disketě nachází i tisk. řádič.

TM.++ startovat: Vložte systémovou disketu s programem a stiskněte RETURN. Konec: Návrat do přímého módu resetem.

- Ruda RS -

RAMOS 128/1750

Program RAMOS v1.1 umožňuje provést simulaci disk jednotky v modulu REU 1750 na počítači C128, C128D v modulu 128. S podobným použitím výkonné RAM1 - disketu se můžete setkat např. v modulu C64 u GEOSu, pro mód C128 však dosud takového rozšíření chybělo...

S RAMOSEm jsou programy nahodovány příkazem LOAD, ukládány SAVE a mazány SCRATCH. RAMOS přidělí pro rozšíření REU 1750 číslo přístroje 7 a obsluhuje ho stejně jako ostatní periférie počítače.

Pro odstartování programu RAMOS (samočřejmě v modulu 128 a se zasunutým REU 1750) použijte příkaz RUN"RAMOS".

Pak může být zahájena vlastní práce s rozšířením. Programy mohou být ukládány a nahodovány těmito příkazy:

SAVE"jméno",7 uložení programu
DSAVE"jméno",U7 taktéž uložení prg
LOAD"jméno",7 naházení programu
BLOAD"jméno",U7 naházení prg
SCRATCH"jméno",U7 smazání programu

Adresář RAM - diskety si můžete vyvolat těmito dvěma způsoby: CATALOG U7 nebo DIRECTORY U7.

Přízádná RAM - disketa obsahuje asi 460 KBýtů a je rozdělena na 224 bloků po 2048 Býtích. Chcete-li všechny programy najednou smazat, použijte příkaz pro formátování: HEADER"jméno",U7. Po jistí otázce bude RAM - disketa znovu zformátována a všechny programy budou smazány. Nové odstartování (spuštění) systému docílíte příkazem SYS DEC ("COO").

Takto můžete tedy i během vaší práce se systémem libovolně resetovat počítač a opětovně RAM - disketu pomocí výše zmíněného příkazu SYS DEC ("COO") aktivovat.

Navíc si můžete díky speciálnímu příkazu OPEN kanál 7,1,"M" přejít v případě potřeby i chybový kanál RAM - diskety. Ten nemusí být uzavřen příkazem CLOSE. RAMOS zná deset systémových hlášení, které se skládají z čísla a krátkého textu.

00:OKAY
S úspěchem provedená operace je signalizována zprávným OK-hlášením.

01:SHORT RAM BLOCK
Toto hlášení obdržíte tehdy, pokud ukládaný program do rozšíření nejdá uložit. Toto hlášení může také vzniknout pokud RAM - disketa nemá dostatečný počet volných bloků pro váš program.

03:SYNTAX ERROR (ILLEGAL JOKER)
Znak „?“ byl použit, přestože to používá operace nedovoluje. Náhradní znak nesmějí být použitý u příkazů SAVE a SCRATCH.

04:FILE NOT FOUND
Data nebyla nalezena.

05:RAMOS v1.1
Toto je počítačové hlášení systému RAMOS.

06:SYNTAX ERROR (STRING TOO LONG)
Řetězec použitých znaků je příliš dlouhý.

07:SYNTAX ERROR (INVALID COMMAND)
Příkaz vyvolaný povělem OPEN neexistuje.

08:SYNTAX ERROR (GENERAL SYNTAX)
Předepsaná syntaxe nebyla dodržena (pouze při povělu SCRATCH).

09:FILE SCRATCHED
Po úspěšné provedené operaci (po příkazu SCRATCH) obdržíte toto hlášení.

RAMOS v1.1 obsazuje v paměti C128 jen něco přes 100 Býtů v rozsahu od 100C00. Dostí často používaný rozsah od 11900, kterém leží většina strojních programů, může být použit, v tomto rozsahu se nesmí nacházet žádná rutina přerušeni. RAMOS totiž obsadí rozsah od 11900 v momentě, kdy RAM - disketu oslovíte. Rozsah 11900-119FF je v tom okamžiku blekurýchle kopírován a RAMOS tím naházení. Po oslovění je zobrazen originální obsah. RAM - disketa jde bez problémů ovládat i z monitoru.

- Ruda RS, LUCASS -

BURZA 128

Program BURZA 128 je psán v BASICu 7.0 a pracuje v modulu 80 znaků s ovládaním z klávesnice.

Už teď vidím, jak někteří 128-čkáři čtyřlístky (rozuměj 40 znaků) hned v začátku svého článku skřípou zuby a propadají panice, ale není třeba si zoufat! Já sám jsem na tom byl s 80-ti znakovým modelem také bludě, než jsem zjistil, že jakýkoliv televizor či monitor vybavený A/V (audio/video vstupy) zvládne hravě i 80 znaků! Jak? Zalis-tujte ve své knihovničce a ve Splasni č.3 najdete stranu č. 14 s popisem RGBI-AV adaptéru (tojo, velice pěkně nám to tam má kolega Charlie z našeho 64/128 Brno-klubu popsal...).

Přesně tohle bych rád viděl u vás, kteří máte doma budto televizor či monitor s A/V vstupem, nebo TV s konektorem SCART. Mohu vás ujistit, že tento adaptér (v čísle 3 popsaný) hravě zvládne na vašem TV v režimu A/V velice kvalitní a ostrý obraz. Když to malinko přejenu, tak „japonc“ TV AKAI má pod GEOSem 128/80 obraz ostrý jako leckterý jiný monitor na PC.

Ale dost už odbočování od hlavního tématu dne - BURZY 128. Jedná se o hru, kde hlavním cílem hráčů (může jich být až 9) je nákup a prodej akcií na simulované burze cenových papírů (...o jak aktuální pro ty, kteří si chtějí vydělat). Samozřejmě musíte nakupovat za co nejnižší cenu a prodávat za vyšší kurs, jinak byste asi na burze neobstáli, že.

Délka hry je libovolně volitelná a dá se na začátku nastavit (max. 9999 dnů). Každý hráč dostane do začátku 25.000,- Kč (ty bych teda potřeboval) a můžete začít spekulovat. K dispozici máte akcie 24 renomovaných firem podnikajících v oblasti počítačů a elektroniky. Nachází zde ani tak slavná jména jako jsou Commodore, Intel, Nixdorf, AMD, Texas Instruments, Epson, Philips, Autocont a další... (Toto není reklama!)

A teď něco k ovládní programu. V programu je poměrně jednoduchá orientace, jelikož je celý napsán v našem rodném jazyce. Můžete tedy nakupovat a prodávat akcie, což ale není zadermo a banka vám vždy při některé z těchto operací odečte dvě procenta ze zisku. Dokonce i když operaci (prodej či koupi) na poslední chvíli odvoláte. V takovém případě na banku použijte finntu, aby si moc nevyškačkovala: jednoduše se nevrátíte ve své operaci (i když nakonec nic nechcete) a vezměte si sousto, na které vaše kapsa (konto) nestačí. Banka vám jenom oznámí, že na to nemáte a žádné peníze neplatíte!

Dále si lze ve hře prohlédnout sloupcové grafy, které zobrazí nejen vaše hospodářství, ale i vývoj akcií vybraných firem, přehledné tabulky pro každého hráče zvlášť zobrazující jeho objem akcií, hotovost atd.

Tohle všechno činí hru daleko pestřejší a zajímavější a počítač vás sám vede přes jednotlivé obrazovky. Pokud hráč, který je na tahu ukončí veškeré své obchodní aktivity a použije klávesu 4 (dále), přichází na řadu další hráč, až do ukončení kola. Pak začne na burze nový den.

Chcete-li si hru oprávně prožít, můžete ji i přerušit a uložit klávesou F8 na disk a tak hrát několik dní po sobě. Na disketu se uloží vždy nejnovější stav hry a stará data (pokud existují) jsou vždy nahrazena novými. Pro úplný výčet funkcí programu ještě uvádím tzv. „horcké klávesy“:

- 1 - koupě akcií
- 2 - prodej akcií
- 3 - ukončení akcií
- 4 - ukončení operací, další hráč
- 5 - ukázat vývoj kapšálu
- 6 - ukázat vývoj cen akcií firmy
- F8 - uložení aktuálního stavu hry

Nakonec přejí hodné prosperujících firem a uvidíte, že 80 znaků vašeho PC 128 stojí skutečně za to.

- Ruda RS -

Světelné pero pro C64/128

Na počátku technického vývoje počítačů bylo jejich vybavení poměrně jednoduché: klávesnice, monitor, nějaká ta disketová jednotka a popřípadě tiskárna. Klávesnice byla tehdy jediným vstupním zařízením. Postupem času přišla však na řadu i jiná vstupní zařízení, jako joystick, myš a světelné pero. Posledně jmenované světelné pero je vedle myši a joysticku jak komorní, tak i cenově přijatelné příslušenství osobních počítačů.

V tomto článku vám přinášíme návod na stavbu světelného pera, které sice nebude asi tak kvalitní jako tovární originál zakoupený v obchodě, ale pro naše použití na C64/128 plně dostatečné. Provozovat takto vámi vyrobené pero můžete s příslušným řádkem např. pod GEOSem, nebo pod jakýmkoli grafickým editorem podporujícím toto zařízení.

Zapojení pera je tak jednoduché, že by jej snad měli zvládnout i naprostí začátečníci. Proto se zde detailně postupem stavby nebudeme zabývat, spíše bychom vám chtěli objasnit funkci světelného pera.

Princip světelného pera úzce souvisí se stavbou obrazu na monitoru či TV. Jak mnozí již víte, obraz je vykreslován bod po bodu a řádek po řádku úzkým paprskem. Průběh paprsku určitými koordinátami obrazovky, na které ukazuje světelné pero, dává signál videočipu (VIC). Protože VIC nyní ví, který bod obrazovky je právě vy-

kreslován, nemá mu již mnoho práce zpřesně vypočítat a zobrazit situaci koordinátou, na které pero ukazuje.

Protože již alespoň ve zkratce znáte princip funkce světelného pera je zde tedy seznam součástek a plánek zapojení vašeho budoucího zařízení:

- 1) Foto tranzistor BPX 81
- 2) Tranzistor BC 517
- 3) Integrovaný obvod SN 7413
- 4) Odpor 5K6
- 5) Odpor 1K
- 6) Timer 10K
- 7) Konektor CANON 9
- 8) Tišňový spoj (desička)
- 9) Silnější pouzdro (např. ze starého pera)
- 10) Kabel 2-žilový (asi 1 metr)

Ruda RS, J. Beer

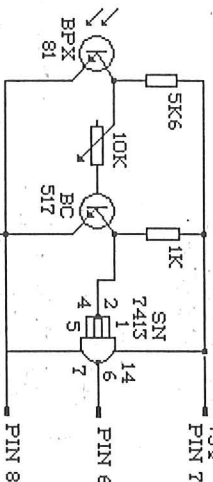


Schéma zapojení světelného pera

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

Nezstaváme pozadu, ale kráčíme s dobou. Již delší dobu nás můžete nalézt na Internetu a to na těchto adresách:

<http://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm>
<http://www.prf.zcu.cz/~jivi/vaclavik.sa4/splash/splash.htm>

On-line

Výroba STOP-tlačítka

Potřebuješ někdy zastavit hru, která nemá funkci PAUSE? Treba když zavoni telefon? Pak právě pro tebe je určen následující návod. Existují dva způsoby, jak zastavit běh programu:

1.

Kontakt 12 (BA) spojit přes vypínač s kontaktem 1 nebo 22 (GND) Expansion portu. BA je spojen s VIDEO kontrolou a procesorem READY. Videokontrola signalizuje procesoru, že potřebuje čerpat z určitých paměťových bloků. K procesu dochází každou osmou řádku rasteru.

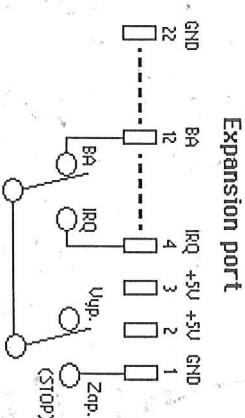
2.

Kontakt 4 (IRQ) spojit přes vypínač s kontaktem 1 nebo 22 (GND) Expansion portu. Spojováním bude rutina IRQ spouštěna častěji, kurzor bude blikat rychleji a hodiny budou méně přesné.

Nejvhodnější je vyrobit si cartridge se dvěma přepínači (viz. obrázek), popřípadě miniaturní přepínače zabudovat do hotové cartridge kterou používáš, pokud má vyvedené kontakty 4 a 12. Při pohledu do expansionho portu počítače jsou to ty horní, potínané zprava dolů.

Bohužel některé programy takto zastavit nejdou a rozpádnou se. Většina jde zastavit přes kontakt BA a jen některé přes IRQ. Je proto dobré vyzkoušet hned na začátku hry, jak jde zastavit a jestli se nezasekne.

- K.P. -



VIDEO, ZOOM...

... již zhruba od léta roku 1997 existuje pro náš majl C64 plně funkční program a hardwarové rozhraní umožňující práci 64-ky společně s CD-ROM? Podle ověřených zdrojů (německý časopis G064) jsou k dispozici dokonce dva různé režimy propojení - jeden přes port dataseitu a jiný přes USER port počítače (paralelní přenos. Proslýchá se, že z CD-ROM lze nejen načítat programy a data (to se děje pomocí programu CD-ROM Commander), ale také poslouchat klasické audio CD. Dle jistých zpráv pracuje na Radit CD-ROM pro C64 také známý český C64-fanda a hardwarový vývojář (mimojině tvůrce IDE HDD pro C64) Tomáš Přibul. Mělo by se opět jednat o spojení 64-ky se standardním IDE CD-ROM mechanikou.

... po více než ročním čekání konečně vypustila americká firma CMD na trh SuperRAM, tedy paměťové rozšíření ultrarychlého akceleračního SuperCPU. Toto rozšíření se skládá z desičky, která se zasune do patiče uvnitř přístroje SuperCPU a s paměťového SIMM1 modulu, jehož velikost se může vyšplhat až třeba na 16 MB! Tak se z vašeho obhlídky stane neodstížitý favorit, jehož kapacita paměti i rychlost mohou směřovat s počítači vyšší třídy. V současné době by měl být k dostání i nový patch v3.0 pro GEOS, který toto rozšíření (jakoz i SuperCPU) přímo podporuje. Paměť v SuperCPU můžete v GEOSu pohodlně rozdělit na RAM-disky, podobně, jako tomu je u starších výrobků RAM-Drive nebo RAMLink.

... těsně před uzávěrkou tohoto čísla jsme se dozvěděli, že nová verze GEOS manageru TopDesk v3.0 je již na světě? Tato nová verze disponuje opráti předchozí několika novými funkcemi, má vylepšené ovládní a vzhled a v Německu stojí celkem 39,- DM!

Marcus



GeoHelpView

Když jsem poprvé spatřil ostrou verzi programu GeoDOS v2.0, zalapal jsem po dechu a řekl si, že to snad ani nemůže být pravda. Proštěl jsem si silně připomínající pracovní plochu Windows 95, spousta barev... Ale proč jsem začal právě GeoDOSem? Odpověď je nasnadě: program GeoHelpView, o kterém vám chci dnes něco prozradit, je nepřímou součástí programu GeoDOS v2.0 a byl tvořen souběžně s ním. Bohužel, pokud chcete používat GD 2.0 pro práci s MS-DOS disky, je nezbytné vlastnit některou z 3.5" disků, jednotek (1581/FD2000/FD4000), jenže u nás tyto drtajvy má pouze mizivě procento commodoristů, proto je taky velká škoda, že si většina z vás, užívatelů GEOsu, nemůže práci s GeoDOSem plně vychutnat. Přichází tak opravdu o neobyčejný zážitek.

Ale vrátíme se ke GeoHelpView. Pokud jste někdy viděli na PC operační systém Windows (pokud ne, nic se nešije, představitě si jakousi odnož GEOsu a je to), tak víte, že součástí téměř všech aplikací je i on-líne nápověda, tzv. HELP. Jáe vlastně o jakýsi druh klikací příručky - kliknutím na odkazy se dostáváte na různé „stránky“ elektronického manuálu k dané aplikaci. Německý programátor Markus Kanet si řekl, že by stálo za pokus něco podobného vytvořit i pro náš GEOs. A stalo se. Společně s GeoDOSem spatřil světlo monitorů i GeoHelpView.

Co vás hned napoprve uhně do očí, je pro GEOs neobvyklá barevnost! Ano, Podklad, menu lišta, ikony i zvrzáznatý text mají svou předdefinovanou barvu. Prostě paráda. Samotný program zobrazuje text psaný v GeoWrite (ten musí mít stanovený formát a k jeho vytvoření je nutné použít speciální font), který obsahuje hypertextové (jednoduché klikací) odkazy i vnořenu grafiku. Vše je naprosto jednoduché, po chvíli študování tento formát pochopí i nezkušený GEOsista. Klikáním na odkazy se dostáváte

na určené stránky, ikonami v menu listujete dopředu a zpět, k obsahu i na první stranu helpu. A světe div se, všechno funguje.

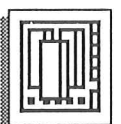
Největším převrátkem je ale fakt, že tento program lze spouštět ve všech standardních aplikacích!!! Ne, nelekejte se, nejedná se o žádný multitasking, jako u slibovaného OS OKNA 64 firmy CDC (který dosud stále nevyšel a mám obavy, že už ani nevyjde). K spouštění je určená Dá-utilítka (Desk Accessory) s názvem LoadGeoHelp, kterou vyvoláte v menu GEOs (první položka v horním pull-down menu). Po zavření GeoHelpView jste opět v aplikaci, ze které jste GHV spusťli. A to dokonce na stejném místě, stejně straně (např. u GeoWrite), ve stejném stavu, jako před vyvoláním GeoHelpView.

Program GeoHelpView se má skutečně zalíbit, a to nejen pro jeho profesionální zpracování nebo vzhled, ale i pro jeho praktické využití. Myslím si, že tvůrčí novich GEOs-aplikací mohou implementaci GHV zajistit jednoduché a účinné zobrazování dokumentace nebo nápovědy ve svém programu. Například stiskem speciální klávesy, jako tomu je u GeoDOSu (konkrétně zde se tomu děje pomocí F1).

Snad jedinou vadou na kráse je nemožnost použití jiného fontu, než toho, který je ke GHV dodáván. Proto jsou texty zobrazovány nehezkuou „cestinou“ bez háčků a čerek. Jistým řešením by mohlo být zavedení české mutace fontu BSW do systémové paměti GEOsu, ovšem to by pak nebylo možné (dlouhé nešťastně malé kapacity používaných znaků ve fontech - pouze 96) využívat zvláštních znaků pro formátování textu. Ale stoznamitelnost textu je i přes absenci diakritiky dostatek dobrá.

GeoHelpView se všemi nutnými soubory a českým, nebo spíše „ceským“ překladem najdete na dnešním Splash-disku.

Marcus



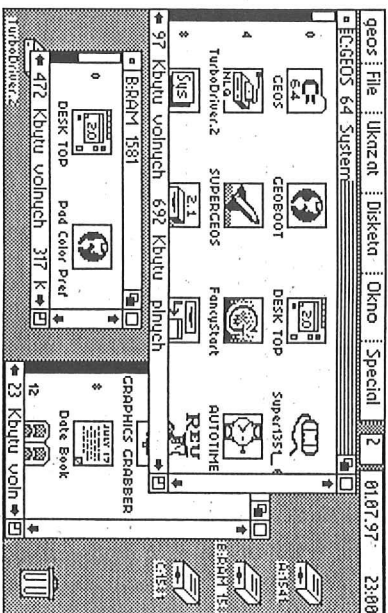
TopDesk v2.5

Již delší dobu se chystám napsat do Splashle něco o tomto programu, ale nejrůznější okolnosti mi toto „předsevzetí“ stále nedovolovaly realizovat. Dnes vám konečně přináším několik postřehů a informací o tomto programu.

TopDesk je produktem německého GUC (GEOs-User-Club) a představuje jistou alternativu vůči standardnímu DeskTopu, což je, jak jistě nemusím ostříleným uživatelem připomínat, jakýsi pracovní stůl GEOsu, ze kterého se startují všechny nejdůležitější aplikace, spouštěním aplikací počínaje a tiskem dokumentů či kopírováním souborů konče. TopDesk v2.5 je vlastně nástavbou dřívějšího Desktopu v2.0, která nabízí několik nových funkcí, vylepšenou práci s pamětí a rychlejší práci s disk. jednotkami.

Verze, kterou vám chci ale představit, je počesštěnou verzí německého originálu, což by pro českého uživatele (ať už začátečníka v GEOsu nebo spíše nesrášejícího) německý mém případě spíše nesrášejícího) německý jazyk) mělo znamenat další přínos a ulehčení práce v tomto systému. Nakolik je TopDesk přínosný a jak se zdářila jeho česká mutace, o tom se vás pokusím informovat právě v tomto článku.

Na první pohled TopDesk nejvíce připomíná pracovní plochu amigáckého systému Workbench. Akorát ikony drtajvů nejsou vlevo, ale vpravo. Po kliknutí na jeden z drtajvů se rozevře okno podobné tomu z DeskTopu. TopDesk dokáže pracovat se čtyřmi nejednou, není nutné drtajvy C: a D: swapovat za A: nebo B:. Kliknutím např. na drtajv C: se bezproblémově natáhne okno direktoraře. Takto se dají nechat zobrazit na hlavní ploše až 4 direktoraře, přitom nezáleží na tom, zda je každý z jiného drtajvu



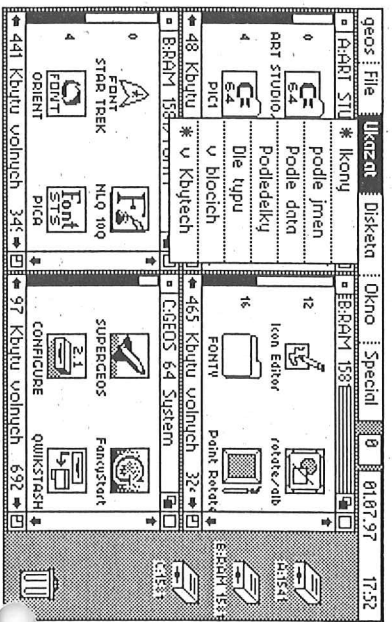
Takto může vypadat plocha po otevření 3 adresářů

(můžete zobrazit třeba třikrát drtajv B: a jedinou drtajv C:). Každé okno lze libovolně roztažovat až téměř na celou obrazovku (pomocí ikony v pravém dolním rohu), odstranit do pozadí (levá ikona vpravo nahoru), roztažnout na standardní šířku 4 programových ikon (pravá ikona v pravém horním rohu) nebo zavřít. V levé části okna se nachází jakási stupnice (žerný proužek), která znázorňuje naplnění kapacity dané diskety. Přesný stav je pak vyprávěn ve spodní části okna; lze přitom zvolit jednotky (bloky nebo kB). Dále jsou zde šipky, kterými lze výhled okna posouvat nahoru, dolů, vlevo a vpravo. Šipky vlevo/vpravo jsou však podle mne zbytečné, protože většinou máte okno roztažené na šířku 4 programových ikon (což je akorátní velikost) a pokud jej chcete natáhnout na celou obrazovku, ikony se stejně dále zobrazují v řádkách po čtyřech, takže zvešší jejich počet na šířku se vám nepodaří. Je to poněkud nedořešené.

Zobrazování několika direktorařů naráz má nesporně své výhody. Můžete pohodlně kopírovat soubory z jednoho drtajvu na druhý, odpadá nepřijemné odtařování ikon

mimo okno, jako tomu bylo u DeskTopu. Jednou z hlavních inovací je v TopDesku nová funkce, pomocí které si můžete na disketě vytvořit vlastní podadresáře. Tento podadresář pak má svoji vlastní ikonku a do něj nebo z něj můžete přesouvat libovolné soubory. Takto si můžete jednoduše rozřídit soubory specifických kategorií, například fonty, obrázky, texty, aplikace, řadiče apod. Ovšem tyto podadresáře nejsou skutečnými podadresáři, jaké známe z Amigy či PC, jsou to vlastně speciální krátké soubory, ve kterých je zapsaná informace o tom, jaké soubory obsahují. Pokud se pokusíte zobrazit takto upravený adresář diskety v DeskTopu, tyto podadresáře v něm nebudou fungovat. Všechny soubory budou v hlavním adresáři, jakoby se nechumelilo.

Mezi zjednodušené funkce TopDesku patří volba tisk. řadiče nebo vstupuňho zařízení - stačí dvojklik na kýžený řadič a ten se automaticky nahraje. Obrovskou výhodou skýtá TopDesk majitelům REU (rozšíření RAM). Chcete-li ušetřit fyzickou paměť na disku, stačí v menu Special zvolit položku pod názvem RamDeskTop. Poitě se totiž hlavní část programu přesune do volného RAM-banku vaší REU (tedy za předpokladu, že ještě některý volný zbyvá) a na disk se vytvoří pouze podpůrný soubor o velikosti 5KB. Ten již ale nesmíte mazat, jinak se TopDesk zhroutí. Proto toto nastavení doporučuji provozovat pouze v vašem RAM-disku. Užiténou funkcí je rovněž možnost konfigurace



Tri dráhy, podadresáře - žádný problém...

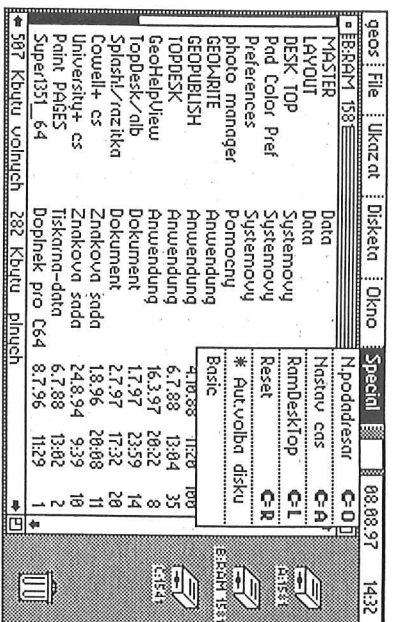
TopDesku jako pracovní plochy místo původního DeskTopu. K tomu stačí pouze vymazat z vaší Boot-diskety DeskTop, nahradit jej TopDeskem a následně jej přejmenovat na DESK TOP. Po natažení systému se pak automaticky spustí TopDesk a nadále funguje jako hlavní pracovní plocha.

Já jako GEOS-fanda jsem si však za několik let práce s GEOSem natolik zvykl pracovat v DeskTopu, že TopDesku nemůžu od-

pusit jednu věc. Kdo někdy viděl přehledné uspořádání GEOSu v DeskTopu, jistě mi dá za pravdu, že nemalý podíl na tomto pořádku v souborech má barevné odlišení ikon nastavení: ikony aplikací mají černou barvu, fonty bílou, data modrou, řadiče tiskáren fialovou. Da-programy žlutou a takových mohl pokračovat dále. Tak mohu okamžitě odlišit jednotlivé soubory, které lze spustit, které ne. Obzvlášť užitečné je to pak tehdy, probíráte-li se neznámými disketami - jasným pohledem tak ihned poznám, co jsou které programy zač. To takto značně urychluje práci v GEOSu. Tento fakt je asi hlavním důvodem, proč sám nepoužívám TopDesk a zůstal jsem nadále věrný starému dobruému DeskTopu. Ovšem v současné době by se měl co nevidět objevit TopDesk v3.0 (jeho demoverze již koluje v Německu) a ten snad již bude barevný. No, necháme se překvapit.

pusit jednu věc. Kdo někdy viděl přehledné uspořádání GEOSu v DeskTopu, jistě mi dá za pravdu, že nemalý podíl na tomto pořádku v souborech má barevné odlišení ikon nastavení: ikony aplikací mají černou barvu, fonty bílou, data modrou, řadiče tiskáren fialovou. Da-programy žlutou a takových mohl pokračovat dále. Tak mohu okamžitě odlišit jednotlivé soubory, které lze spustit, které ne. Obzvlášť užitečné je to pak tehdy, probíráte-li se neznámými disketami - jasným pohledem tak ihned poznám, co jsou které programy zač. To takto značně urychluje práci v GEOSu. Tento fakt je asi hlavním důvodem, proč sám nepoužívám TopDesk a zůstal jsem nadále věrný starému dobruému DeskTopu. Ovšem v současné době by se měl co nevidět objevit TopDesk v3.0 (jeho demoverze již koluje v Německu) a ten snad již bude barevný. No, necháme se překvapit.

A nyní tedy k českému překladu. Celý TopDesk je v klasické „cestine“ bez diakritiky. To se samozřejmě dalo očekávat, protože převést kterýkoliv GEOSový program do plnohodnotné češtiny je prakticky nemožné (důvodů všichni známe - česká písmena by pak v systémovém fontu byla na úkor zvláštních znaků jako hranaté závorky úvozky, apostrof, znak dolaru, hvězdička atd. A ty jsou v GEOSu téměř nepostradatelné.



Zobrazení direktoráře podle typu souborů

Bohužel, český překlad mne v mnoha případech zklamal hlavně z jiného důvodu. Mnohdy se setkáváte s krkolomnými hláškami typu „Disketu k formátování do disketarny C vložte a nove imeno napsat“. V takových chvílích bych vsávkutku vrazil. Tak zprznti „náš matička češtin“, to se jen tak nevidí. Podle formule uvedeného příkladu okamžitě poznáte, že jde o překlad z německého jazyka. Naprostu stejný, opsaný německý slovosled.

Jenže nejde pouze o špatný překlad. Některé pojmy jsou nejenže přeloženy špatně („hishkárna-data“ namísto „řadič tiskárny“, „doplňek pro C64“ místo „vstupní zařízení“), ale nejsou přeloženy vůbec. Jak se pak má nebohy český uživatel dopídit, co znamená slovo Anwendung? Nejspíš metodou pokus-omyl a vyzkoušení ono Anwendung spustit dvojitým kliknutím myši. Až pak si domyslí, že to nejspíš bude aplikace, jiným příkladem je ryze německá hláška, která vás vybádne pro volbu formátování diskety. Chybou způsobenou nejspíš nepozorností při překladu a tvoření českých popisů menu je také uvádění slov v menu střídavě s počátečním písmenem velkým a malým.

Těchto a podobných chyb se zajisté mohl překladač (v info tabulce je jako překladač uváděn Filip Střížek) vyvarovat. Pak by TopDesk zaručeně působil mnohem profesionálnějším dojmem.

Diskutabilní by mohlo být také to, zda je český překlad TopDesku vůbec nutný. V situaci, kdy všechny GEOSové programy existují v anglické nebo německé verzi, se mi český TopDesk jeví jako výstřel do tmy. Všechna systémová hláška jsou doprovázena anglickými hláškami OK/No/Cancel, v německé verzi GEOSu pak ikonami Ja/Nein/Abbruch. I proto vypadá česká verze značně neuceleně. Jediným stoprocentním řešením by byla česká verze celého systému GEOSu. O několika cizojazyčných verzích mluví Maurice Randal v souvislosti s nově připravovanou verzí GEOSu. Myslím ale, že čeština zde asi zastoupena nebude... :-)

Co tedy říci závěrem? Podle výše uvedených nedostatků by se snad mohlo zdát, že TopDesk jako takový v podstatě nepřináší nic až tak moc závažného a že si víceméně vystáříte s původním DeskTopem. Není to docela pravda - vylepšení TopDesku (rychlejší diskové řadiče, přírůstek na čtyři dráhy, souběžné zobrazení několika direktorářů, podadresáře) přece jen usnadňují práci se soubory a jejich managing (jak by nejspíš řekl technoameričan), ale když si již jednou člověk zvykne na jisté pracovní prostředí a naučí se všechny možné figle a klávesové zkratky (shortcuts), pak by se muselo objevit Něco s velkým N a s takovými zlepšeními, které by jej přiměly toto prostředí opustit.

Tohle je můj názor. V každém případě každému z vás (kdo pracujete v GEOSu) doporučuji TopDesk si sehnat a vyzkoušet si jej na vlastní kůži. Ať už se vám zalíbí, nebo jej po chvíli testování opět odložíte, přijde o cennou zkušenost. Vývoj software jde stále kupředu a TopDesk je dobrým příkladem toho, jakým směrem se může ubírat vývoj GEOSových aplikací.

Počkejme si na novou verzi GEOSu, který slibuje zcela nový druh DeskTopu. Myslím, že to by mohlo být to pravé.

Marcus

Zhodnocení Herní ankety

Draží čtenáři,

doufáme, že jste povoděni překvapi v relativně stejné pohodě jako my a nenavrhli vám kontakty (vašich kolegů). Protože toho máme dneska hodně na srdci, nebudeme se zdržovat rozsáhlými úvodními a vrháme se rovnou na vyhodnocení „Herní ankety aneb Gameankova snu“.

Vaše odezva nebula zdaleka tak velká jako zával 25-ti dopisů s odpověďmi na Čtenářskou anketu z 6. čísla Splashu. Přišlo pouhých 7 odpovědí (!!!), které jsme doplnili naším pohledem. Ty se od sebe značně liší, asi nejlépeji přiklad bylo porovnání odpovědí otce Josefa Jiskry a jeho syna - nadšeného začínajícího pářmena (snad jsme jiného neposlali správně - dopis přišel nejím bez diakritiky). Tak jdeme na věc.

Nejoblíbenější hru má každý jinou, nejčastěji se objevovaly tituly **Maniac Mansion** a **Steel Thunder**. Také zájru se různí, vyhráče simulačny před dungeony (Bard's Tale III má na tom tvrdě), sporty a logikami.

Na hrách si nejvíce ceníte hrátelnosti, ta se nevykytla pouze v jediné odpovědi. Za ní následují grafika a propracovanost (a co chytřavost a atmosféra, vy lumpi jedni!).

Hru si nejčastěji vybráíte podle recenzí ve Splashu (tedy jsme, oproti vám, v nevyjádřené, případně v C64 Magazinu, svou roli při výběru sehrávají i známí a údaje v herních seznamech a katalozích).

Doba strávená u počítače se pohybuje od pouhých 2 hodin až do 20 hodin týdně. Zde se poněkud vyjmáme my s naším průměrem 25 hodin týdně (1 když za poslední 2 týdny čas nebezpečně přeshlujuje třítýdny).

Na anketu odpověděli především teenageři, vyjímku tvoří rodina Jiskrových (32 a 8) a my staré páky redaktorů 3 a 21 a 23 prožitými jary, ale i léty (občas i podzim...). S hraním her se potýkáte 2 až 8 let, vyjímkou je šéfredaktor s hrozivou jedničkou na svém kontě. Za pětami se mu drží MAC (ale už jej nedožene), (Já té započnu a vyhráju - pozn. MAC)

Čeasťu. Takřka každý z nás je v kritické situaci použije, pouze DAPER je natoik vyutluhý, že je ke svému peření nepotřebuje. Je až s podivem, že výše jmenovanu zatím neznačí žádný joustník. Odstaňe při 4 hodinách týdně se není čemu divit. -) Na pravdu boží nejvíce šťastných pak odešla rodina Jiskrových (?). Při lanění joustníků se vám podařilo dosáhnout těchto úspěchů: vítězství v Grand Prix Circuit, dokončení Bard's Tale III (s návodem), dvakrát Maniac Mansion, s občasnjm nakouknutím do návodu, Scenario a kultury Elite (i přes zářku), Zářnou vyjímku je pan Jiska, který si cení „dobré pohody strávené u C64“. S námi redaktory je to trochu horší, nám na opasku visí poněkud více skajplů, kterými se ovšem nechceme chlubit. Pouze pro informaci: Steel Thunder, Oil Imperium, Bard's Tale III (bez návodu - pakba trvala se zákyjsi oce 5 let!), Int. Karate (černý pesek), Face Off (nejvyšší obtížnost), Play Off bez prohraného zápasu), Turrican 1 a 2 bez čeasťu a mnoho dalších (a to ještě nepočítáme PC).

Názory na počet a délku recenzí se značně různí, někdo chce recenzí více, někdo méně. Autorští základa nákerjím vyhovují, většinou však voláte po jejím rozšíření (my taky). V nejlepších recenzích jste se nachodli. Proto vypíšeme všechny vaše tipy (i naše): Rigor - převlečen (6,6, autor Marcus), Maniac Mansion (6,6, MAC), Face Off (8, MAC), všechny (!!!), Stunt Car Racer (5, Marcus), Winter Games (6, MAC). Mezi autory recenzí jsem vyhrál já, MAC Veitku -), za mnou se belhá Marcus a za ním Stooovle. Z redaktorů jingh časopisů mají vši přičetí Andrej Anastasov a Karel Papik z našeho oblíbeného SCORE. Zachrcochal jsem blahem, když jsem se ocitl na jednom řádku s takovými velikými jako je Andrej Anastasov a Chalid Himmat.

Kvalitu a objektivitu recenzí jste většinou nemohli porovnat s ostatními pláky, protože s nimi nepřičazíte us stjku. Srovnání s C64 Magazinem vyšlo při na pol, někomu se libíme více, někomu méně.

Také nás potěšilo, že využíváte další klubové aktivity, kterou je vydávání manuálů, návodu atd. Vaše názory se dají shrnout zertovnou frkankou „kdo si koupil, neprohlopl“.

Jak jsme si libili, vyjsovovali jsme dva výherce software, kteří si budou mocti vybrat z klubové nabídky zdarma hry v celkovém rozsahu 6 disketových stran (tedy 3 disky). A vy, kteří jste se anketu nezúčastnili, můžete pouze litovat, šance na výhru byla skutečně vysoká, při vyšší účasti by i těch cen bylo více. Přiznáš to, ale to již mu ovlivnit nedokážeme. Vyherci se stali **Jakub Kuchař** a **Vilém Černohorský**. Gratulujeme a přejeeme mnoho úspěchů nejen v pařbě.

Některé vaše odpovědi stáju za samostatnou odpověď, proto jsme se rozhodli je uveřejnit v rubrice Dopisy čtenářů, kteréš bude tentokrát věnovaná především hrám. Prozářím se s vámi loučime a těšime se na vaše další dopisy.

MAC+Marcus

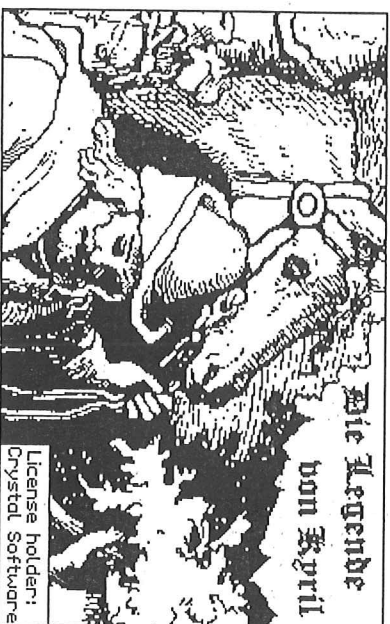
Herní novinky - preview

Legend von Kyril

Legenda o Kyrilu vypráví o boji pavomilka o ostrov Kyril. Jen ten, kdo vládně tomuto ostrovu, může ovládat skryté síly. S jejich pomocí pak bude možno zlikvidovat zlého boha Tharesa.

Z preview, které autoři vypustili do světa, vyplývá, že půjde o strategickou hru, která bude plně využívat potenciálu C64 - autoři hovoří o podpoře i takových zařízení, jako jsou 3,5 palové disky, jednotky 1581, ale i nové FDOOO/4000, harddisk, Ramlink, rozšíření paměti REU, GeoRAM, o myši ani nemluvě.

Autoři slibují množství samplů (o jejich kvalitě jsme se přesvědčili již v preview), barevnou hi-res grafiku, mapu skrolující do všech směrů, různé typy postav se všemi jejich výhodami i nevýhodami, mnoho rozličných katarotů a jiných hráčských lahůdek. Hra pro jednoho až čtyři hráče by měla vyjít v průběhu tohoto roku v anglické a německé verzii.



Insanity

Mah-Jongg. Stačí vyslovit jen toto jediné slovo a již všichni vědí, zaš je v Pardubích germik (a marinuana). Mah-Jongg je bezpochyby gemální hra a svou originalitou se jí málokterá hra dá přirovnávat. Jenže roky plynou jako voda a pokud se na poli počítačové zábavy objeví hra těžší z úspěchů některé z předchozích games stejného žánru, automaticky se očekává, že přinese také něco nového, nějaký neotřelý nápad, výjepisní - prostě něco, čím dokáže, že není jen příbblou napodobeninou svého vzoru.

Insanity JE příbblou napodobeninou Mah-Jonggu. Hla vnímá nedostatkem je totiž zobrazení, které je pouze 2D a nikoliv 3D, což ani herci pole znatně nepřehlédným, jednotlivé vzrity kostek odlišité od sebe pouze podle jejich barvy. A ani ty nejsou nijak šťastně zvoleny. Autoři pro kostky zvolili absolutně zmatené grafické symboly, čímž hru učinili ještě nepřehlédnější. Několikrát se nám při testování dokonce stalo, že neby šelbrat 2 oči vidně volně kostky. V podobném duchu se nese i hudební doprovod.

Pokud jde o preview, pak nečápeeme, čím se od něj bude lišit plně verze. Pokud by autoři chtěli hru vylepšit, museli by začít programovat úplně odnovoza.

Samber

Pokud znáte hru Lode Runner, pak pšněně víte, o co půjde v Samberovi. Neuvěřitelně titěrná postavička sbírá v časovém limitu kamery různě rozmístěné po obrazovce. V tom jí brání jiné postavičky, které se liší barvou trefnyřek. K pařbě vám vyhrává povedená skládka pedofórnho Maikla.

Podle autorů bude plně verze hry Samber obsahovat více levelů (to by jeden nečekal), pozadí, hudebních motivů a lepší grafiku. To vše by se mělo uměstnat na jednu stranu diskety.

MAC+Marcus

International Soccer

Andrew Spencer, mimo jiné také autor Esetalky na PC, si jednoho krásného dne roku 1983 usmyslel, že udělá něco pro lidstvo. Sedl si ke svému Komouškovi, zapálil si a během týdne vypořádl hru. Jelikož výsledkem byl fotbal, přišlo mu vhodné dát stejné jméno i programu. Soccer mu přišlo krátké a tak přidal ještě International. Poté domesl hru ukázat přátelům z firmy Commodore a ti užasli. "Teda Andreji, to je fakt super."

Natež začali hru prodávat. Několik kusů dali na diskety, pár na kazety a zbytek na cartridge. Jeden cartridge s touto a dalšími dvěma hrami přišel do jednoho obchodu v Německu.

Jednou přišel jeden mladík a povídá: "Šlyšel jsem něco o počítači Commodore 64. Přej je guti Nemáte ho?" "Áno, máme." "A máte..." "Áno, máme." "A ještě..." "Áno, máme." Vystáčili si s omezenou slovní zásobou, protože zásoby obchodu byly neomezene. Mladík přišel domů a dychtivě roztrhal krabici s počítačem. Objevil v ní cartridge s nápisem SUPER GAMES. Na screeně instaloval počítač a zaplnil kartu. Na screeně se ukázalo menu skýřajících tří hry. Mladík si okamžitě vybral Int. Soccer v předtuše, že jde o něco výjimečného. Po výběru oběhlosti (byl doma sám) navoill barvy dresů týmu. Na obrazovce zazářilo hřiště celými dvěma barvami a také okolní tribuny s diváky, kde už bylo barev víc. Na hřiště viděné zblou a taky trochu shora začali nastupovat hráči. Bylo jich sice o něco méně než ve skutečnosti, ale přece jen zaujali pozice a čekali na výkop. Už je tady! Protláráč mu bere míč a utíká s ním k brance, připravuje se a... skóruje! Mladík si uvědomil, že ta devátá oběhlost je trochu nad jeho schopnosti. Podruhé už se tak porazit nedá. Stisk fire pohнул brankářem a ten chytá! Mladík nakonec nad počítačem vyhrál. Na konci byla oči vykulující animace. Vítězné družstvo nastoupí a dívka jim předá pohár.

Na rok 1983 něco naprosto nevidaného!

Ještě párkrát si zahrál a pak šel spát. S tím hrami to trochu přehnal, protože se mu o Int. Soccer i zdálo. O



jeho skvělé grafice (na tu dobu, na dnešní malčko pod průměrem) a skvělé zábavě. Vtom si ve snu vzpomněl na nějakou animostěru a probudil se. Do sedmi hodin ráno si kousal nehty a čekal, až rodiče odejdou. Pak zavola Markusovi (to není o tobě, Marku), aby se stavil na návštěvu. Když Markus přišel, mladík zapnul C64 a dali si hru proti sobě a následující tři hodinky se skvěle bavili. Po této parbě byl mladík donucen jít koupit nový joystick.

Za dva roky mladík Komouška prodal a s ním i Int. Soccer. Koupil si Amigu 1000. A to stejné udělalo i mnoho jiných majitelů jeho bývalého C64. V roce 1993 se jakýmsi záhadným způsobem ocitl v České republice, a sice v Brně, v počítačové prodejně jménem DAMAT (pozor, to není reklama!). Tam jsem se shodou okolností ocitl i já a protože Venuše byla ve správné konjunkci s Marssem, Komouška jsem koupil. Neměl jsem s počítači téměř žádné zkušenosti a tak mě u Int. Soccer uděchovala hluvné grafika a obrovská hratelnost. Pravda, hudbu jsem zatím jaksi nezastlechl, ale buďtež. Rikám si - jak je možné že někdo dokázal něco takového vytvořit už v roce 1983?

Stoovoe of Fikas

FIRMA	ROK	DEJKA
Commodore	1983	45 bl
Grafika	5	VERDIKT
Zvuk	1	7
Zábava	7	

Super Cars

Při procházení „starších zásob“ her se má ruka zastavila na disketě se šiftkem Super Cars (SC). Disketu jsem vsunul do mechaniky, hrál a hrál a hrál a tady jsou mé dojmy. SC je závodní hra viděná shora. Se svým autčkem jezdíte po devíti okruzích a snažíte se dojet do třetího místa, neboť jen toto umístění vám zaručí postup do dalšího závodu. V cestě vám přitom stojí nejen soupeři, kteří se jen tak lehce nevzdají, ale i keře a skvrny od oleje, rozmístěné všude močným způsobem (vy potráťte -) - pardon). V opačném případě hra končí. Za každé umístění do 3. místa vyinkasujete finanční prémii, kterou však většínou obratem ruky investujete do opravy motoru, karosérie, výměny pneumatik či natankování paliva. Můžete si rovněž přikoupit nejrůznější vylepšení, jako zrychlení, raketky (kterými pak paralyzujete soupeřovo vozíčko), štíty a pod. No a pokud vám šrou náhodou nějaké ty penězky zbydou, můžete pomalíčku sřídát na nové vozíčko (staré od vás odkoupí při nákupu nového usměřavý prodáváč).

Ovládání hry je mimořádně jednoduché, pomocí fire přidáváte plyn, pohybem joysticku doleva a doprava autem otáčíte. Raketky se vypouštějí pohybem joye nahoru či dolů. Po úspěšném dokončení všech devíti závodů postoupíte do vyšší třídy. Počítáč vám při tom oznámí heslo, s jehož pomocí se dostanete při příštím spuštění hry rovnou do vyšší třídy (zadává se místo jména

na začátku hry - poněkud nezvyklé, ne?). Přitom však nebere ohledy na vaši současnou situaci, začnete vždy se stejnou částkou a stejným autem, i když jste předtím měli mnohem lepší auto i více peněz. Funkce LOAD/SAVE zde velice chybí. Naopak se mi líbí, že závody můžete dokončit v libovolném pořadí, ukončený závod však již nelze opakovat.

Grafika hry je jednoduchá, ale přehledná. Bohužel je na některých až nesnesitelně trhaná, což zneprjemňuje orientaci během závodu. Zvuková stránka hry je na tom o poznání hůře. Hudba je pouze jediná, navíc není nic moc. Zvuky ozývající se během závodu jsou rovněž podprůměrné, navíc mi nějak blbly - chvilku motor burácel nahlas, pak zase zmlkne po chvilce.

Hra Super Cars je i přes některé výtky výborně hratelná a dokáže hráče udržet u monitoru velice dlouhou dobu. Navíc podobných her na C64 není příliš mnoho, takže pokud překousnete některé drobné chybičky, mohu vám ji vřele doporučit.

MAC

FIRMA	ROK	DEJKA
Grenlin	1991	1 str.
Grafika	6	VERDIKT
Zvuk	4	7
Zábava	8	

Megaforce

Megaforce pochází z Anglie, z anglického časopisu Commodore Format. Jelikož k tomuto tenkému časopisu vychází coverdisketa nebo coverkazeta, tvůrci vydali hru touto cestou. Hra je na coverdisk jako dělaná. Nezabírá ani 20 KB a je velice jednoduchá. Jde o to vyhrát a zakázat protivníky

vyhrát. Děje se tak z ptačí perspektivy. Na obrazovce vidíme bludiště a dva tančáky. První jeden (?) jste vy a druhý jeden (??) je soupeřův. No a toho máte zdeminovat. Jezdíte si tak po bludišti, občas seberete upgrade pro zbraň, dočasnou nesmrtnost nebo doplnění energie, a když narazíte tvář v

chtít soupeřovi, držíte fire a je to. Když máte namáče, utěče a špirejte bonusy a potom to soupeřovi natěte.

Hra nabízí mód pro dva hráče. Prostě oddechovka.

Stoocvie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
Comm. Format	1993	20 KB
Grafika	6	VERDIKT
Zvuk	5	6
Zábava	6	

Biff od mně neznámé firmy Beyond Belief je klasickou chodítkou typu seber-použij, kterých jsou i na našem C64 mraky. Viz například Dizzyho a jeho šest dílů. Ano, Dizzy je hra přesně stejného stylu. Seber předem, někde ho na něco použij a pokud se budete modlit a váš účet v bance je zaplacený, něco krásného se stane. Věšinou se s herním charakterem (i když je těžké hovořit o vejcí jako o charakteru) dostanete dále. Jsou tu i jakési náznaky příběhu: byl jste hrubý ke své matce a ona vás, mrdha, vykopla z rodiny. Musíte ji tedy porůznu uchlácholit. Ještě ke srovnání s Dizzym: zpracování je velmi podobné, bohužel pro nás pašány a našesití pro Beyond Belief, hudba chybí úplně. To ale nic nemění na tom, že jde o docela pěknou a nenásilnou gamesku (nemůžete furt pařit toho Důmá).

Ohříznost? Mno, není příliš vysoká. Například, chcete-li použít jeden ze tří předemětů, které vám hrají v kapse, správi to jeden

Cabal

Tak jsme si jednou sedli k počítači a řekli jsme si: „Pojďte pane, budeme si hrát!“. Po ruce nebyla žádná nová a zároveň schopná patba, tu sáhl jsem do mého (tedy spíše Marcusova) zlatého fondu „oldýz bat gol-dýz“ a vylovili střílečku s krátkým, ale zatím neřikajícím názvem Cabal.

Jak už název napovídá, absolutně nevíte, o co ve hře jde. Ale o to ve stříleče nejde.

stisk té nejdlejší klávesy, kterou na klávesnici (klidně i s lupou před očima) najete. Nemusíte nikdy nikde nic volit a řekl bych, že je to až nepřijemné ulehčení. Takto máte gamesku dohranou za půl hodinky a nezbývá než bůhnout třebaš Bard's Tale III. Grafika je velmi elementární, čímž chci naznačit, že autor nadeřmoval pár objektů a ty porůznu naskládal na sebe.

Takže, jestli chcete hrát, hraje a jestli nechtete, tak... to už nechám na vás. (Hint: mrkněte se na tabulku).

Stoocvie of Fikas

FIRMA	ROK	DĚLKA
Beyond Belief	1992	150 bl.
Grafika	5	VERDIKT
Zvuk	0	5
Zábava	6	

Jako obvykle, stáváte se ošlehaným vojáčkem a musíte porazit (posílíte) všechny nepřátele, kteří se vám dostanou před zaměřovač.

Situace vyžadá následovní: ovládáte paněka (vojáka), který se pohybuje ve spodní části obrazovky, nutno říci, že animace je na vysoké úrovni (ostatně jako veškerá grafika v celé hře). Jakmile stisknete fire na joysticku,

ku, začnou vyběhat vojáci, vyžádět tanky a vyléat vrtulníky a letadla. A vy je pomocí samopalu a granátů kosíte a kosíte a kosíte a... kosíte (nepřipomíná vám to Silvestra?). Až vykosíte (nikoliv pokosíte) určitý počet strojů, staveb, humanoidů atd., postoupíte dále. Ovládnutí střelby je vyřešeno velice vhodně. Jakmile stisknete spoušť, vypukne na obrazovce spoušť (absolutní rým jary da Cimrmane). Ale hlavně, držíte-li tlačítko, nepohybujete již panáčkem, ale pouze zaměrovacem. A naopak - nedržíte-li tlačítko, nestřílíte, ale utkáte s panáčkem (to je logické). Čas od času z některého nepřitele vypadne bonus, lepší samopal, granát (vychutnávali jsme si střelbu do záchranářů, neboť z nich se granáty jen sypaly). Zajímavým nápadem je to, že můžete nepřátelské projektily sestřelovat, což vás občas může zachránit ze zapaklitě situace, častěji tím však pouze ztrácíte cenný čas k úteků do bezpečí.

Jak jsme již vzpomenuli, grafika je dokonalá, všech 5 levelů (Každý je rozdělen na 4 části se závěrečným nepřátelským mega-strojem) je detailně propracovaných a rozmanitých. Během hry navštívíte a zlikvidujete kasárna, zámeček, několik přírodních údylek, lešitě, přístav a kdovíco ještě.

Hudba je pouze jedna, hraje při úvodních titulcích a nepatří mezi nehorší (odpovídá

Into the Nature

nto the Nature, aneb blbost, která nemá obdoby.

Máte rádi střílečky? Myslím takový ty zprava-dolevačky, vstřílnutelné krásným českým slovem Shoocem Up? Já ano. Mám podeřmen, že autoři hry chtěli mou náklonost odklonit někam jinam, pročež vytvořili tenhle... no nic. Začnemež od konce.

Tabule hra je tohání propadák a kromě několika hezkých skladeb na ní nevidím nic, co by mohlo náročnějšího pašana ukořtit. Tímto koním tohleto, co se tváří jako recenze a jádu pryč. Zavržete oči, odcháám.

stylu hry). Během hry se ožívá pouze množství zvukových efektů (což je dobře, protože hudba by rušila tu pravou likvidátní atmosféru).

Cabal je určen pro 1 nebo 2 hráče. Ovšem v módu pro dva bohužel hráči hrají po sobě, tzv. „cooperative mode“ (hra 2 hráčů nálednou) tu není. Což je škoda, neboť už tak dost absolutní hratelnost by mohla pomrkávat po absolutním hodnocení (tedy 10 pro zábavu). Ve výjimečných případech se nám podařilo odstřílet konečného nepřitele tak rychle, že to počítáč nesťáčil zaregistrovat a neposlal nás do dalšího kola.

Cabal je výborná střílečka, která vyzáduje i značnou dávku postřehu a hráčského umu. No a pro vás ostění je k dispozici crack (nikolivěk droga, nýbrž neomezené životy/granáty/řihvolný level). Cabala doručují 4 z 5-ti pašaná...

Marcus+MAC

FIRMA	ROK	DĚLKA
Ocean	1989	1 str.
Grafika	8	VERDIKT
Zvuk	6	8
Zábava	8	

Zvukové, nebo spíše hudební zpracování se poměrně povedlo, až na několik zbytných klků. Tak hlavně je to vešklá tematická nevyrovnanost a taky délka motivů hudby. Například hudbu z prvního levelu je záhodno si nahrát třeba na kazetu a naopak pátý (nejsem si jistý) level vás donutí knoflík VOLUME stáhnout na minimum. Mímochoodem, hudba z prvního levelu se objevila už v intru hry The House a to zavání nejzřejměm autorů přinést něco nového na herní pole C64, které je již tak zorané, že by se dalo označit za úhor.

Kdo programuje v BASICu, ví, jak je těžké udělat jehnu a přesnou rutinku pro ovládnutí joystickem. Ale tahle hra (kupodivu) není v BASICu. Ovládací rutinka v IN je jedna z nejhroších, jakou jsem kdy zažil. Nejen, že není možná (naprosto nelogicky a zbytečně) ležet šikmo, ale... no je to prostě šití. S tím tak trošku souvisí grafika, již bych kvalitou zařadil tak do roku 85. Zabírá jen polovinu obrazovky, jen tak, aby se nešklo.

V této gamesce nebudete ovládat raketku, letadlo, Turricana nebo cokoli jiného, ale budete (a já douám, že NEBUDETE!) určovat osud ptáka, který stihl po nepřítelích.

Iketa

Nezánu zrovna optimisticky: řekl bych, že na tu pravou bojovku, o které jsem básnil už v 7. čísle, si ještě počkáme. Dokud nebude mít alespoň 8 postav, 6 pozadí, 10 pohybů na každou postavičku a editor trenýrek bojovníků, za dobrou bojovku ji prostě neuzná -).

Sakra, já to nechápu, když jde na Komodora udělat super DOOMovka, proč tedy všechny nové bojovky stojí za to, na co slápneme a řekneme „fu“? Asi už je autorům šumafuk, jestli je jejich hra dobrá a jestli se bude líbit pašanstvu. Ale chtějí bych se myšli.

Schválně, jak si představujete špatnou hru? Ze má špatnou prezentaci, nebo že je moc krátká a jednoduchá anebo naopak moc složitá a dlouhá? Já osobně jsem toho názoru, že by hra měla být poměrně dlouhá, trochu složitější, měla by se krapet obměňovat a být alespoň průměrně graficky a zvukově zpracovaná. Jasný, že jo? A teď já - ká je Iketa: krátká, nezábavná, stále stejná nudná břechka. Dobře, i brakeidní titul mají právo na život. Ale má už nebaví hrát jenom samé blbosti. Starý hry se nedají hrát donekonečna a polovina nových jsou strážery. Jestli to takhle půjde dál, tak si koupim

To je teda splácení, co? No a tak si litíte po různých prostředích jako severní pól, Egypt, Divoký západ nebo VODÁ!!! Pták má pravděpodobně do vlnku přidány zábrny od autorů. Darwin by měl radost.

Stoocvie of Filkas

FIRMA	ROK	DEJKA
CP Verlag	1995	1 str.
Grafika	4	VERDIKT
Zvuk	6	
Zábava	5	4

Pčko a oba dva Komodory hodina z volna (i když to asi těžko, my jsme symbionti).

Představte si klasickou japonskou krajinku. S horou Fuji na horizontu a s jezerem před vámi. Na levé i pravé straně výhledu stromy. A lávku mezi břehy. Máte? Dobry. Teď si přimyslete ještě dva blbouny v kimonech a s nihjovským šátkem přes xicht. Jeden je červenější a druhý modřej. No a pak tam ještě přijde nákej páprda, řekne FIGHT! a vy si necháte s úsměvem vymalovat zuby z dřizky. Pak se chopíte joysticky a snažíte se přijít na co nejvíce množství chvatů a hmatů. Ale asi po mhnutí zjistíte, že k více než sedmi bojovými pohyby pášcu prostě nepřimutíte. A tak vám nezbyde, než jak péro (a to doslova, fyzický model hry) prostě k popukání skákat a občas rozmáznout soupeřovi patou xicht. V menu avizovaná volba obtížnosti spočívá v tom, že protivník již nebude skákat jako péro, spíš jako guma a navíc rychleji. Když si rozmlátíte držky, přistane v menu a řekne si „No a?“, a začne pátrat po tajích této hry.

Nadarmo, víc toho hra skutečně nekrývá. Fajn, uznávám, je to (jako o mnoho lepší Ikkiuchi) fajlovka, takže se dá hrát z kazetáku, což je sice dobře, ale svým způsobem

to svědčí o kvalitě hry. Podle mého názoru každý, kdo se Commie věnuje, nějaký ten dráiv má. Obzvlášť pokud jde o pášana, který prahne po kvalitních gameskách. Takže sklon některých autorů dělat fajlovky zrovna tam, kde to není nejlepší nápad, zavání spíše leností, než soucitem s dataseřtí (mimo chodem, říká se taky kazetofon? - -).

Sonny the Snail

FIRMA	ROK	DEJKA
Tritech	1994	164 bl.
Grafika	7	VERDIKT
Zvuk	5	
Zábava	4	4

Velký čaroděj si chtěl zkrášlit zahrádu. Vymyslel kouzlo, kterým může zvětšovat zvířata. Povedlo se mu to však pouze na šnekovi. Ostatní zvířata sebrala čarodějovi jeho kouzelnou knihu, bez níž je bezmocný, vytrhala z ní stránky a roztrousila je po zahradě. Čaroděj dal šnekovi (tobě) jméno Sonny a pověřil ho důležitým úkolem - posbírat všechny listy a vrátit mu je zpět. Pokud chceš, abys nabyl své původní velikosti, dostal pro sebe k dispozici kousak zahrady a žil do konce života v klidu a míru mezi lopuchovými listy, nezbyvá ti, než se vydat do zahrady a splnit tento nebezpečný úkol.

Sonny the Snail (STS) je výborná ploštinovka. V každém ze čtyř levelů musíte posbírat deset listů, vytržených z čarodějovy knihy. Tyto listy se postupně objevují, takže nestáčí projít každý level pouze jednou zleva doprava, ale neustále chodíte tam a zpět. Zapomněte tedy na to, že nějakou těžší obrazovku projdete po čtvrt hodinovém snažení, seřete pot a pokračujete dál. V horní části obrazovky blikají šipečky (doleva nebo doprava) a tím vám ukazují, kterým směrem se musíte vydat, abyste našli další vytržený list. Výborný nápad. Bohužel však záhy zjistíte, že hra STS je natolik tuhá, že tři životy, které máte k dispozici, vám zcela nepostačují.

Ale s bojovkami to dnes už takhle prostě nejde. Už bych toho měl nechat, co? No jo. Tak teda zdarec!

Stoocvie of Filkas

FIRMA	ROK	DEJKA
Electric Brains	1995	1 str.
Grafika	8	VERDIKT
Zvuk	8	
Zábava	8	8

MAC

			8
--	--	--	---

Dopisy čtenářů



Toto číslo Splashie věrně po delší době opět přináší něco z dopisů našich čtenářů. Pro tentokrát se dopisy z větší části vztahují (relativně) nedávno zveřejněné herní ankety. Hrrrrrr na ně!

Ahoj Marcusi, redakce a v neposlední řadě i všichni čtenáři Splashie!

Rozhodl jsem se, že odpovím na herní anketu. To jsem proto, aby byla co nejvíce objektivní. Právě mě, že tak „malé“ lidí odpovídá na anketu čtenářskou. No a co mě šokovalo nejvíce: „Jak můžete vyvádět časopis jen pro asi 100 lidí? No ale všechna čest!“

Navrhuji omezit rozsah recenzí a dát tam občas i nějakou recenzi dungeonu či české hry a hlavně recenzovat aktuální nové hry. Rád bych se dozvěděl o nějakém skvělém dungeonu, který bych si poté objednal u klubu.

Dále jsem si řekl, že by nebylo špatné napsat o nějaké úpravě komoušika a proto přikládám návrh, jak si na našem stránkově vypadat hudbu. S pozdravem
DAPER

Těší mě, že jsi odpověděl na herní anketu. Jak ses ovšem mohl dočíst, účast v ní byla ještě mnohem nižší než ve Ctenářské anketě. To nás samozřejmě mrzí, stejně jako Tebe, ale dopisy si sami psát nemůžeme, narozdíl od článků.

Sami se díváme tomu, že vyvádíme časopis jen asi pro 100 lidí, ale zkrátka nás to baví (pokud získáš další čtenáře, potažmo předplatitele, budeme ti vděční). Uvědomujeme si, že v dnešní době M+X Pentix již mnoho lidí 64-ku nepoužívá, ale přesto ti, kteří jej mají, potřebují přece jen nějaké informace.

Rozsah recenzí se nám (a většině z devíti respondentů anketu) zdá vyhovující. Problematika českých her trápí i nás. Proto touto cestou využíváme české programátory aby našel redakci zastíhali své vytvářeli. Můžeme se postarat o objektivní recenzi jejich hry, v případě zájmu uveřejnit demo na Splashie disku či zajistit distribuci plné verze hry. S dungeony je to podobné, o záduch nových nevíme (rozhodně bych si je nenechal ujít – pozn. Marcus). Mež se něco objeví, doporučí: Dragon Wars, The Examination, cokoli od SSI ze série Forgotten Realms.

Děkujeme za zaslání článků, s velkou pravděpodobností se objeví v jednom z příštích Splashie. A vy ostatní si vezte příklad...
MAC+Marcus

Nazdar Ardane, doufám, že už nemáte po uzávěře anketu, protože poslední číslo Splashie (7 a 8) se mi dostala do ruky trochu později. Sorás, že jsem nenapsal do čtenářské anketu, tak aspoň piši do této:

...Mám jednu připomínku k recenzím ve Splashie, to, že by měl hodnotit tabulku zhotovovat jen jeden člověk, protože každý se na grafiku, zvuk... dívá jinak.

Myslím, že kvalitní recenzí ve Splashie je dobré, některé by mohly být delší, ale to by musel být časopis větší, a to už je věc starost a ne moje. Objektivita je objektivní (každý ať si vybere). Trošku víc kvalitních her by určitě neškodilo (kdyby tak byly).
LUCASS

Tak to sami vidíte, jeden čtenář odpověděl druhému na dotaz. Objektivita je prostě objektivní, nikdo z nás na ni nemá patent. Sazíme se o korektní hodnocení. Co se týká recenzí, které píšeme my dva, jejich výsledné hodnocení vzniká VZDY po vzájemné konzultaci, přitom rozhodující je slovo recenzenta. Přitom každý má jiné gusta, takže MAC holduje především sportovním a logickým hrám, já si občas smlnu na nějaké fezičké nebo dungeonu (už abys něco napsal – MAC) (no joooo, poráď – Marcus).

Každý už si asi našel svého oblíbeného autora (vynecháme nyní Vrchtického apod.), který má podobný herní vkus jako on a jeho recenzi a hodnocení se tudíž může lehce lehout.

Casopis by sice mohl být větší, ale nebyl by pro vás finančně přístupný (připomínáme, že celý vzniká na kopírce a jeho cena je vysoká pouze relativně – navíc nikdo z autorů nebere žádné honoráře, práce se nám prakticky nezaplatí).

Vážení přátelé,
časopis je skvělý, asi mu nic nevytknu, podle pospaných programů pro C128 usuzuji, že je skvělý, ale nemohu sehnat žádnou literaturu, ze které bych se o něm víc dozvěděl. Mám totiž doma dva starší, plně

MAC+Marcus

funkční počítače C64, ale C128 bude asi lepší. Hlavně by mě zajímalo:

- a) jestli bych mohl disketu, co mám k C64, použít i na C128 a jestli se s nimi domluví 1571. Jak je to tedy s kompatibilitou 1541 a 1571?
- b) jestli by GEOS 64 fungoval s C128, aniž bych musel kupovat GEOS 128 – teď jsem něco o C64-módu, znamená to, že se z C128 stane C64?
- c) v jednom vašem časopise jsem četl, že používáte použité zboží, než jsem byl i C128D za 3.500 – Kč, nemáte nějak levnější?
- d) máte nějakou použitou literaturu ohledně C128?

Lukáš Dobos

Lukáš, díky za dopis a přepěvek do anketu. A nyní k jednotlivým otázkám.

- a) disketu formátu 1541 lze bezproblémově načíst v 1571, opačný postup ovšem není možný (obousměrná 1571-ka umí číst i jednosměrně).
- b) ano, GEOS 64 bude fungovat i na C128,

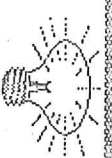
předtím jej však musíš přepnout do módu C128 (buď přtkazem „GO 64“ nebo při zapnutí podržením klávesy „G“).

Samozřejmě programy pro C64 nespustíš v módu C128 a naopak.

c) Použití zboží, o kterém jsi četl, je delší ukázkou služeb klubu – jde vlastně o besar, kde čtenáři mají možnost nabídnout k prodeji něco ze svého vlastnictví a nebo neopsk něco koupit. Nic ti tedy nebrání kontaktovat přes nás klub inzercenť a pak se se s ním domluvit o snížení ceny. Zboží nepatří nám (klubu), náš klub pouze dočasněmu poskytl místo na stránkách Splashie.

d) Bohužel, zde tě asi zklamáme, literaturu, kterou nabízíme, jsou převážně manuály a návody k softwaru. Pokud by někdo z čtenářů toužil literaturu, budeme novel a chtěl by ji nabídnout, můžeme vás navzájem kontaktovat.

MAC+Marcus



Záhady aneb Hráči sobě

BOEMBO
Na titulní obzavore napíš S.C.O.P.E a objeví se „Clean mode operativ“ „Nyní budeš nesmrtelný. Dřevním Run/Stop zastavíš příšery a můčes jimi profit. Puť Run/Stop a stiskni fire - příšery se dají do pokybu.“

BONE CRUNCHER
Když levalš:

- | | | | |
|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 2. GOLFSTENCH | 3. MORPHICE | 4. GOLFMKILLER | 5. SCARAB |
| 6. WEB OF DEATH | 7. MONSTERPARTY | 8. CAVE OF DOOM | 9. UNDERGROUND |
| 10. DEATHCHAMBER | 11. GOLFMS CAVE | 12. HOEMSLUT | 13. SLIMEE LE |
| 14. BLOODSMELL | 15. BONEPOWDER | 16. NIGHTMARE | 17. MOUNT BEEED |
| 18. THUNDERSTORM | 19. CREEPY CAVE | 20. LIQUIDATION | 21. MEGANAZER |
| 22. STRATAGEM | | | |

GAUNTLET
V módu pro 2 hráče nechajte druhého hráče zabít Smrtkou. Pak nechajte zabít také prvního hráče a obdrzíte 9999 bodů zdava.

INTERNATIONAL KARATE
Pro změnu poradí stiskni a drž klávesy A+D+Z+M (v tomto pořadí). Klávesy S+E způsobí, že obě postavičky přestanou bojovat a podívají se na tebe. Přitom však můžeš svoji postavku ovládat, což se ti může hodit v boji proti postavě ovládané počítačem. Hra může běžet ve čtyřech různých rychlostech. Stiskni X+(1-4) pro změnu rychlosti 1=nejrychlejší.

KASPUTIN
Stiskni F5 k přerušení hry a napíš D.J.M.N.N pro cheat-mód.
MAC+Marcus

VANGELIS WORKS



ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČÍ COMMODORE 64/128

Special!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klady 664/128 **ORDON**