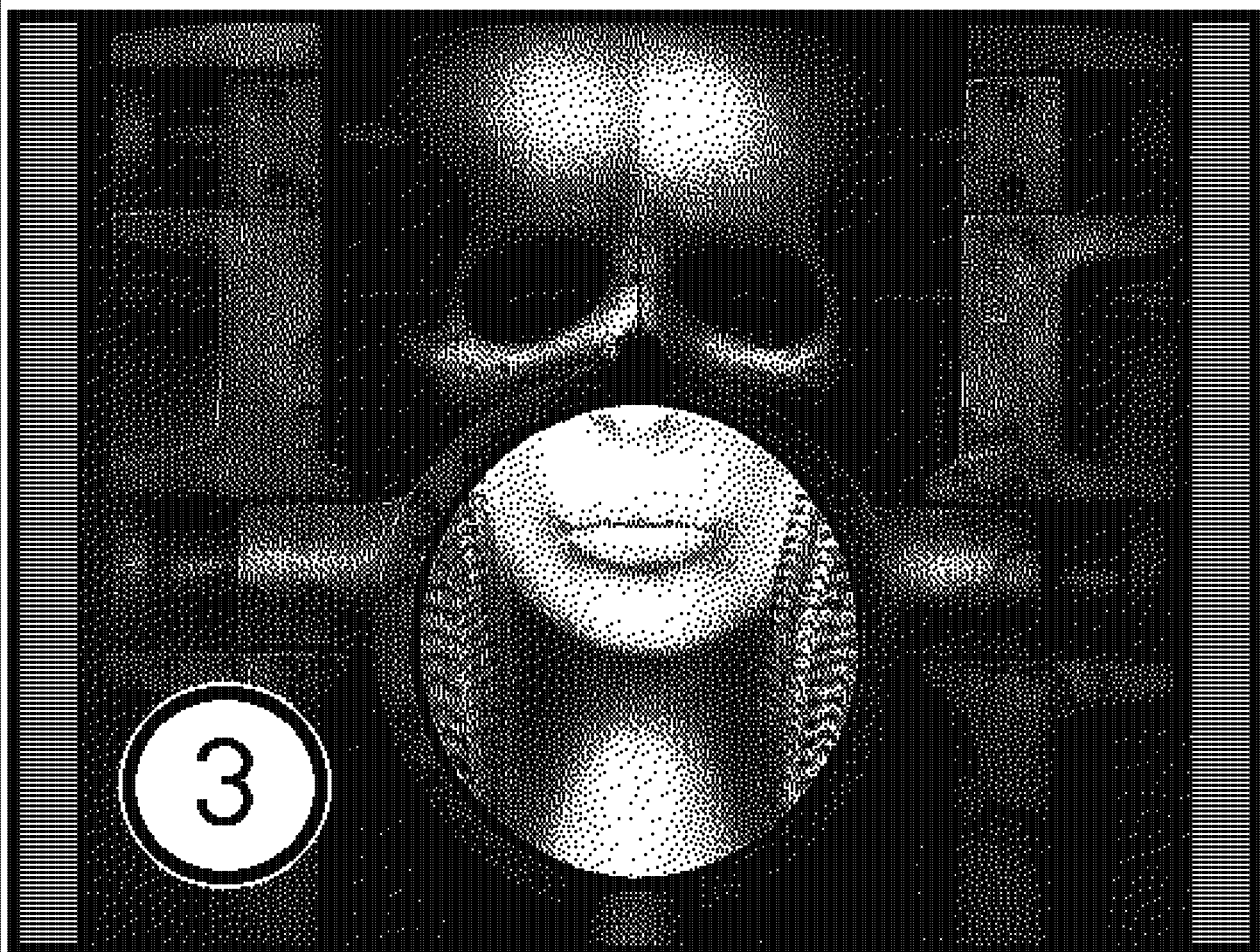


Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub uživatelů C-64/128

Slovo úvodem	3
Disk Service č.3	4
HUGO – povídka	5
Disk Demon (dokončení)	7
Víte, že.....	11
Morphing	12
RGBI-A/V adaptér	14
BASIC-Tipy a triky	15
Přehled ovládání GeoFile v1.4	16
SCHNIPP – nůžky	18
Zhavé novinky v herní rubrice	19
Herní recenze	27
Zákysník aneb Hráči sobě	28
Top 10 Games	29
Project Firestart – návod ke hře	31

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
- Šéfredaktor: Marek Václavík (MARCUS)
- Redaktoři a přispěvatelé: Karel Baláč (CHARLIE), Rudolf Šebánek (RUDA RS), Lukáš Šebánek (LUCASS)
Karel Poláček (K.P.), Marek Lesák (MAC)
- SPLASH! vzniká na konfiguraci: C64 II, disk drive 1541 II, RAM 1750, prog. balík GEOS 2.0 (GeoPublish aj.)
- Příspěvky, články, ohlasy a připomínky k časopisu zaslejte na adresu:
Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
- SPLASH! (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog soft-/hardware získáte na adrese vydavatele.
- Cena jednoho čísla včetně diskety a poštovného: 50,- Kč Předplatné na celý rok (4 čísla): 200,- Kč
- Rozsah: 32 stran + 1 disketa 5,25" DD

Vážení čtenáři,



končí prázdniny (tedy mnohým vás už skončily zhruba před měsícem, ale my vysokoškoláci to chápeme poněkud jinak), opět se hlásí o slovo podzim a s ním jak dešťové plískanice, tak i další neodkladné povinnosti. Co ovšem nekončí, je naše nadšení ohledně commodorské scény a stále máme dost chuti k vydávání našeho čtvrtletníku. Doufáme, že i tentokrát vás Splash! potěší a najdete v něm několik zajímavostí, které obohatí vaše znalosti o světě Commodore 64.

Stále se nám nedaří navázat bližší kontakt s vámi čtenáři, ale věříme, že překonáte svůj ostych a také přispějete se svou „troškou do mlýna“. Rádi bychom otevřeli rubriku **Dopisy čtenářů**, kde bychom mohli odpovídat na vaše případné dotazy a konfrontovat vaše názory společně s našimi. Avšak nic není tak černé, jak se na první pohled zdá. Jelikož přišla první reakce (která nás mimochodem velmi potěšila a povzbudila v naší další práci na Splash!), rád bych vám ji na tomto místě ocitoval a zodpověděl nakousnuté dotazy.

Ve druhém čísle SPLASHle si stěžujete, že nedostáváte žádné ohlasy od čtenářů. Proto jsem se rozhodl napsat tento dopis.

Tak dost už řečí a pustíme se do hodnocení. SPLASH! obsahuje všechno to, co by obsahovat měl. Graficky je také na tom velice dobře (hlavně titulní stránka). Je také super, že k časopisu vydáváte cover disketu. Jediné, co mi vadí na obsahu diskety, je to, že je na ní málo preview her. To ostatně platí i o samotném časopisu. Jinak nemám ke zpracování časopisu další výhrady. Mám pro vás také dva nápady: zavedení žebříčku nejprodávanějších her (např. v Německu), nebo tento žebříček sestavovat podle hlasů čtenářů. Nápad druhý: uvádění novinek na C64 (např. nové hry, programy, doplňky, atd.). To by bylo asi tak všechno. Přeji Vám vše nejlepší do další práce.

Michal Hroch, Světlá nad Sázavou

Děkujeme za kladné ohodnocení našeho časopisu. Můžeme slíbit, že i do budoucna se vynasnažíme neustále zlepšovat jak vzhled, tak obsah Splashle, aby vyhovoval co možná nejvíce (nejlépe všem, i když to asi nikdy nebude tak jednoznačné) našim čtenářům.

K obsahu diskety – není jednoduché v sehnat současné době krátká preview her. A pokud bychom se rozhodli nahrávat celé verze her, nezbylo by pro změnu místo pro ostatní dema, utility a GEOS programky (výběrem software chceme uspokojit všechny uživatele C64, hráče, programátory atd.). U počtu psaných recenzí je to podobný problém (myslíme, že 1/3 stran věnovaných hrám je dostatečný počet – ale pokud má většina z vás jiný názor, opravte nás a my nad tím budeme uvažovat). Navíc, všimnete-li si podpisů pod herními recenzemi, lze je spočítat na prstech jedné dvouprsté ruky (MAC, Marcus ...a to je vše). Při našich studijních povinnostech není v našich silách hrát a recenzovat spousty her, protože na to prostě nezbyvá čas. Není ale nic jednoduššího, než vzít do ruky pero (nebo rovnou nastartovat GeoWrite), sepsat nějakou vlastní recenzi a zaslat nám ji do redakce.

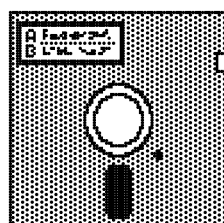
Co se týče nápadů, zaujal nás žebříček her, takže blíže o něm na str. 19 a 28. Nezapomínáme ani na (např. dnes si můžete přečíst o morphingu na C64).

Marcus

Odpověď se samozřejmě nevztahuje pouze k dopisu pana Hrocha, ale je směřována všem našim čtenářům. I nadále čekáme na vaše dopisy a reakce.

 Marcus

DISK SERVICE č.3



Jak vidíte, tak vedle článků nezůstáváme pozadu ani s vydáváním našeho **Disk Service**, o čemž jste se už jistě přesvědčili sami. Chcete-li vědět, co se na těch „magických“ 35-ti stopách skrývá dnes (za předpokladu, že jste to ještě nezjistili), pak jste na správné adrese (respektive stránce).

Strana A:

Videodat/80: Program pro evidenci videokazet, umožňuje také tisk seznamu kazet. Jedná se o českou variantu programu a běží v 80-tiznakovém režimu.

Brainwave: Logická hra - bližší podrobnosti viz herní recenze.

Flummi's World: Hratelné demo (3 levely) další logické hry (více opět v herních recenzích).

Shaman/Taboo: Minule jste na Disk Service mohli nalézt Gunpaint - graf. editor I/FLI obrázků. Nyní se můžete přesvědčit, co se s takovým editorem dá všechno nakreslit. I/FLI obrázek od známého polského grafika.

GEODirPrint 2: GEOSová utilita k tisku directory diskety (samozřejmě tiskne i neGEOSové direktoráře a údaje jako délka v kB, typ souboru, datum u GEOS-souborů i druh aplikace či dat a také datum a čas poslední aktualizace).

PaintViewll: Pohodlný prohlížeč všech GeoPaint obrázků. Díky PaintViewll nemusíte mít na disketě vlastní aplikaci (tedy GeoPaint) a navíc ušetříte místo na disku.

4 Gewinn! Známa log. hra pro GEOS.

Print Selections, TurboDriver 1,2: Geniální tiskový řadič pro Epson-kompatibilní tiskárny. Podporuje sériové, paralelní i RS-232 rozhraní a dokáže tisknout i dvoj- či trojitou hustotou (i různé poměry horizontálně a vertikálně). Navíc dokáže zmenšovat a to až do 33 procent původní velikosti!!! Tím získáte velice kvalitní výtisk.

Strana B:

Unpleasant Ways To Die! Grafické demo s legračními obrázky, často na pokraji černého humoru. Jemnou dvoubarevnou grafiku doprovází 5 hudebních melodií (lze si zvolit).

Ragga Run: Toto hudební demo dokazuje, že na C64 lze vytvořit hudbu s kombinovanými klasickými zvuky a samplovanými efekty bez ztráty kvality a hlasitosti. Jedna z mála hudeb svého druhu na Commodore 64.

Tato povídka není jen výsledkem náhodně zbloudilé múzy, nýbrž skutečným příběhem ze života a jméno vyprávějího bylo z pochopitelných důvodů změněno. Jakákoliv podobnost je zde tedy čistě náhodná. Přesto pojďte a poslyšte příběh o Hugovi tak, jak jej při jeho vyprávění zaznamenala moje klávesnice.

Dvě třetiny mého dosavadního života probíhaly podle přesné šablony: jesle, školka, škola, studium, povolání a samozřejmě pak manželka se kterou jsem chtěl založit rodinu. Ale pak přišlo něco neočekávaného a všechno bylo jinak. Byl to computer, kdo změnil můj život.

Jak se to stalo, ptáte se? Dobrá, povím vám svůj příběh od svého začátku.

Již od samého mládí mi chybělo vysvětlení a všechny souvislosti, které souvisí s tzv. elektrickým proudem. Jak může něco, co nevidíte mluvit, vydávat zvuky, zpívat a i poslouchat? S pomocí nějakých drátků, destiček a různých přepínačů počítat, vyrábět hudbu, nebo dokonce malovat pestré obrázky na kus skla v mém obýváku? Až do dnešních dnů mi zůstal život odpovědi na tyto mučivé otázky dlužen, ale jak už to chodí, čeho je moc, tohoje příliš. Tak došlo k tomu, že jsem si ve svých 25 letech dopřál vymoženosti naší doby a z několika plastických pouzder a krabic sestavil denní podívanou. Už si například tím pádem nepočítám sám, ale je mi vypočteno, hudba je mi hrána a obrázky jsou kresleny s takovou rychlostí, že ani kolikrát nepoznám, co to vůbec je. Hlavní plastová krabice s bláznivě popsanými klapkami umí to, co umí školní učitelé a dokonce rychleji. Ptáte se dále, jak jsem k tomuto dospěl?

V jeden zimní večer jsem se vypravil ke svému příteli Petrovi. Petr byl krátký čas majitelem computeru a plný pýchy mi předvedl

H·U·G·O

svoji elektronickou obludu v chodu. Zůstal jsem koukat na ty milé barevné mužíčky, na nebezpečné příšery a všechno tohle mi začalo imponovat. Když mi Petr předvedl ještě pár her, které jsem do té doby znal pouze z automatů v nádražním bufetu, byl jsem rozhodnut. Něco takového musím mít!!! Pozorný čtenář si jistě domyslí, kam mne přivedla nákupní horečka. V obchodním domě jsem pak polohlasně vyslovil heslo „domácí počítač“. Prodavač v oddělení počítačů mi pak nasliboval divy a zázraky před jedním z modelů: „S tímto přístrojem můžete skládat hudbu, malovat obrázky, vést finance v domácnosti, psát dopisy a přirozeně hrát také hry.“ To mi připadlo ohromující, takže jsem se rozhodl prodat svoji stereověž a zakoupit tento mistrovský kousek. Rozloučení s věží mi nepřípadlo vůbec těžké, protože co je to hudba ve srovnání s tímto vrcholem techniky? Tak tedy stanul ON v mém obýváku na stole. Můj domácí computer - jaký překrásný pocit! Ale co teď? Propojení kabely a šňůrami mi trvalo několik hodin a poté na mne po zapnutí blikal čtvereček a svítilo pouhé READY z obrazovky. Ale kde jsou barvy, kde je zvuk a kde jsou ti milí barevní mužíčkové z her? Jistě musím jen stisknout tu správnou klapku, aby se to rozjelo. Jak jsem řekl, tak jsem udělal, ale kromě frustrující hlášky SYNTAX ERROR se neobjevilo nic nového.

To, že se nesnažil o spolupráci se mnou, bych mu ještě odpustil, ale proč na mne proboha mluví anglicky? Snad jsem si měl koupit raději český přístroj, myslel jsem si. V největší nouzi mi poradil opět

můj přítel Petr. Upozornil mne, že s počítačem musím komunikovat v jakési cizí řeči - v BASICu. Když jsem pak přišel na to, že BASIC není nic jiného než angličtina s dialektem a s minimální slovní zásobou, nebyl jsem už dále k zastavení. Už brzy se na obrazovce pohybovaly barevné body a míče (Petr tvrdil, že jsou to dokonce jakési sprity) a COMPU (tak jsem nazval mezitím svého miláčka) dokonce pípal na stisk kláves. Byl jsem nadšen. Moje žena už méně, protože se chtěla neustále dívat na normální TV programy, zatímco já jsem si pořád směšně hrál - jak ona tvrdila. Moje myšlenky se pak začaly zabývat dalším řešením problému. Jak bych mohl uchovat všechny tyto programy, které zabraly hodiny a hodiny programování a neztratil je při náhodném výpadku proudu, nebo při vypnutí počítače? Petr byl toho názoru, že nejlepší cestou je pořízení záznamového média, nejlépe disketové jednotky. Nevěděl jsem sice, co to je, ale villo mi to do žil novou silou. Nemohl jsem sice posoudit, co je ekonomičtější, zda disketová jednotka nebo moje rodná památka, staříčká Škoda 100, za kterou jsem ji vyměnil. Ale výměna se ukázala jako dobré řešení. Po ní stojí disketovka vedle Compu a nahrává vesele moje prohry i výhry nad počítačem a to na jakési černé destičky - což je jednoduše fascinující. Mé nadšení neznalo mezí, můj život byl změněn. V noci jsem seděl před Compu, přes den jsem byl unaven. Dokonce i moje řeč se přizpůsobila Computeru (GOTO do práce, IF únava THEN káva, GOSUB se smetím atd...). Jediné co mi vadilo, bylo to, že

výsledky mé práce nebyly hmatatelné. Jenom blikání obrazovky mne neuspokojovalo, chtěl jsem mít výsledky své práce černé na bílém. Tiskárna by problém vyřešila, ale kdo vám ji dnes vymění za fotoaparát? Moje žena se odstěhovala ke svým rodičům, kteří jí nabídli ke sledování svůj televizor, který ji tam čím dál více dráždil a vybízel ke sledování seriálů. Já jsem mezitím pokročil dále.

Nyní tedy jezdím na kole (disketová jednotka) a sedávám na bedničkách od zeleniny v jinak prázdném bytě (monitor a tiskárna). Také můj šéf mi dal možnost věnovat se mému koníčku nepřetržitě, samozřejmě bez mzdy.

Potom, co jsem si vypořádal alespoň trochu bedničky, aby netlačily do sedací části těla, dal jsem se do zkoumání svého počítače. Chtěl jsem vědět, jak asi pracuje s těmi svými malíčkými bity. Věděl jsem, že v počítači panuje pořádek a disciplína a byl jsem napnut. Jak asi vypadá život uvnitř? Šroubovák byl rychle po ruce a začala práce hbitých prstů. Když byly všechny šroubky uvolněny, nastal okamžik otevření. Můj bože!!! Skoro mi vypadl dekl od Compu z ruky - těchto pár malých černých krabiček, co jsou uvnitř se svými pavoučími nožkami změnilo můj život? Toto byl pocit hodný objevitele a vynálezce. Můj další objev byl, že se tyto černé krabičky dají vytáhnout. Jak to čtete, tak jsem to provedl. O pět minut později ležely krabičky vyrovnány na stole jako mrtví švábi.

O sestavení počítače bych se zde nechtěl šířit, protože trvalo dva týdny. Co také jiného, když byly nožičky zohýbané, nic nepasovalo, šrouby ztracené a některé díly úplně chyběly. To mne přivedlo málem na pokraj šílenství. Při obstarávání náhradních dílů jsem ale učinil objev: nebyl jsem sám! Všude v obchodech bylo možno navázat kontakty i s jinými počítačovými pařany (tak jsme se tehdy pyšně nazývali) a vyměňovat si bohaté zku-

šenosti. Tak došlo k rozšíření okruhu mých známých do nevidaných a dá se říci nebezpečných mezí. Počet všech, kteří mne znali a které jsem znal já, byl až zarážející.

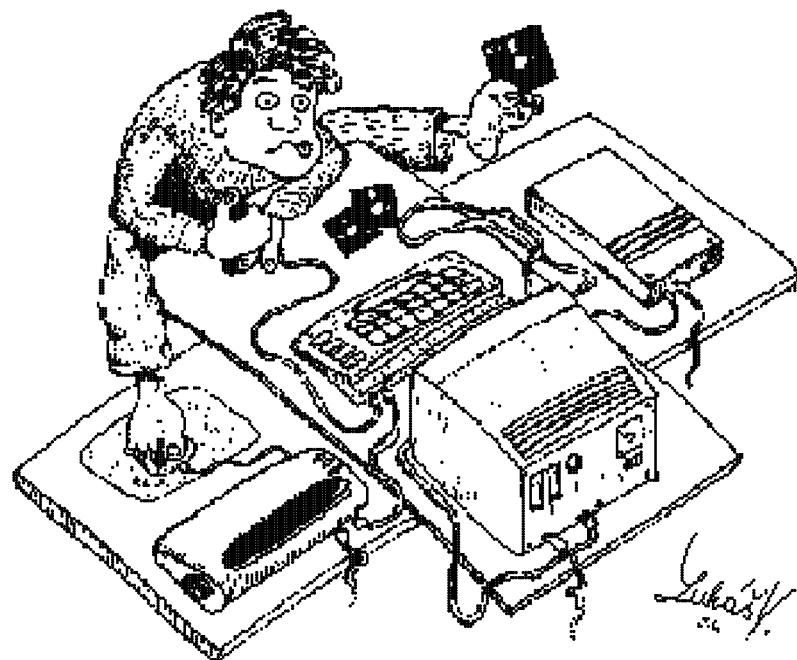
Jednoho dne opět došlo ke zprovoznění mého Compu. Sice občas vypadávaly barvy, nebo jeho hlas byl tu tišší, jindy zase jako siréna, ale v porovnání s dřívějšími časy jsem měl před sebou konečně osobnost a ne upoklonkovaného sluhu. Já jsem nyní rozkazoval - on příkazy prováděl (nebo taky ne). Tyto jeho rozmrzelé nálady jsem nemínil akceptovat a tak jsem mu pořídil domů konkurenci. Vypůjčil jsem si od kamaráda na několik dní počítač PC s monitorem a HDD a postavil jsem jej tak, že to Compu musel vidět. Byl jsem zvědav, co on na to.

Když jsem vstoupil do obýváku, viděl jsem přesně, jak můj Compu začíná žárlit. Natahoval svá tlačítka a měl v nich otázku: „Co budeme asi dnes dělat? Programovat, nebo něco jiného?“ Přirozeně jsem ho nechal být a šel si k PC zahrát pár her. Pak jsem ještě pro výstrahu přistoupil k Compu, zapnul jej a postupně ho použil jako obyčejnou kalkulačku na primitivní výpočty. „To

by ti mohlo stačit,“ pomyslel jsem si a další den vrátil PC svému kamarádovi. Už mne nebavilo provozovat ten snobský přístroj za třicetpět tisíc Kč, který byl sice rychlý, ale nudný. Zahrál jsem si pak šachy se svým milovaným Compu a bylo to nádherné. Klávesy poslouchaly na nejjemnější dotek, obraz byl čistý a bez pruhů. Zadání příkazu a jeho provedení někdy svou rychlostí předčilo i kamarádovo PC. Byl jsem šťasten a cítil jsem, jak mne můj Compu každým svým kouskem zbožňuje. V průběhu večera jsem si řekl, že by byla škoda tyto chvíle porozumnění ztratit a tak jsme spolu seděli až do dalšího dne. Byla to naše velkolepá slavnost.

V současné době mne pravidelně navštěvuje několik přátel, takže mi dnes můj byt připadá prázdný pokud se v něm nenalézá alespoň pět osob. Jaký to je pěkný pocit, když se ráno probudíte a najdete své přátele před Compu.

Předevčirem jsem v odrazu monitoru mezi nimi dokonce zahlédl povědomou tvář patřící někomu z rodiny. Fotoalbum mého Compu mi napovědělo, že je to moje bývalá žena, která se ke mě vrátila. Jej



otec si totiž také pořídil počítač. Napsal jsem jí zprávu na tiskárně a od té doby jsme zase spolu. Na znamení dobré vůle a usmíření mi přinesla jako dárek dokonce modem k přenosu dat po telefonu. Pak vše doma klapalo a fungovalo v největší pohodě asi 14 dní. Hned nato se na mne naválily dvě katastrofy najednou. První měla formu dopisu od naší pošty s účtem za telefon. Sumu zde nebudu šifit, ale doručovatel si ještě dnes při setkání se mnou místo pozdravu klepe na čelo. Druhá katastrofa byla po-

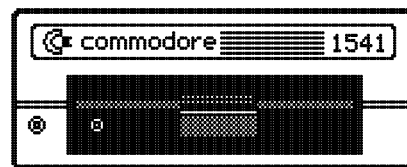
rucha mé floppy. Myslel jsem, že je nemocná a dával jsem jí studené zábaly. Nic jsem ale nemohl ani domlouvami, ani hrozbami. Floppy začala sice pracovat, ale během chvilky se vždy zase odmlčela. Jediné co jsem mohl vidět, bylo **protestní světýlko** (v návodu špatně označováno jako funkční ukazatel). Muselo tedy nastoupit hrubé násilí. Napřed jsem jí domlouval ručně, pak po zažití tržných ran na ruku lékařem jsem zvolil jinou taktiku. Ani několika pády ze stolu se ale neprobrala ze svého spánku a

tak jsem se šel poradit do opravy. Mechanik prohlásil, že musí vidět, v jakém je zařízení stavu a tak jsem se musel vrátit domů a pořádně zamést pod stolem a výsledek shromáždit v sáčku. Krutých bylo potom oněch 14 dní bez floppy pro mne i pro moji manželku. Neustálé hádky a nervozita nabourávaly náš vztah během dlouhých vlekokcích se dní. Až jednoho dne byla floppy opět v pořádku. Od té doby jsme všichni zase správná rodina. Computer, moje paní a já.

HUGO

Kurz práce s disk. jednotkou

DISK DEMON (dokončení)



Univerzální génius

Nyní se dostáváme k sadě povelů Disk Demona. Pokud v příkazovém řádku bliká kurzor, můžete zadávat dále popsané příkazy. Nejdříve nás budou zajímat příkazy pro čtení sektorů.

R: normální čtení sektoru

Zde si můžete vybrat a přečíst sektor. Po zápisu příkazu očekává Disk Demon udání stopy (0 až 42) a sektoru (0 až 255). Pak se pokusí zadaný sektor přečíst. Případná chyba se objeví ve stavovém řádku.

SHIFT R - nekonečné čtení sektoru

Při špatně formátované disketě nebo neseřizené mechanice se často objevuje chyba 23 nebo 27. Pomocí této funkce lze sektor opakovaně číst tak dlouho, než se přečte bez chyby nebo než stisknete nějakou klávesu. Ve většině případů se data podaří opakovaným čtením přečíst.

+ : následující sektor

Touto funkcí se automaticky přečte fyzicky následující sektor. V případě, že Disk Demon dosáhne nejvyššího čísla sektoru ve stopě, bude pokračovat na sektoru 0 následující stopy. Po dosažení sektoru 16 na stopě 41 se bude pokračovat na stopě 1, sektoru 0.

- : předchozí sektor

Funkce jako +, jen s tím rozdílem, že v editačním poli se objeví předchozí sektor.

SHIFT + : následující stopa

Zvýší se číslo stopy o 1 a čte se odpovídající sektor.

SHIFT - : předchozí stopa

Číslo stopy se sníží o 1 a čte se odpovídající sektor.

Ⓞ +: hledání vpřed

Pomocí tohoto příkazu si můžete prohlížet obsahy po sobě jdoucích sektorů. Protože se na obrazovce objevuje vždy jen polovina bloku dat, ukazuje tento příkaz nejdříve první polovinu datového bloku a pak druhou polovinu. Nový sektor se přečte až poté.

Ⓞ -: hledání zpět

Jako Ⓞ +, jen listování sektory je pozpátku.

N: čtení logicky následujícího sektoru

Tady se čte sektor logicky, ne fyzicky následující. Je to ten datový blok, jehož číslo stopy a sektoru je v obou prvních bytech bloku dat, který je právě v paměti.

L: poslední blok

Čte do paměti ten sektor, který byl v paměti před posledním čtecím přístupem.

Ⓞ N: prohlédnout logicky následující sektor

Jako Ⓞ +, jen s tím rozdílem, že se přečte logicky následující sektor.

Následující příkazy se vztahují k zápisu dat na disketu. Pokud se pokusíte o zápis na disketu, která je chráněna před zápisem, dostanete hlášení: „Write protect on“ (chráněno před zápisem).

W: zápis sektoru

Tento příkaz zapíše sektor, který je v paměti počítače, na udané místo diskety. Pokud byste změnili důležité parametry datového bloku (např. kontrolní sumu nebo rozlišovací znaky bloku dat), můžete při opětovném čtení vyvolat chyby (22 a 23).

SHIFT W: zápis sektoru s příslušnou hlavičkou

Normálně ukládá DOS při zápisu na disketu jen vlastní blok dat. Tímto příkazem můžete zapsat nově i hlavičku. To umožňuje dodatečné manipulace a opravy. Tak budete např. schopni vyvolat kromě již zmíněných chyb i chyby 20, 27 a 29. Obsah bloku dat se přitom nezmění.

Dále popsané příkazy se vztahují jak ke čtení, tak i k zápisu na disketu.

T: půlstopy

Po stisku klávesy T se v mechanice posune hlava o půl stopy ke středu diskety. Ze stopy 10 se tak např. stane stopa 10.5. Použití půlstop je na drivech 1541/70/71 při zápisu z technických důvodů (hardware) nemožné, protože by se částečně „umazaly“ sousedící stopy. Čtení těchto stop je však bez problémů. Při práci s Disk Demonem na to pamatujte, protože jinak si můžete zničit důležitá data. Další stisk klávesy T vrátí hlavu na původní stopu.

Přímý přístup

B: bitová synchronizace

Zde můžete měnit taktovací kmitočet mechaniky při zápisu. Normálně zapisuje mechanika na čtyři úseky s rozdílným počtem sektorů také s rozdílnou záznamovou rychlostí a sice:

- stopy 1 až 17 - rychlost 3
- stopy 18 až 24 - rychlost 2
- stopy 25 až 30 - rychlost 1
- stopy 31 až 35 - rychlost 0

Disk Demon vám dovoluje pouhým stiskem klávesy B tuto hodnotu libovolně měnit. V příkazovém řádku je na pravém okraji normálně nějaká hodnota („Speed:“). Zpravidla je to „A“ jako automatika, což znamená, že pro každou oblast stop je zvolen správný taktovací kmitočet. Stiskem B se tato hodnota mění: 0, 1, 2, 3, A... Můžete tak nastavit požadovanou hodnotu. Nastavený parametr je okamžitě platný pro všechny ostatní příkazy Disk Demona.

S: hledání vadných sektorů na disketě

Po stisku S začíná počítač hledání chyb. Začíná na stopě 41 a končí na stopě 1. Během této činnosti LEDka na drivu bliká. Po skončení se automaticky objeví tabulka, ve které jsou uvedeny všechny sektory. Stiskem libovolné klávesy tabulka roluje. Každý vadný sektor bude označen druhou číslicí kódu chyby (např. chyba 23, READ ERROR bude označena jako 3 u příslušného sektoru). Pokud je sektor bez chyby, je u něho „+“. Pokud drive najde „Killertrack“ (vysvětlení dále), pak se objeví negativní „K“. Tabulku lze opustit pomocí RUN/STOP.

SHIFT S: ukázání poslední tabulky chyb

Touto kombinací kláves vyvoláte výsledek posledního testu ještě jednou.

SHIFT B: kontrola hustoty zápisu

Disk Demon otestuje během několika sekund každou stopu na správnost hustoty zápisu. Na závěr se objeví tabulka, ve které jsou stopy označeny hodnotami 3 až 0 nebo K pro Killertrack nebo ? pro neidentifikovatelnou stopu. Obsluha tabulky je stejná jako u funkce S.

F: formátování

Tímto příkazem můžete formátovat celou disketu nebo jen několik stop. ID pro formátování se bere z obrazovky (ID1 a ID2), jméno diskety lze dodatečně vložit do bloku 18,0. Pokud se formátuje i stopa 18, pak se provede i zápis BAM a založení directory.

V: vakuum

Tento příkaz vymaže zadané stopy. Tím, že se vymažou synchronizační značky, objeví se později při čtení chyba 21, READ ERROR.

Bezproblémové čtení chyb

K: Killertrack (zabíjäcká stopa)

Tento příkaz umožní vytvoření tzv. zabíjäcké stopy. Jedná se o stopy, které jsou popsány speciálními značkami. Pokud na takové značky narazí „normální“ drive, DOS se „oběsí“, což znamená, že pokus o čtení trvá věčně. Pomůže jen vyndání „vadné“ diskety z drivu. Tímto malým trikem se mechanika samozřejmě nepoškodí. Disk Demon při čtení zabíjäckou stopu objeví, čtení přeruší a ve stavovém řádku se objeví hlášení „KILLERTRACK“.

C: cure (oprava sektoru)

Tento příkaz je v Disk Demonu jeden z nejmocnějších. Čte sektory v požadovaném úseku stop do počítače. Pak se dotyčná stopa znovu naformátuje, čímž se obnoví vadné sektory. Obsahy jednotlivých bloků se zapíše zpět na disketu a sektory jsou tím opraveny.

Q: quest (prohledávání souborů)

Pokud potřebujete najít uvnitř nějakého souboru posloupnost znaků nebo obsahu bytů, pak tento příkaz je právě to, co potřebujete. Po zvolení příkazu se kurzor nachází v editačním poli. V poli není teď aktuální obsah bloku, nýbrž poslední hledací příznak nebo nuly. Teď můžete zadat hledané pořadí znaků (max. 15). Za posledním bytem musí být dosazen nulový byte (tj. CTRL a „zavináč“). Pak stisknete

RUN/STOP. Nyní musí být zadán počáteční blok hledání. Disk Demon pak prohledává sektory podle toho, jak se řetěží. V případě úspěchu ukáže sektor, ve kterém se hledaný řetězec bytu nachází. Hledací příznak je v horním levém rohu editačního okna. Pokud hledání nebylo úspěšné, je číslo sektoru i stopy nula a na obrazovce se objeví předtím aktuální obsah bloku.

D: directory

Čte directory vložené diskety. Přitom udává jména souborů, jejich typy a příslušné startovací adresy sektoru. Listování pomocí SPACE, zrušení pomocí RUN/STOP.

E: startuje editor

Pomocí tohoto příkazu můžete změnit obsah bloků. Editor je rozdělen do tří částí. V levé jsou hexadecimální adresy bytů. Uprostřed jsou uvedeny obsahy paměťových buněk jako jednotlivé byty, vpravo je pak příslušných osm ASCII kódů. Váš vstup může být jak numerický, tak i alfanumerický. Při numerickém vstupu jsou akceptovány jen smysluplné znaky, tj. číslice 0 až 9 a písmena A až F. Změna adresy na levé straně není možná. Pokud si přejete vstup textu, pak to lze pro příslušný sektor provést na pravé straně. Protože kurzor na konci každého řádku skočí do dalšího ASCII řádku, lze text plynule zadávat. V této oblasti editor akceptuje všechny znaky. Kontrolní suma je pak Disk Demonelem automaticky přizpůsobena provedeným změnám, právě tak jako obsahy paměti v každém řádku.

Kompletní editor

Některé klávesy mají v editoru jinou funkci:

SHIFT INST/DEL: vsune na příslušnou pozici nulový byte

INST/DEL: maže znak pod kurzorem a posouvá zbytek o jeden znak vlevo

SHIFT CLR/HOME: zaplní celý datový blok nulovými byty

CLR/HOME: nastaví kurzor na první byte (000) bloku

SHIFT RETURN: přivede vás na začátek alfanumerického rozsahu vstupního řádku

Stisk RUN/STOP vás vrátí zpět do módu zadávání příkazů.

F1: editační okno nastavit na první byte datového bloku

F3: zobrazit příslušnou neviditelnou polovinu bloku

F5: obrazovku v editačním okně rolovat nahoru

F7: obrazovku v editačním okně rolovat dolů

H: změnit hlavičku

Teď jste schopni změnit všechny parametry v hlavičce sektoru (pozor!). Kontrolní suma se automaticky upraví, můžete ji ale také změnit. I tuto funkci opustíte pomocí RUN/STOP.

I: editace info-řádku

Tato funkce umožňuje změnu tří parametrů bloku dat. Parametr H-SGN udává rozlišovací znak hlavičky bloku, který Disk Demon na disketě hledá.

O až 9: přídavná paměť

Při každém stisku některé z těchto deseti kláves se vymění ukazovaný obsah paměti s obsahem uloženým pod stisknutou číslicí. Tato funkce umožňuje uchovávat v paměti počítače současně až 11 datových bloků.

CTRL G: přepnutí dekadický/hexadecimální

V editačním okně dojde ke změně číselného systému. To, ve kterém z nich raději pracujete, je věc vkusu a s činností Disk Demona nemá nic společného.

Tak, tolik k příkazům Disk Demona. Jistě to bude trvat nějaký čas, než se s funkcemi tohoto složitého programu dokonale seznámíte. Pak ale budete na výši při každé chybové situaci na disketě.

Marcus

Víte, že...

... firma Siemens podle hesla „není věc, která by se nedala vylepšit“ vyvinula a postavila kufříkovou verzi Commodore 64? Tato počítačová rarita obsahuje v kufříku z nejkvalitnější kůže počítač C64 černé barvy v přenosném provedení s disketovou mechanikou 3 a 1/2 palce a sklopný monitor z tekutých krystalů a termotiskárnu. Ve vku kufříku má přihrádky pro literaturu, tužky a malé pouzdro se zipem.

... počítačové viry mohou lehce napadnout a „infikovat“ i Váš počítač Commodore 64/128? Viry se šíří podobně jako u PC, tj. přes neprověřené diskety (majitelé datasetů mohou zůstat klidní) a mohou Vám způsobit i dost nepříjemností. Naštěstí je tu oproti PC možnost, jak se viru v paměti zbavit - vypnutím a zapnutím počítače. Na disketě ovšem virus zůstane! Více o tomto tématu se dočtete v nejbližší době v našem klubovém zpravodaji, kde bude toto téma rozebráno podrobně.

... monitor 1084 od firmy Commodore je jeden z nejlepších monitorů k C64? Na počítači přináší ten nejlepší a neostřejší obraz. Oproti monitorům mají televizory jednu nevýhodu a tou je právě ostrost a kontrast obrazu. Od počítače totiž očekáváte ostrý a kontrastní obraz, ale háček je v tom, že šířka pásma videosesilovače zodpovědného za ostrost obrazu je u televizoru omezena na 5 MHz.

Nejmenší hodnota rozsahu, kterouby měl monitor mít, je ale 7 - 8 MHz. Tím je u monitorů zaručen lepší obraz. A který monitor si pořídit? Výběr z pěti monitorů vhodných k C64 by Vás měl uspokojit. Jsou to: monitor 1084 (nebo 1084S) a 1802 od Commodore, Highscreen KP 548 a KP 748 od firmy Yobis, a CM 8833 od firmy Philips. Až na model 1802 jsou monitory vlastně dílem jedné firmy - Philips. Rozdíl mezi jednotlivými přístroji je ve vybavení a provedení a tím pádem i v ceně. Zatímco typ KP 748 nabízí např. odstíněnou obrazovku a stereosesilovač, typ KP 548 pouze normální obrazovku no a typ CM 8833 je naprosto shodný s typem KP 748. Zbývají už jen oba monitory od Commodore, které nabízejí pro C64 speciální rozhraní pro lepší obraz. Pokud chcete monitor pouze k C64 nabízí se cenově přijatelnější 1802. Pokud chcete zároveň i monitor k C64, Amize nebo k PC, je vhodný typ 1084. A pokud nemáte na speciální monitor, tak vedle audio/video výstupu má C64 i výstup pro barevný nebo černobílý televizor a kvalita obrazu je zde také relativně dobrá.

... multitasking není už jen výsadou počítačů Amiga, ale je možné jej mít i na C 64? V dalším klubovém čísle Zpravodaje C64/128 bude na toto téma i obsáhlý článek s nabídkou programu Multitask na C64 a to zdarma pro členy klubu. Co je to Multitasking?

Je to dvojí současná operace (v tomto případě s C64), která umožňuje paralelní (současný) běh např. Basic-programu a jeho současné dolaďování. Počítač tedy vykonává dvě úlohy (tasky) najednou. Pro programátory jako stvořené...

- RUDA RS + LUCASS - / Commodore klub BRNO

MORPHING

„Bleskurychlé animace již nejsou problémem ani pro Commodore 64!“

Tyto jsou doby, kdy byly složité grafické operace výsadou výhradně 16-bitových počítačů jako PC nebo Amiga. Snad každý obdivoval animační možnosti těchto strojů a v neskonalem úžas pak přiváděly každého ladné proměny dvou zcela odlišných objektů (např. proměna z tygra na dívku, z motorky na koně, aj.).

Morphing - jak se tento animační proces odborně nazývá - je hitem posledních let a jeho popularity se dnes hojně využívá také v masmédiích. Stačí jen připomenout videoklip k písni Michaela Jacksona Black or White. Tento klip končí velmi dlouhým morphingem, který je obzvlášť zdařilý a efektní (jde o proměnu obličejů několika lidí, navíc v pohybu).

Vraťme se ale zpět a povězme si něco o předmětu dnešního článku. Tím je morfování na naší malé 64-ce. Teď si asi většina z vás poklepe na hlavu a pomyslí si něco o zdravém rozumu pisatele těchto řádků. Ale „neříkej hop, dokud jsi nepřeskočil!“ Díky programu (nebo spíš kolekci programů), který bych vám rád představil, je od této chvíle možné i na C64 vytvářet (i když v jednodušší formě) krátké morfujiící sekvence a ukládat je jako spustitelné soubory na disketu. Tím zázkakem je program...

Morph!64

Jde o program morfujiící obrázek ve 4 barvách (tedy původní obrázek zredukuje na 4 barvy a doplní rastrováním, aby znázornil mezistupně tmavších a světlejších barev). Pracuje pouze asi se čtvrtinou obrazovky (80x96 pixelů) - a to z důvodů ušetření paměti.

Asi se zdá zarážející, proč pouze 4 barvy, když Commodore 64 jich má 16. Je to však dáno principem morfování, který tento program používá. Obrázek je později přepočítán na znakové sady a obrazová data. A jak je známo, klasická znaková sada v Multi-režimu může mít max. 4 barvy. Díky tomu je pak konečná animační sekvence opravdu rychlá a plynulá. A navíc počítač nepotřebuje tolik času na propočítání animace. V následujících odstavcích vám popíšu jednotlivé programy, které slouží k tomu, abyste si mohli vytvořit vlastní animaci.

MORPH!64 v1.7

Tak toto je hlavní program, který propočítá jednotlivé fáze animace. Po jeho spuštění se objeví na obrazovce menu, přehled parametrů a horní výřez (který je zatím prázdný) pro první a poslední obrázek sekvence.

První položkou se dostanete do přednastavení, kde si zvolíte název, jaký bude váš morphing mít (**Namen setzen**). Dále formát ukládané grafiky, **Speicherformat** (Koala 16 barev, Koala 4 barvy, 4BPP s odstíny). Zvolte formát 4BPP, protože ten je k vytvoření animace nutný. V další položce si vyberete, jakým procesem budete váš obrázek morfovat (**Was tun?**), volbu barev a typ rastrování (**Dithern**) a nakonec počet fází, které bude animace mít (**Bilder**). Těch může být až 30. Čím více fází, tím lepší je obvykle výsledek, ale proces propočítávání zase trvá déle. Volbou **Hauptmenu** se vrátíte do základního menu.

Rád bych se zastavil u druhu morfovacího procesu. Zde se vám nabízí 3 varianty: **blenden**, **zerren** a **morphen**.

Blenden - prolínání barev a rastrů. Toto je nej-jednodušší proces a zpracování 1 fáze animace trvá cca 2 sekundy.

Zerren - pokud volíte tento druh procesu, stačí vám k práci pouze nahrát zdrojový obrázek. Bude to totiž pouze roztahovat a měnit tvary za pomoci mřížky, kterou si můžete sami nadefinovat. Zpracování 1 fáze trvá cca 1:15 minuty.

Morphen - v podstatě **blenden** a **zerren** dohromady. Zpracování 1 fáze animace trvá cca 2:30.

Pokud máte na nějaké disketě připraveny dva obrázky (ve formátu Koala nebo Amiga Paint), můžete je natáhnout zvolením **Startbild laden** a **Endbild laden** (nahrát zdrojový a konečný obrázek). Po nahrání si ještě zvolíte, jestli chcete výřez obrázku, nebo celý obrázek zmenšit (jak už bylo řečeno, Morph!64 pracuje pouze se čtvrtinou obra-

zovky). Pozor, pokud máte zapojený FCIII nebo jinou cartridge, program odmítá pracovat s disk. jednotkou. Proto raději cartridge předem odpojte.

Dále lze nahrávat, ale i ukládat **Data**, což je soubor všech parametrů navolených v jednotlivých bodech menu.

Bod **Gitter** slouží k tvorbě mřížky, která je důležitá pro správnou geometrickou korekturu hlavně při Zerrren-procesu a také při procesu Morphen. Nejprve si zde nastavíte hustotu mřížky (**Grosse**), zobrazení (**Darstellung**) v bodech či síti (Pix/Lin) a pak si tuto mřížku sami naeditujete jak pro zdrojový, tak i pro cílový obrázek.

Poslední bod v menu (**Berechnen Animation**) odstartuje propočítávání grafiky a její průběžné ukládání na disketu. Ujistěte se proto, že v disk. jednotce máte prázdnou a zformátovanou disketu.

PTCC+ (Picture to Char Converter)

Poté, co jsou na disketě uloženy všechny fáze animace ve formě samostatných obrázků, nastává další část práce. Pomocí programu PTCC+ převedete tyto obrázky na znakové sady a obrazová data s informacemi o barvách a rozložení znaků.

Po vložení diskety s obrázky a stisku klávesy program hledá první fázi animace (tzn. obrázek s příponou **A**). Pokud ji nalezne, zeptá se, zda jde o správný obrázek - to pro případ, že byste na disketě měli uloženo více druhů animací - a po souhlasu se začne ptát na další atributy, které jsou pro chod programu důležité:

Typ ditheringu - zadáte typ 1 nebo 2.

Jak konvertovat obrázky - na každý obrázek jedna znaková sada nebo více obrázků na jednu znak. sadu (pokud je to možné).

Formát obrazovky - velikost animovaného obrazu (normal - 1000 bytů, poloviční - 480 bytů, modul 20x12 znaků - 240 bytů). Pro naši animaci zvolte modul 20x12 znaků.

Barva obrazovky - volíte barvu obrazovky, na které bude probíhat animace (1-4; 1=nejtmavší).

Barva (paměť sd800) - opět volba 1-4 (standardně 4).

Rozmístění obrázků? - vylistuje na obrazovku, které obrázky jsou ve kterých znak. sadách.

Po zodpovězení těchto dotazů začne program průběžně přepočítávat obrázky a ukládat je na disketu vždy po 2 souborech: přípona **CSx**. označuje znaková data a přípona **SCx**. obrazová data. Za písmeno **x** se vždy dosadí písmeno označující pořadí obrázku (tedy podobně jako u programu Morph164).

Po ukončení procesu můžete program PTCC+ vypnout a nahrát poslední program, který vaši animaci zkompletuje dohromady a nahraje na disk jako hotový soubor.

Animator!

Spustíte program Animator! a poté vložte disketu s uloženými daty. Ještě před startem vás program upozorní, že zpracovává pouze moduly 20x12 znaků a maximálně 12 znakových sad. To ovšem neznamená, že můžete tvořit nejvíce 12-tifázovou animaci. Pokud program PTCC+ může uložit více obrázků do 1 znak. sady, máte možnost tvořit animace až do 30-ti fází. Mnohdy však méně znamená více a postupem času získáte zkušenosti a budete sami vědět nejlépe kolik, co a jak.

Po stisku klávesy se na obrazovce objeví, kolik bylo na disketě nalezeno obrázků a v kolika znak. sadách jsou rozloženy. Nyní následuje opět několik voleb:

Zvolte 4 barvy - klávesami + a - volíte barvy pro animovaný objekt, od nejtmaší až po nejsvětější. Aktuální barvu vždy ukazuje rám obrazovky.

Rychlost - tady definujete rychlost, s jakou se budou „přepínat“ jednotlivé fáze animace. Čím je číslo menší, tím vyšší je rychlost animace.

Doba mezi průběhy - velikost přestávky mezi průběhy animace. Pro vysvětlení: animace probíhá cyklicky, tedy po ukončení procesu tento proces proběhne přesně obráceně (od konce na začátek). V tomto bodu definujete čekací dobu mezi těmito dvěma průběhy.

Stiskem klávesy dáte příkaz k tvorbě animace. Na obrazovce se začnou vypisovat písmena právě zpracovávaných fází, nejdříve pro znak. data a pak pro obrazová data. Písmena **P** a **L** označují, že byl vytvořen **Player** (přehrávací rutina) a tzv.

PlayList (datový soubor s informacemi, který ob-
rázek se nachází ve které znak. sadě).

Nakonec už stačí pouze uložit hotovou animaci
na disketu a s klidem vychutnat výsledek vašeho
dosavadního snažení.

A pro ty, kteří dosud nevědí, co obsahuje náš **Disk
Service č.3** (nevěřím však, že by někdo byl tak
málo zvědavý a nezasunul disketu do svého drivu

ihned po jejím obdržení), pro ty jedna drobná infor-
mace: mezi utilitami se nachází také sada výše po-
psaných programů k morfování grafiky a také dvě
ukázky, které jsem pro vás narychlo utvořil. **Lau-
rel and Hardy** je ukázka procesu morphen, za-
tímco **Bart** je zpracován pomocí zerren-procesu.

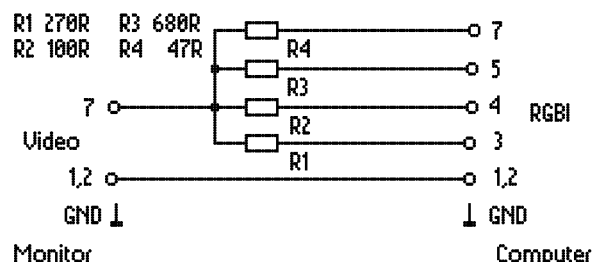
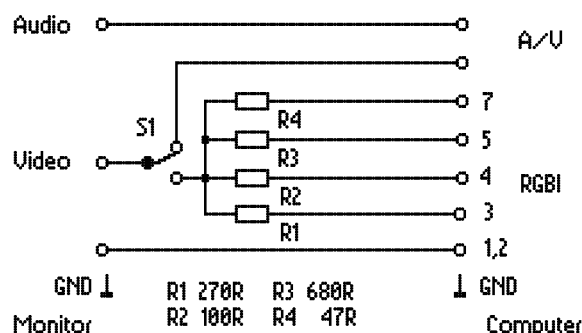
Marcus

RGBI-A/V adaptér

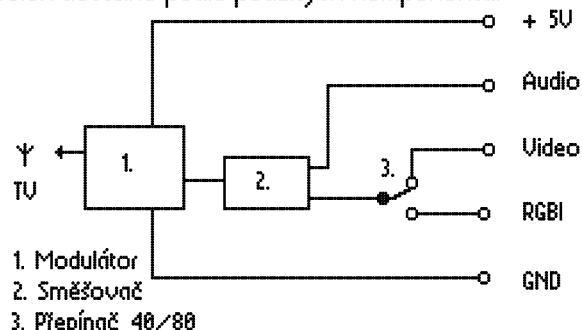
**Určitě znáte pocit zklamání který se dosta-
ví v okamžiku největšího napětí při testová-
ní nového programu nebo hardwaru, když i
po správné volbě se computer najednou jak-
si už po několikáté zasekne či obrazovka mo-
nitoru zůstane potemnělá.**

Toto se mi stalo při seznamování se s GEOSem
128 při přepínání ze čtyřiceti do osmdesátiznakého
režimu. Jako naschvál i po několika marných poku-
sích mi zůstal monitor tmavý, přitom jsem signálové
výstupy se vstupem monitoru propojil dle příručky a
pořád nic. Přitom v klubovně program chodil jako o
život (musím poznamenat, že jsem členem brněns-
kého klubu a ještě ke všemu se starám o klubovou
stodvacetoscičku). Na další schůzce jsem velice
pečlivě sestavoval kabeláž k monitoru a ejhle! Z
toho, co jsem považoval za náhražku konektoru
CANON patřičiho do RGBI zástrčky, se vyklubal
geniálně jednoduchý adaptér slučující potřebné sig-
nály do jednoho. Opoměl jsem dodat, že jak v klub-
ovně tak i u mne doma jsou mono monitory.
Zajásal jsem a jal jsem se zjišťovat, co pouzdro
odlité z epoxidu skrývá. Po důkladném proměření
jsem došel k tomuto: epoxid obsahoval kromě dutin-
ek a pinů několik rezistorů spojených do sebe.

Jak vidíte, nic složitého, vše se vejde do plasto-
vé krytky konektoru CANON 9. Nakonec jsem za-
pojení doplnil o přepínač, abych nemusel pořád
přepojovat konektory na monitoru už jen proto, že
je to vlastně za chodu počítače nepřipustné!!! Rozší-
řené zapojení vypadá následovně:



A ještě jeden nápad - když se celé zapojení
doplní modulátorem, přijdou si na své i majitelé
sestavy s televizorem. Modulátor se dnes dá sehnat
v kterémkoliv obchodě s elektrosoučástkami
nebo v bazaru. Na následující obrázku uvádím
pouze blokové schéma, protože konkrétní podobu
celek dostane podle použitých komponentů.



Těm, co nehodlají oželeť zvuk, doporučuji zařadit před modulátor směšovač, který smíchá oba dva signály dohromady. **POZOR!** Pracujte vskutku velmi pečlivě jinak se může přihodit nemilá náho-

da a nenávratně byste poškodili VIC nebo SID vašeho computeru. To by byla veká škoda, nemyslete!

Charlie

BASIC-tipy a triky

Directory bez smazání programu

Pokud si chcete prohlédnout directory Vaší diskety bez ztráty programu, který se nachází v paměti počítače, pak zadejte následující:

```
POKE 44, PEEK (46)+1 v přímém módu  
LOAD "4",8 pro natažení a LIST pro prohlédnutí  
directory  
POKE 44,8 zadat na konec
```

Lepší REPLACE

Příkaz REPLACE pro floppy 1541 nefunguje vždy bez chyby a správně. Spolehlivější je soubor nejdříve smazat a pak uložit nový. Například takto:

```
OPEN 1,8,15,"S:JMENO":  
CLOSE 1: SAVE "JMENO",8
```

Zkouška floppy

Pokud se Vám zdá, že floppy pracuje příliš dlouho a nejste si jisti, zda program během LOAD nebo SAVE "nezatuhl", pak můžete vyzkoušet následující trik:

Zcela pomalu otevřete dvířka disk. jednotky. Pokud začne drnčet a klapat, pak jste ji přistihli při práci a dvířka rychle zase zavřete. Operace tímto přerušena nebude! No a pokud bude při Vašem pokusu ticho a neozve se žádný nepříjemný zvuk, pak floppy "odešla" a musíte zkusit program znovu nahrát.

Volné bloky na disketě

Ujistit se o volných blocích na disketě je vždy lepší, než přijít o program z nedostatku místa na disku. Jestliže tedy chcete vědět dříve než počítač, zda Vám volné bloky na disku vystačí pro Váš program

nebo data, pomůže toto:

```
10 OPEN 1,8,15,"I":PRINT #1,"M-R"CHR$(250)  
CHR$(2) CHR$(3)  
20 GET #1, A$,B$,B$:A=ASC (A$+CHR$(0))  
+256) ASC (B$+CHR$(0)): CLOSE 1  
Jako A je pak počet volných bloků na disketě.
```

Ovládání RUN/STOP

Také klávesa RUN/STOP se dá ovládat pomocí Poke: POKE 808,225 způsobí, že klávesa nereaгуje a je vypnuta. Její zpětné zapnutí: POKE 808, 237

Rychlost kurzoru

Kurzor Vašeho C64 se dá malým trikem zrychlit: POKE 56325,5 přinese razantní zrychlení. A skoro spící kurzor si vyrobíte: POKE 56325,255 (velké zpomalení).

Jméno programu z datasetu

Pokud máte na kazetě nahrán nějaký bezejmenný program, jehož název je tvořen jen dvěma úvozovkami nebo není vůbec žádný, pak jeho jméno zjistíte po jeho nahrání do počítače a zadání této řádky v přímém módu: FOR J=833 TO 848: PRINT CHR4 (PEEK(J));: NEXT


Obrácený scrolling


Následující program způsobí, že se řádky na obrazovce budou posouvat po příkazu PRINT místo nahoru směrem dolů (jedná se o tzv. scrolling dolů).
10 PRINT CHR4(19) CHR4(17) CHR4(157)
CHR4(148):POKE 218,152

GEOFILE v1.4 - ovládání (podle 64'er upravil K.P.)

* v Pull-Down menu označuje aktivní pole.

Start GeoFile

 -Dvojité kliknutí na ikonu GeoFile

 -Dvojité kliknutí na ikonu GeoFile dat nebo revers a C= Z

Vyberte si:

Create Nová Data

Open Existující Data

Quit Zpět do Desktopu

Disk: PRACOVNI

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

Výměna disk. jednotky

Drive **Cancel**

Test 1	On disk : PRACOVNI
Test 2	
Test 3	
Test 4	
Test 5	

Open
Disk
Drive
Cancel

Vybrat si název - roluje se šipkami.
Kliknout na vybraný název a pak na open

geos	geoFile info	Autor	
	Pomocné programy na disketě		
	preview	Zobrazení celé stránky	C=0
	change layout	Změna Sublayout nebo nové nastavení	
	show count	Ukázat počet stránek kartotéky	
	hide pictures	obrázek	C=s → zchovat → ukázat
	show pictures		
	copy layouts	Kopie aktual. formuláře (kopie neobzahuje žádná data)	
	build scrap	Vyvolání Scrap menu	
	rename	Přejmenování dat	C=r
options	form design	Mód : Návrh formuláře	
	data entry	Mód : Zadání dat	
	print	Mód : Tisk	
display	gride background	Pozadí : mřížované	
	gray background	Pozadí : šedé	
	white background	Pozadí : bílé	
	hide indicator	Ukazatel pozice obrazovky	→ zchovaný
	show indicator		→ zapnutý
	align on	Pole na rastrovém pozadí uspořádat (není možné v módu Tisk)	C=a
Přesun pracovní obrazovky			
Část stránky ohraničená obdelníkem je viditelná na obrazovce. Kursorovou šipkou zajet na obdelník, kliknout, přemstít obdelník na požadované místo formuláře, kliknout. Celý ukazatel můžeme přemstít kliknutím do tmavého obdelníku na libovolné místo na obrazovce.			

Mód: Tisk

field	print field name	Tisk jména pole
	print all field names	Tisk všech jmen polí
	print no field names	Tisk bez jmen polí
	print the box	Tisk obrysů pole
	print all boxes	Tisk obrysů všech polí
	print no boxes	Tisk bez obrysů polí
print	print all forms	Tisk všech souborů dat
	print selected forms	Tisk vybraných souborů dat
	print current form	Tisk aktuálních souborů dat
	print blank form	Tisk prázdných formulářů
	pack forms	Možnost tisku více souborů dat na jedné straně formátu A4

Zde kliknout podle výběru a potvrdit OK

Print

column computer paper

headings labels

↑ Tisk oddělených názvů

OK **Cancel**

index cards

Tisk dat na nekonečný papír (traktor)

Tisk dat na etikety

Tisk dat na lístky (kartotéky)

Když chcete volit -column headings, labels, index cards musí být stránka tomuto požadavku přizpůsobena.

+ Tyto ikony slouží k manuálnímu rozdělení formuláře. Kliknete-li na ikonu +, objeví se přehledné okno, ukazující celou stránku. Každé kliknutí na ikonu + vytvoří rozdělovací linii. (Pod touto linií budou tištěna další data. Oddělí-li dělicí linii některá pole, nebudou tato pole vytištěna). Kliknete-li na ikonu -, bude počet dělicích linií zmenšován.

Change layout...

Test 1

Empty layout
Empty layout
Empty layout
Empty layout

use
rename
new
delete

- Layout pro použití otevřen
- Layout přejmenovat
- Layout nový otevřít
- Layout vymazat

ODKAZ :

- prázdný Layout nemůže použitím use vzniknout
- File může mít max. 15 Sublayouts
- před otevřením prvního Sublayouts musí být v Masterformuláři uloženo Druhové-pole
- Sublayout může obsahovat pouze data obsažená v Masterlayoutu

Vybrat si název - roluje se žipkami.
Kliknout na vybraný název, pak na vybranou funkci.

Which Scrap? Which Blatt?

Text All forms
Text Scrap

Merge Selected forms
Vložení dat pro trvalá data
GeoMerge Current form
Scrap vytvořit pro aktuál. str.

OK Cancel

Scrap slouží k výměně dat mezi Geo-aplikacemi.
POZOR! Některé aplikace vyžadují určitě scrapstrukturu.

Mód : Vytvoření formuláře

field	set style	Určení typu písma
	set sort field	Zadání druhu pole
	recover text	C=v obnoví text, např. po chybě (pokud nebyl zapsán na disk)
	clear text	C=x vymaže text v označ. poli
	delete	Zruší označené pole

Druhové-pole není založeno; nejdříve nutno založit.

type	comment field	Pole obsahující komentář. Nedaří se do něj zapisovat žádná data, je pro všechny stránky stejné.
	number field	Určení numerických polí
	text field	Určení textových polí (předatavení všech nových polí)

edit	cut	Vystříh. a kopír. jména pole
	copy	Kopírování jména pole
	paste	Vlepení jména pole
	paste picture	Grafiku/Scrap/Album vlepit

Vybrat typ písma a kliknout OK
Pro název pole Pro data

Otevření polí :
Datová pole budou po nakliknutí, roztažení a odkliknutí otevřena. Název pole může být dodatečně změněn nebo zadán.

Field name	Field data
<input type="checkbox"/> bold	<input type="checkbox"/> bold
<input type="checkbox"/> underline	<input type="checkbox"/> underline
<input type="checkbox"/> italic	<input type="checkbox"/> italic

OK Cancel

Vytvoření a určení velikosti datového pole

Kliknutím můžete pře- → | Kliknutím můžete změnit mířít datové pole ← velikost datového pole

- max. Velikost datového pole: 21,6 x 27,9 cm (DIN A4)
- max. Velikost formuláře : 21,6 x 27,9 cm (DIN A4)
- max. Délka názvu pole : 50 znaků (včetně mezer)

Mód : Zadání dat

edit	cut	Vystříh. a kopír. údajů z pole
	copy	Kopírování údajů z pole
	paste	Údaje z TextScrapu vlepit do pole

form	new form	C=n	Vytvoření další (nové) stránky kartotéky
	recover form		Obnovení záznamu po nešťoudce změně (chybě)
	clear form	C=z	Údaje z aktuál. dat vymazat
	recover text	C=v	Obnovení textu po změně
	clear text	C=x	Údaje z vybr. polí vymazat
	create search form		Otevření vyhled. formuláře
	ignore case		Ignorovat Velká/Malá písm
	in this form,replace		Nahrzení v těchto datech
in all forms,replace		Nahrzení ve všech datech	

C= a kurzor
← → Údaje Zpátky/ Dopředu listovat

Postup při vyhledávání :

OK	Potvrzení správnosti vyhledávacího formuláře
↶	Vyhledá poslední stránku s daty a listuje zpět
↷	Vyhledá 1. stránku s daty a listuje dál

V Menu FORM vybrat Create search form. Do pole, podle kterého chci hledat, napsat Hledaná data a kliknout OK. Kliknout na jeden z obličejů, najde se 1. nebo poslední stránka hledaných dat. Další stránky se stejnými daty listovat kliknutím na ikony obličejů.

Vyhledávání dat

Vyhledávací formulář je kopie Geo-File formuláře, neobsahuje však žádná data. Vložte-li do tohoto formuláře DATA, budou nalezena všechna data shodná se zadáním. Obvykle nezadáváme všechna pole. Prázdná pole působí jako označené *.

Vyhledávací data mohou samozřejmě obsahovat i značky (a vazby, spojení)

Obsah hledaných dat	Nalezení všech souborů dat
Hledaná data	Hledání stejných dat
>Hledaná data	Hledání všech větších dat
<Hledaná data	Hledání všech menších dat
<=Hledaná data	Hledání menších a stejných dat
>=Hledaná data	Hledání větších a stejných dat
<>Hledaná data	Hledání jiných-nestejných dat

Stlače 1% Stlače 2 Hledání 1 a 2
Stlače 1% Stlače 2 Hledání 1 nebo 2

- Je možné vložit relativní znaky a Jokera
- ? Např.: 94? Hledání trojčíslí začínajícího 94
 - * Např.: Da* Hledá slovo začínající Da
 - Např.: *a* Hledá slovo obsahující a
 - Např.: *a Hledá slovo končící a
 - Např.: * Hledá libovolné (první) slovo
 - ! Např.: !? Hledá ? (otazník)
 - Např.: !* Hledá * (hvězdičku)
 - Např.: !! Hledá ! (vykřičník)
 - ! ignoruje jokerový význam následujících znaků

Ve vyhledávacím módu jsou funkce menu C=x, C=v, C=l, C=z použitelné pouze z klávesnice



SCHNIPP - nůžky

Následující řádky jsou určeny všem dobrým duším, které pro nás tvoří ostatní různé popisy, pomůcky či manuály a chtějí svá díla a díla ilustrovat grafikou nebo předvést názornou ukázkou k danému tématu.

CHARLIE

Program umožňuje sejmoutí kopie (hardcopy) GEOS obrazovky, která se následně uloží v DOS formátu jako „PRG“ soubor na disketu. Získaná data lze takto zpracovávat mimo GEOS a po náležité konverzi i pod GEOSem (GEOPAINT).

Obsluha programu? Není nic snazšího než kliknout přímo na ikonu nůžek, nebo pokud si hodláte stříhnout mimo DeskTop, třeba v některé z aplikací a je po ruce menu GEOS, stačí jej jen vyrolovat a kliknout na kolonice s příslušným označením. Co se děje poté, je dílem okamžiku a trochou běžné rutiny pro Váš drive. Asi takhle: aktivované nůžky zmrazí aktuální obrazovku, odstraní kurzor a uloží získané do souboru označeného jménem SCHNIPP XX.YY, t.j. zaznamená čas pořízení souboru, což má usnadnit výběr při zpracování.

Postřehy z praxe

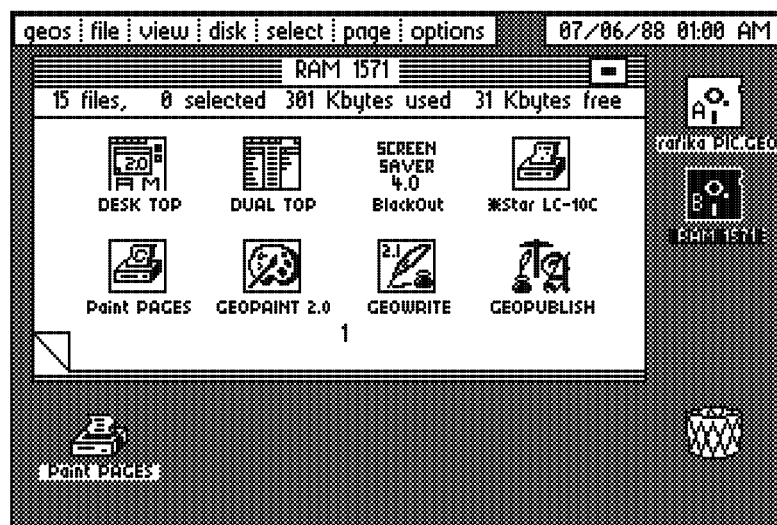
„Toto malé šikovněstkó sem“, jak se po brněnsku říká, „čornul ikonky a spoustu dalšího, no a sem tam to

tlačím do foršriftu na které čučíte.“

Jako nedostatek se dá vytknout jen to, že se s nůžkami nedostanete např. na GEODEX a vyrolované menu případně komunikační okna či chybová hlášení. Jak to zařídit, vám prozradím v dalším z pokračování. Tak se těšte!

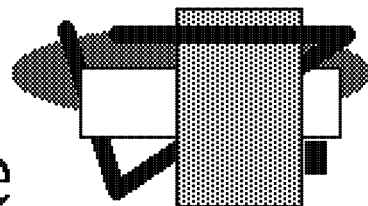
APROPOS!!! Ještě jeden týpek na konec. Pokud si nevíte rady se získanými daty a stojíte o to je dostat do GEOSu, mrkněte se, kde Vám leží SPLASH číslo 2 a neváhejte nalistovat stanu 14. Ale to už nechám jenom na Vás, řák si nemůžu spomenout kam sem ten Mělnickéj plátek vrzнул.

Těšte se na příště a zdarec!



Víte, že existuje i jiný DeskTop pro GEOS? Jmenuje se DualTop. V jednom z příštích pokračování přineseme popis tohoto vysoce profesionálního desktopu. Mimo jiné je téměř nepostradatelný při práci s více jak jedním drajvem. Chystáme i samostatný manuál.

Zhavé novinky v herní rubrice



Na těchto pár řádcích bych vás rád seznámil s několika novinkami, které jistě potěší mnoho hráčů, gamesníků, pařanů a všech ostatních vyznavačů „interaktivní zábavy“ na Commodore 64.

Pokud patříte k milovníkům adventure a až dosud jste měli problémy s hraním skvělé hry **Lords of Doom**, mohu vám oznámit, že od této chvíle náš klub nabízí stoprocentní verzi této hry a to jak v německé, tak už i v **české verzi!!!**

Stejně tak jsme zajistili bezchybně fungující verzi ponorkového simulátoru **Silent Service** a nabízíme k němu rozsáhlý manuál obsahující podrobný popis ovládání, taktik a kódovací tabulku japonských plavidel.

Dále chystáme podrobně zpracovaný manuál ke strategické hře **Space Crusade** (mohu vám říct, že v době prázdnin jsem této hře beznadějně propadl a po několik dní vydržel hrát dnem i nocí...). Bude obsahovat popis všech misí, speciálních zbraní a vybavení a popisy jednotlivých vetřelců, včetně jejich zobrazení.

Poslední novinkou je **Top 10 Games**, tedy žebříček 10-ti nejlepších her na C64. Budoucnost tohoto žebříčku je založena výhradně na vaší aktivitě. Stačí, napíšete-li 5 vašich nejoblíbenějších her a zašlete je na naši adresu (adresu šéfredaktora). Věřím, že se Top Ten setká s vašim ohlasem. Pokud ne, rubrika Top 10 Games ze Splashle zmizí (z důvodu nedostatku hlasů). Pokud se tedy chcete zúčastnit doplňování žebříčku, vezměte tužku a korespondenční lístek a vše ostatní už je pouze na vás.

Marcus

International Karate Disk

Nedávno jsem se zamyslel, jakou hru jsem na svém Atari (nelekejte se) nejvíce pařil. A nemusel jsem přemýšlet dlouho, abych zjistil, že je to International Karate (IK). Zároveň jsem si uvědomil, že Marcus vlastní tři verze této hry a že bych si je rád zahrál. Stáhli jsme je tedy na disketu a mohli jsme se vrhnout do boje. Takže asi nějak takto vznikal International Karate Disk, který se vám v této recenzi pokusím přiblížit.

Pod názvem International Karate 1 a 2 se skrývají dvě stejné hry s různým pozadím (v IK1 Cheopsova pyramida a Rio de Janeiro, v IK2 opera v Sydney a New York se sochou Svobody). Po nahrání se na monitoru objeví demo a vy si pomocí F-kláves vyberete, zda bude hrát jeden nebo dva

hráči, můžete zapínat/vypínat hudbu a zvuky během hry. Pokud jste sám, nezbude vám nic jiného, než hra pro jednoho. Jste bílý karatista (pro barvoslepé ten vlevo) a máte třicet sekund na to dokázat svému protivníkovi, že jste rozhodně lepší. Po každém úspěšném zásahu určí rozhodčí (takový srandovní dědula v pozadí), zda za zásah dostanete půl nebo celý bod a jedete dál. Za každý zásah dostáváte rovněž body. Se zvyšujícím se skóre rovněž rostou vaše zkušenosti a počítač to ocení tím, že vám postupně přiděluje pásy různé barvy (myslím, že není třeba se o nich více rozepisovat). Zápas končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů dosáhne dvou bodů. Po třech vítězných soubojích nastává čas pro mezihru. Ty jsou celkem dvě a

pravidelně se střídají. V první z nich musíte po povelu GO dát joystick co nejrychleji k sobě, čímž rozbijete hlavou několik desek. V té druhé přeskakujete různé nože, kopí, hvězdice a podobné asijské zbraně hromadného ničení. Pokud vás nějaká z nich zasáhne, velmi elegantně se složíte k zemi. Při volbě dvou hráčů máte na souboj šedesát sekund. Jak blízko jste vítězství (nebo porážce) poznáte podle deseti barevných kroužků v horní části obrazovky. V úvodu je pět bílých a pět červených. Po vítězném úderu např. bílého hráče (nemám nic proti červené barvě, ale slovo bílá je kratší) se jeden červený kroužek změní na bílý. Hra končí tehdy, když je všech deset kroužků bílých (červených). Pokud svého soupeře v časovém limitu nestihnete dostatečně zdecimovat, vítězí ten hráč, který svého soupeře zasáhl vícekrát. V případě rovnosti zásahů rozhoduje dosažené skóre. Hraje se na dva vítězné souboje, takže ani po prvním prohraném zápase nemusíte hned skládat zbraně (žádné nemáte) a nad svým soupeřem můžete nakonec zvítězit. Mezi jednotlivými souboji si samozřejmě zahrajete mezihru. Celkový vítěz pak pokračuje ve hře pro jednoho hráče.

A teď pár slov o ovládní. Hra se pochopitelně ovládá joystickem. K vaší dispozici máte obrovské množství úderů, kterými samozřejmě musíte soupeře likvidovat. Ve svém repertoáru máte samozřejmě kopy (ve výskoku, na zemi, z otočky, podmetry u země...) a úderý rukou (pecka do ksichtiku...). Obzvláště bych vás chtěl upozornit na velice zákeřný úder, kterému v naší rodině říkáme Kobra - rána pěstí do oblasti mezi dolní částí břicha a horní částí stehna (je to jediný úder, po kterém si zasažený karatista sedne, jinak vždy lehají, navíc je doprovázen povedeným stnem zasaženého). Samozřejmě můžete během hry chodit nebo dělat salta. Množství všech činností je tak velké, že by se i dnešní výrobci podobných her i na PC, Amigu atd. mohli učit. Hra je doprovázena velice pěknou stylou melodií. Ta je však pouze jedna, takže si ji v pozdějším průběhu hry asi vypnete, neboť vám možná začne lézt na nervy. Velice vydařené jsou zvuky, ty si rozhodně nevypínejte, o hodně byste se tím ochudili. Je to skutečný zážitek, slyšet ten tupý úder při nárazu vaší končetiny na soupeře tělo a následné žuchnutí bezvládného těla o zem.

Také grafika je povedená. V pozadí je vždy pěkný statický obrázek, jednotlivé úderý jsou velice schopně animovány. Člověk se někdy nestačí divit, co všechno jsou programátoři na těchto mnohých lidmi odsuzovaných mašinkách schopni vytvořit.

A nyní pár slov o International Karate Plus. Je to nejnovější ze všech tří her. S jakými změnami se zde setkáte? V této hře jsou karatisté tři, a ti bojují stylem všichni proti všem. Hra je maximálně pro dva hráče (kam byste taky zapíchlí třetí joystick), zbytek ovládá počítač. Opět se vám počítají zásahy, po určitém počtu zásahů nebo po vypršení časového limitu končí ten hráč, který rozdál nejméně ran, ostatní dva pokračují ve hře. Mezihra je jiná a je pouze jedna. Při ní stojíte uprostřed a v ruce máte štít. Co teď s ním? Třeba by se dal použít na odrážení balónků, které se na vás sypou z obou stran. Po grafické stránce je hra lepší. Pozadí tentokrát není statické, ale na jezeře, před kterým zápasíte, můžete vidět, jak se vlní hladina, občas vyskočí z vody rybka (odkud jinud by taky měla skákat), na tom dřevěném zařízení u jezera se sem a tam plazí píďalka. Prostě idylka. Animace i zvuk zůstaly stejně kvalitní. Potud je tedy vše v pořádku. Máme zde však jednu diskutabilní změnu a tou je změna několika úderů. Přibyla velice efektní, avšak málo efektivní roznožka ve vzduchu, kterou (teoreticky) zlikvidujete oba soupeře najednou, a také úder hlavou zvaný lidově (aspoň u nás v hospodě) čelo. Místo salt zde máme pěkně animované přemety. Celkově však úderů velice ubylo, což je asi škoda. Hlavně pak pro ty, kteří mají předchozí ovládní zažité a jen těžko budou měnit zažitou taktiku zvyky a reflexy. Ovšem to je jediná stinná stránka všech tří recenzovaných her.

Co říct závěrem? Asi tolik. Při hraní této hry jsem zlikvidoval dva joysticky. Ten z vás, který už jakoukoliv z těchto tří her hrál, má možná podobné zkušenosti, možná si dokonce disk koupí do sbírky svých Top Games. Kdo zatím žádné IK nehrál, pro toho je koupě disku (téměř) povinností. Vždyť za cenu jedné strany diskety získáte tři hry, které patří mezi nejkvalitnější na osmibitech. A to je při cenách některých nesmyslů na několik disketových stran skutečně výhodná koupě.

MAC

Stunt Car Racer

Firma: ???
Rok: ???
Délka: 1 strana

Vážení přátelé, dnes jsme se s naším štábem vypravili navštívit velice nezvyklou sportovní událost, kterou by si neměl nechat ujít žádný z fanoušků motorizovaného sportu. Jde o jakési automobilové kaskadérské závody pořádané na speciálně upravených drahách, které jsou stavěné na vysokých nosných konstrukcích. Ale využijme teď přestávky mezi jednotlivými závody a pohovořme si s jedním z účastníků závodů, Frantou Pedálem...

SPLASH! Dobrý den. Rádi bychom se Vás zeptali na pár podrobností týkajících se Stunt Car Racin-gu.

Franta Pedál: (?!?)

S: Ano, děkuji. Tak tedy, mohli byste nám trochu přiblížit stroje, na kterých se závodí?

F.P.: No to víte, že jo. Naše mašiny jsou vlastně takový speciálně upravený motokrosový buginy s vyztuženou karosérií a motorovým bústrem (to jako turbodmychadlem, víme?). Upravenej je taky podvozek, to kvůli nárazům, dyž vobčas vyletíte z dráhy, nebo přeženete rychlost a po doskoku do-sednete moc tvrdě. Voni jsou to totiž pěkný pecky, to by vám moh' nejeden rajťák vyprávět. Proto máme na buginách pořádný pružení - při jízdě se kymácíte jako na houpačce.

S.: A jak vlastně probíhají závody? Předpokládám, že je nějaký systém v bodování a vůbec...?

F.P.: Koukejte, vy jste snad spadli z měsíce! Jak je možný, že vo našich závodech víte velký houbel-les? Dyť Stunt Car Racing už u nás zná každý malý dítě. Támhle nějakej Schumacher z Evropy se už dokonce nechal slyšet, že to zabalí s efjednič-kama a přejde na Stunt Car. No bodejť, to je to pravý vzrůšol!! Takže, závodí se na osmi drahách a musíte se dostat ze čtvrtý divize až do první (každá divize má dvě dráhy). V každý divizi jedete každou trať dvakrát, protože soutěžíte vždy se dvěma protivníky. S každým zvlášť - to se ví. Vono víc jak dvě mašiny stejně na startla jnu nenacpete. Jak taky, dyž všechny dráhy jsou široký asi jen čtyři metry! Takže si představte ty šfouchance

těsně po startu a je vám jasný, že pokud to neu-míte, jste za chvíli venku z dráhy. Jestli je ještě kára pojízdná, tak vás na dráhu zase vytáhnou jeřábem, ale stačí párkrát spadnout a už máte z mašiny mlejnek na maso. Jedete na tři kola a bo-duje se výhra (2 body) a nejrychlejší kolo (2 bod). No a pokud máte po čtyřech závodech nejvíc bodů, hopla...a jste v další divizi.

S.: Hmm, děkuji. Ale jak tak pozorují ty dráhy za námi, napadá mne, není to tak trochu nebezpeč-né? Vždyť některé stoupají až několik desítek met-rů nad zem. A ty propasti, ty se asi musí přeskočit, že ano?

F.P.: Seví, že to není žádná legrace, čécel! Viděl jsem už pár takovejch vejtahů, co přišli s nosem navrch házet frajera. Párkrát vylítli na malý rampě (to je ta krajní dráha vzadu ve čtvrtý divizi) a měli naděláno. Víckrát je tu nikdo neviděl. Holt, chce to pevný nervy a přesnej odhad v rychlosti a v zatá-čení. Hlavně při skocích nebo klopený zatáče. Vůbec nejhorší jsou dvojpropasti. Tam to musíte pořádně rozhajcovat a vodrazit se přesně na ma-lým sloupku, co trčí uprostřed jámy. Vobčas nevíte, jestli to, co řídíte je ještě auto nebo už letadlo. To-tiž poslední divizi jste víc v luftě, než na rampě!

S.: Ještě poslední otázka: co byste S.C.Racingu asi nejvíce vytknul a co Vám u něj chybí.

F.P.: Kby bych měl říct, co mně tu chybí, tak po-řádněj vodvaz z reproduktorů, co tu všude kolem stojej. Maj jich tady na tucty, ale aby nám k jízdě pustili nějakej ten technáč nebo metál, tak to ne. To túrování motorů je sice hezký, ale pořád se to poslouchat taky nedá, že? Jestli maj nemocnýho dýdžeje, tak ať tam posaděj bábu vod pokladny a ta si s tím už nějak poradí. Jó a taky mě dokážou vytočit jeřábnici! Já jako třeba vylitnu z dráhy v zatáče před přeskokem a voni mě posaděj přímo před jámu!! To mě pak nezbejvá, než si couvnout kus dozadu a pořádně se rozjet. Takhle mě druhej jezdec v pohodě stihne předjet a ještě se mi vy-směje do zpětnýho zrcátka... Ale jinak je Stunt Car Racing fajn věc a říkám vám, rozhodně bych to ne-

mění s žádnou jinou atrakcí. Kampak se hrabou všechny motokrosy a jiný trapárny...

S.: Děkuji Vám za rozhovor a na shledanou.

Takže tohle byl, vážení přátelé, krátký report z populární, ač trochu netypické motosoutěže. A pokud si chcete opravdu zazávodit, navštivte rozhodně Stunt Car Racing. Je to skutečně zážitek.

Marcus

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
GRAFIKA	[Bar chart showing a score of approximately 85]									
ZVUK	[Bar chart showing a score of approximately 75]									
ZÁBAVA	[Bar chart showing a score of approximately 95]									
VERDIKT	[Bar chart showing a score of approximately 80]									

IN: originální nápad, pohyb auta, ukládání na disk

OUT: chybí hudba

Enforcer

Firma: Manfred Trenz

Rok: 1992

Délka: 1 strana

Touhle recenzí bych se chtěl zavděčit všem příznivcům tvrdé akční pařby (nevím, zda se mi to podaří, ale uvidíme po pár řádcích), protože dnes mám na mušce Enforcer a to není nic jiného, než opravdová a nefalšovaná řežba. Ostatně podtitul Fullmetal Megablaster, který se skví na titulní obrazovce hry, tomu plně nasvědčuje. Ale abych vás déle nezdržoval, odjišťuji lasery, zapínám degra-vitátor a spouštím iontové motory ...3...2...1, Start!

...vše začalo hrou R-TYPE. Byla jednou z prvních her, která obsahovala vše, co má taková střílečka obsahovat: několik levelů, množství zbraní, barevná pozadí plná krásné grafiky a paralelních scrollingů (tzn. posuvů obrazovek) a spousty, spousty spritů jakožto vašich nepřátel. Myslím, že hráči si tento druh kosmické střílečky brzo oblíbili, protože netrvalo dlouho a objevil se KATAKIS. Kromě ještě větší spousty spritů a barevnější grafiky přinesl také rozšířený systém přidavných zbraní a stal se ve své době jakýmsi měřítkem akčních stříleček tohoto typu. (Několik levelů megaskvělé akční hry Turrican 2 je ostatně děláno stylem Katakisu a myslím si, že to není vůbec na škodu, naopak to Turricanovi přidalo na jeho popularitě.)

Hlavní tvůrce všech těchto hitů, Manfred Trenz, však neměl dost a v roce 1992 stvořil další hru jménem Enforcer. Na první pohled je vidět podobnost s Katakisem, avšak pouze co do stylu grafiky a systému hry. Pozadí v jednotlivých levelech doznalo zlepšení a ještě více se znásobil počet

nepřátel, kteří baží jen po tom, aby vás a váš bojový koráb rozcupovali na cimpr-campr.

Je zcela zbytečné vysvětlovat, o co ve hře kráčí (pokud byste to snad nevěděli, tak jste pravděpodobně na špatné adrese - zavřete hezky v křidlo Splash! a jděte si do stánku zakoupit Květy...). Opět na vás čeká několik levelů plných tvrdého boje, na cizích planetách i mimo ně, hromady rozstřílených protivníků a v neposlední řadě také otláčený prst od neustálého mačkání tlačítka střelby (všichni naivkové, kteří si už dávno nepořídili joy s autofire, to mohou rovnou zabalit, protože bez autofire si po několika minutách ani nefrnou).

Jednou z mnoha věcí, které mne u Enforcera upoutaly, byla atmosféra a zápal boje, do kterého se dostanete téměř okamžitě po startu hry. Značná rychlost letu a spousty nepřátel společně s členitým pozadím vás po chvíli zmatou tak, že nebudete vědět, či jste a zbystří vaše reakce natolik, že se začnete vyhýbat všem předmětům na obrazovce, ať už jde o protivníky nebo naopak o zbraňové moduly. Pokud seberete hned několik rychlostí, ochranné moduly (které kolem vás ihned začnou rotovat), energy-štíť, řízené střely, bounce-lasery a případně několik zesílení hlavního laseru, pak se ze hry stane skutečné kosmické šílenství a už nebojujete jen s počítačem řízenými vetřelci, ale také sami se sebou. Stačí totiž malá nepřesnost v pohybu zrychlené lodi či nepozornost a máte o život méně.

Kdo si zvykl na pestrou grafiku výše jmenovaných her, rozhodně nebude Enforcerem zklamán. Není sice až tak propracovaná, jako u Turricana, ale stále patří do té nadprůměrné skupiny. A když vyslovím jméno Markus Siebold (řečený Steel), okamžitě mizí jakékoliv pochyby ohledně kvality hudebního doprovodu. Každý level doprovází jiná melodie, samozřejmě správně akční a odpovídající stylu této hry. Highscore-saver je přirozeně zabudován, jak už bývá dobrým zvykem, takže opět se může konat chlubení kamarádům se svými bojovými výsledky. Jedinou vadou na kráse je asi to, že hra nabízí pouze 6 levelů, které (když hrajete dobře) projedete ani ne za půl hodiny.

Pokud jste tedy ještě neodložili náš časopis, tak si připočtete jeden mínus bod za to, že ještě čtete a

nepaříte Enforcer ostošest. Tato hra za to totiž rozhodně stojí. A pokud si o hře myslíte pravý opak, tak si připočtete mínus bod pro změnu za to, že naši recenzi vůbec čtete. Neboť jak již jsem řekl na začátku - Enforcer je pouze pro zarputilé akční pařany!

Marcus

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

IN: grafika, spousta spritů, atmosféra

OUT: pouze 6 levelů

Imp. Mission 2

Firma: Epyx

Rok: 1988

Délka: 1 strana

Hra Impossible Mission 2 vás zavede do oblasti Sawtelle poblíž Los Angeles. V roli agenta Bravo 29 musíte zasáhnout proti Elvinu Atombenderovi, který nemá na práci nic lepšího, než likvidaci světa, vy se mu v tom samozřejmě budete snažit zabránit.

Elvin Atombender je šilený vědec, kterého v mládí spolužáci šikanovali, a tak se uzavřel do počítačové pracovny a vytvořil geniální program, Elvina Juniora. Když mu však zbývalo dopsat posledních pár řádků programu, vypadl proud a program byl v.... Elvin zanevřel na svět, začal vytvářet ještě geniálnější program a pečlivě chystal svou pomstu. Aby ho při této práci nikdo nerušil, postavil si obrovský věžový komplex, který je nepřetržitě hlídán roboty jeho vlastní výroby a do kterého téměř není možné proniknout. A to je právě vaším úkolem. Hra začíná v okamžiku, kdy jste proniknul do jedné z osmi věží komplexu. Každá věž má několik pater a slouží k jinému účelu. Vy musíte procházet jednotlivými místnostmi věže a zkoumat všechny předměty kolem sebe. Při tomto hledání můžete najít část číselného kódu pro vstup do další věže, nějaký užitečný předmět nebo povel (minu, přivolávací plošiny, vypínač robotů...), část melodie

pro přístup do centrální věže, nebo taky nemusíte najít nic. Pohybujete se klasicky na plošinách (joy vlevo, vpravo), pomocí fire skáčete, joystickem od sebe prozkoumáváte předměty. Kódy pak sestavujete na chodbách pomocí vašeho kapesního počítače v dolní části obrazovky. Aby to nebylo tak jednoduché, je v každé místnosti několik robotů, kteří vám budou chtít ve vaší činnosti zabránit. Pokud se jim podaří shodit vás z plošiny, ozve se nádherný výkřik. Pokud úspěšně projdete všech osm věží a máte kompletní melodii, sloužící jako přístupový kód, můžete se vydat do centrální věže. Po vstupu do Elvinovy řídicí místnosti uvidíte hodně robotů, ale naštěstí i terminálů, u kterých můžete použít nasbírané povely (pokud vám nějaké zbyly). Pokud budete mít stěsí a budete dostatečně šikovní, jeden ze tří terminálů uprostřed místnosti použijete pro deaktivaci raket, kterými chce Elvin zničit svět.

V průběhu celé hry kromě Elvinovy řídicí místnosti máte neomezené životy. Ovšem i přesto není vůbec jednoduché hru dohrát, protože na celou akci máte neuvěřitelně krátký časový limit. Průběžně si můžete ukládat pozici, případně i odstartovat

novou hru. Pokud jste již hru hráli, nebo o ni máte zájem, vše bych vám doporučil manuál, který podrobně popisuje jednotlivé úkony (hledání kódů, skládání melodie...), navíc je psán velmi vtipně (především Elvinův psychiatrický profil). Hru byste si určitě měli zahrát, i když ji asi málokdo v limitu dohraje.

MAC

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

IN: manuál, zvuky, animace postavy

OUT: krátký časový limit, hudba pouze u titulků

Flummi's World

Firma: Substance Prod.

Rok: 1994

Délka: 1 strana

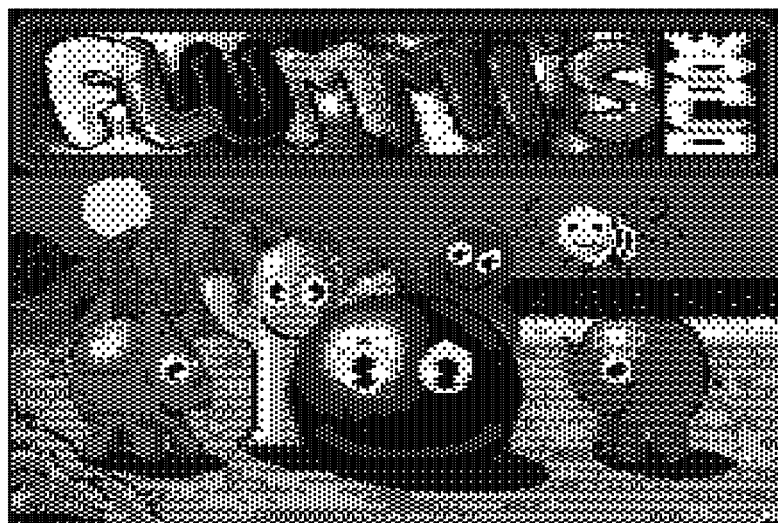
Ve Flummilandu zavládl chaos! Byla ukradena magická koule, která udržovala mír a teplo (díky jemuž se v zemi hojně vyskytují nejrůznější druhy ovoce). Nyní Flummilandu hrozí katastrofa a zánik. Proto se sešel nejvyšší koncil a po dnech a nocích usilovného rokování dospěl k tomu, že chytrý a odvážný flumík by s trochou štěstí mohl magickou kouli nalézt a tak opět obnovit pokojný život ve Flummilandu. Nezaváhal jsi ani minutu a přihlásil ses jako dobrovolník. Koncil neměl námitek a tak ses rozloučil se svými přáteli a vydal se na dlouhou cestu.

Takhle zní příběh k nové logické hře firmy Substance Prod. Cílem vašeho hrdiny (a tedy i cílem vašim) je projít celkem 30 levelů hry

a dostat vždy magickou kuličku do fialového portálu, který ji „spolkne“ a dopraví do následujícího levelu. Jelikož flumíci nemají ruce, může být koule přepravována jedinec kotoulením a těmito magickými portály. Pomocí speciální schopnosti můžete navíc klást před sebe kameny a tak určovat cestu, po které se bude koule pohybovat. Jednotlivá území Flummilandu nejsou totiž pouze roviny, ale

obsahují množství nejrůznějších překážek. Může se tedy stát, že se koule zasekne mezi některými překážkami a vy s ní už nepohnete. Pak zbývá jedinec stisknout klávesu escape a začínáte nový pokus, chudší o 1 život.

Teď se vám asi zdá, že Flummi's World (dále jen FW) je podobná hře Spherical. A máte naprostou pravdu. Základní idea obou her je opravdu stejná, takže originalita se pohybuje někde u bodu mrazu.



To ale zase tak nevádí, protože i tak hra neztrácí svou hrátelnost. Obzvlášť přitažlivá je zde grafika. Představte si malý kulatý fialový sliz, který mrká očky a valí se kupředu rychlostí 200 km/týden a hlavní postavičku máte na světě. Kromě ní ve Flum-

milandu žije ještě několik jiných, vám nebezpečných stvoření (vosy, housenky a jiná chamrad), jejichž dotyk snižuje vašemu flumíkovi cennou životní energii. Ti všichni jsou samozřejmě animovaní. (No, měl bych sice jisté výhrady proti přílišné pestrosti a barevnosti pozadí - kdybyste spořádali na posezení 3 talíře lentilek, několik kvašených okurků, sáček chipsů, hamburger, zapili to kolou a ná-

sledně vše zvrátili do obrazovky, výsledek by byl zhruba stejný. Ughrbléel!). Avšak nejgeniálnější je hudba. Jedním slovem POHODOVKA!!! Ta mě opravdu chytla, melodií titulního songu jsem si na dlouho nesmazatelně vryl do paměti.

Pro ty, kteří FW hrají poprvé, je v úvodu připravena pomocná obrazovka, kde jsou zobrazeny všechny pomocné předměty i s popisem. Velkou výhodou hry je to, že jakmile odehrajete jednu úroveň, zobrazí se vám písmenný kód další místnosti a ten můžete zpětně použít po ztrátě všech životů.

Tak a teď je na řadě jedna důležitá informace: pokud se těšíte na po všech stránkách dokonalou logickou gamesku, u které potěšíte nejen svůj sluch a zrak, ale také necháte zapracovat své mozkové závity, tak jste na velkém omylu. Ha! Proč? No, abych pravdu řekl, FW mi připadá trochu jako logická hra pro začínající pařánky (ťufuňuňu...), která je jakousi přípravou na opravdové zátužové hry typu Spherical, Stone Age, Gem'X a jiné. Těch 30 levelů, které pro nás Substance Prod. připravili,

jsem totiž rozloukl téměř nonstop bez větších problémů, něco málo přemýšlení mi dalo snad asi jen 8 místností z celé hry. Zkrátka chcete-li si zahrát log. hru, u které se nemusí až tolik přemýšlet, FW je přestě to právě ořechové. Nemusíte se ale bát, že by vás hra nebavila. I přes svoji jednoduchost vás zaujme svým celkovým zpracováním a příjemně si u ní oddychnete.

A málem bych zapomněl na drobný bonus. Pokud napíšete kód SUBSTANCE, dostanete se do speciální části, kde..., ale vyzkoušejte si to sami.

Marcus

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

IN: perfektní hudby, kódy pro levely

OUT: jednoduché řešení, občas přeplácané pozadí.

Brainwave

Firma: Paladin

Rok: 1990

Délka: 57 bloků

Nedávno jsem si tradičně místo učení zapnul počítač a zahrál si hru Taipei. Den poté mi Marcus nahrál Brainwave a já jsem se s nadšením pustil do testování. Obě tyto hry jsou zpracováním téhož, a tak jsem chtěl porovnat zpracování na PC a na C64. V úvodním pokecu autor sděluje, že hru vytvořil podle podobné hry na Macintosh, kompletně ji naprogramoval ve dvou dnech a jaký je skvělý programátor. Pokud jste tuto hru nikdy nehráli, zde máte stručný popis. Na monitoru vám počítač rozmístí hrací kameny do tří vrstev nad sebe (každá vrstva má jinou barvu, kterou můžete v menu měnit). Vaším úkolem je postupně odstraňovat vždy dva kameny se stejným znakem. Každý kámen však musí mít vlevo nebo vpravo volné místo - nelze brát libovolný kámen někde uprostřed, musíte postupovat pěkně zkraje. Přitom samozřejmě můžete brát kameny z různých vrstev. Cílem je vyprázdnit celou hrací desku tak, aby na

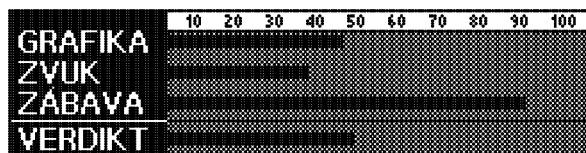
ní nezůstal ani jeden kámen. Jednoduché? Ne tak docela (o tom se při hraní přesvědčíte). Původně jsem chtěl napsat, že se jedná o vcelku pěkné zpracování této staré hry, které potrápí váš mozek a že vám hru vřele doporučuji i přes některé vady na kráse. Mezi ně patří např.: hudba hraje pouze u úvodní obrazovky, během vlastní hry slyšíte pouze zajímavé zvuky; hrací kameny ve vrchních vrstvách doslova visí ve vzduchu, protože spodní vrstva je tvořena pouze několika řadami kamenů a uprostřed není nic; hra vám neoznámí, že již nelze najít dva stejné kameny a že tím pádem končíte (na to přijdete až po dvaceti minutách civění do monitoru a následném přivzání nezávislé osoby, která vám vaši domněnku o konci hry potvrdí - díky Marcusi); hra se dá ovládat pouze joystickem, nikoliv myší. Čert vem všechny tyto drobnosti. Následující chybu však žádný čert nevezme: po necelé půlhodině hry jsem měl kameny velice šikovně roze-

stavené, takže už nebylo pochyb, že hru konečně dohraji. Podíval jsem se však pozorně, a málem jsem se vyvrátil. Zůstalo mi osm kamenů, a každý z nich byl jiný. Takže jsem hru opět nedohrál, stiskl jsem reset a šel jsem se radši učit.

Závěrem musím říct (napsat), že i přes vcelku kritickou recenzi hra stojí zato. Třeba budete mít větší štěstí a počet kamenů vám vyjde přesně. Nemohu se však ubránit pocitu, že kdyby autor strávil nad hrou o dva dny více, mohl většinu chyb odstranit a Brainwave by byla srovnatelná s po-

dobnými hrami na PC a Mac. Takto bude sloužit pouze jako příprava na dokonalejší zpracování.

MAC



IN: námět

OUT: není pro myš, lichý počet některých kamenů, „levitace kamenů“ (leží ve vzduchu)

Trick

Firma: Extent Soft

Rok: 1993

Délka: 1 strana

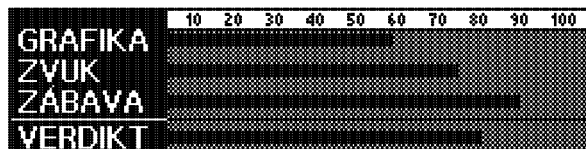
A máme tady další logickou hru. Po velice rozporuplně zpracované hře Brainwave se tentokrát podíváme na Trick. Pokud se již někdo setkal s Windows (něco jako Geos pro PC neboli Gate-sova zbraň hromadného ničení), určitě viděl hru Minesweeper (Hledání min). A zhruba o tom samém je i Trick. Cílem hry je projít celkem 10 levelů, na začátku každého z nich se vám objeví počet bomb, které jsou náhodně rozmístěny pod políčky. Vaším úkolem je všechny tyto bomby objevit - neodkrýt políčko, pod kterým se tyto bomby nacházejí. Jakým způsobem se to provádí?

Na úvod každého levelu je výhodné odkrýt si několik políček pomocí Space - použijete tak jeden Flag. Výhodné je to proto, že i když objevíte bombu, nezačínáte level od začátku. Samozřejmě, že Flagů je omezené množství. Pokud zrovna nešlápnete na bombu, objeví se vám na políčku číslo. Toto číslo znamená, kolik je v okolí políčka (na všech osmi políčkách) bomb. Pokud jste tedy objevili nulu, můžete přestat používat Flagy a začít odkrývat, protože v okolí nuly prostě žádná bomba není. Může se vám ovšem stát, že vypotřebujete všechny Flagy a žádnou nulu neobjevíte. Pak se nedá dělat nic jiného, než začít riskovat. Pokud budete mít smůlu a šlápnete na bombu, neztrácíte život, ale 2000 bodů. Hra končí tehdy, když se s body dostanete do mínusu. Body získáváte za ukončení levelu a za každou sekundu ze zbývajících

časového limitu. Trick se totiž hraje na čas, což z něj dělá zhruba od sedmého levelu peklo i pro vcelku tuhé pařany. Navíc po ukončení každého levelu musíte sestavit vstupní kód do levelu dalšího, a to samozřejmě rovněž v limitu. Kód je šestimístný a skládá se z náhodně vybraných číslic 1, 2 a 3. Pokud kód v limitu nesestavíte, o žádné body nepřijdete. Dobré, ne? Ne tak docela. V takovém případě hra totiž končí.

Co se týká grafické stránky, není nejhorší. Políčka jsou v každém levelu jinak barevná, téměř žádná další grafika se ve hře nevyskytuje. (Jedinou další grafikou jsou animační mezisekvence, které jsou tak strašné a nesmyslné, že vás nebudou bavit ani napoprvé, ne tak v průběhu celé hry. Navíc se vždy přihrávají z diskety, čímž velice zdržují.) Barvy políček a čísel jsou však někdy dost špatně zvolené, takže na monitoru ztrácíte přehled. Doprovodná hudba je vcelku dobrá, ale při hře ji takřka nebudete vnímat. Trick je velmi nadprůměrná hra hlavně co do hratelnosti, protože si u ní ani na chvíli nevydechnete (kromě zmiňovaných debilních animací). Ze začátku je přiměřeně jednoduchá, ale i zde musíte makat naplno, abyste nasbírali bodíky, které budete v závěru potřebovat. Velkým nedostatkem hry je to, že ji nelze ovládat myší, ale to je stará nemoc většiny her na C64. Dalším „možnázáporem“ je poněkud velká obtížnost posledních levelů (ale to je zápor velice

relativní). Docela mi také chyběla možnost označení a zablokování políčka, pod kterým je skrytá bomba, protože v té rychlosti posledních levelů na takové neoznačené políčko můžete velice rychle kliknout a zbytečně přijedete o body.



MAC

IN: idea, Flagy, hratelnost, zvyšování obtížnosti
OUT: absence myši, animace, občas nepřehledná grafika



Následující triky jsou pro hry na disketách i kazetách

FORCE ONE

S těmito POKE pro nesmrtelnost a nekonečné životy bude hra lehčí. Nejdříve provedte ve hře reset a zadejte v přímém módu: POKE 5277,0 nebo FOR I = 5284 TO 5286:POKE I, 234:NEXT Hru startujte znovu příkazem SYS 2063

PRO BOXING SIMULATOR

Hesla pro všechny boxery:

Steady Eddie: PARTY

Dirty Larry: TALON

Fast Freddie: SWORD

Ronnie Razor: LUCKY

Deadly Dan: UNION

LOGO

...A zase kódy pro postup do následujících levelů:

LEVEL 06: (?2E	LEVEL 12: (MAE	LEVEL 18: (?22	LEVEL 24: (MA2	LEVEL 30: (?2M
LEVEL 36: (MAM	LEVEL 42: (?2A	LEVEL 48: (MAA	LEVEL 54: ??2E	LEVEL 60: ?MAE
LEVEL 66: ??22	LEVEL 72: ?MA2	LEVEL 78: ??2M	LEVEL 84: ?MAM	LEVEL 96: ?MAA
LEVEL 108: MMAE	LEVEL 120: MMA2			

Závorky a otazníky v kódech nejsou žádnou chybou a jsou důležité!

LAP OF THE GODS

Chcete v této hře aktivovat Cheat-modus? Není nic lehčího. Zapište místo Vašeho jména do listiny nejlepších slovo CHEAT.

MINER II

Vezměte v prvním levelu květinovou vázu a stiskněte pak zároveň klávesy „1“ a „F7“. S tímto postupíte do čtvrtého levelu.

CAVERN OF RICHES

Výběr těchto hesel Vám umožní v této hře dostat se zase o kus dále: AWAY, XYZZY, EGYPT, SESAME.

GHOSTCHASER

Chcete do dalšího levelu? Stiskněte zároveň klávesy F, A, N, D.

TURBO OUT RUN

Při začátku hry vyvolejte pauzu a v ní dejte joystick nahoru a stiskněte zároveň F3. Na konto Vám přijde milion bodů.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pro tuto hru jsou tyto kódy: ABC, IHB, LTO, MLB, DVJ, OAG, PHH, XNR. Pro vyvolání Cheat-Modu jsou zde dvě možnosti: zadejte jako kódové číslo 57502 a stiskněte zároveň klávesy „F3” a „A”, nebo zvolte ve hře jako Option „F”.

PAC MANIA

Provedte reset ve hře. V přímém módu zadejte POKE 28520,165 pro nekonečně mnoho životů a POKE 22459,137 Vám vypne kolize se sprity. Nový start hry: SYS 14336.

- RUDA RS + LUCASS -

Top 10 Games



Název:	Rok:	Firma:	Typ:	Body:
1. Pirates!	1987	Microprose	strateg., adventure	7
2. Dragon Wars	1989	Interplay	dungeon	5
3. Bard's Tale 3	1988	Interplay	dungeon	4
4. Creatures 2	1992	APEX, Thalamus	logická, arcade	3
5. Wh. in Time is C.S.?	1990	Broderbund	detektivní adventure	3
6. Cheeky Twins 2	1994	Markt und Technik	akční, arcade	2
7. Wh. in USA is C.S.?	1987	Broderbund	detektivní adventure	2
8. Steel Thunder	1988	Accolade	simulátor	2
9. Street Rod	1990	California Dreams	simulátor, obchodní	1
10. Turrican 2	1991	Rainbow Arts	akční	1

Váš žebříček nejlepších her poslejte na korespondenčním lístku nebo v dopise na adresu šéfredaktora (je uvedena na vnitřní straně přední obálky), ne na adresu vydavatele. Uvedte **pouze 5 nejoblíbenějších her** (včetně roku výroby, firmy a typu hry). Systém bodování je tento: hry obdrží 5 až 1 bod (tedy hra na 1. místě vašeho žebříčku dostane 5 bodů a naopak hra na 5. pozici 1 bod).

Project



FIRESTART

Návod
ke hře

Tato hra je ze skupiny těch, které byly vytvořeny podle filmu. Z úvodního dema se můžeme dočíst, že na lodi Prometheus byly prováděny genetické experimenty, které se však nepovedly a klonové nestvůry, které takto vznikly, zahubily skoro celou posádku...

Zachránili se pouze dva její členové, kteří se zmrazili v místnosti CRYO, kde čekají na záchranu. Vy musíte nastavit autodestrukci lodě a před výbuchem ji opustit s těmito dvěma členy.

Na začátku hry se budete nacházet na místě označeném v mapě jako START. Půjdete vlevo, kde nasednete do výtahu a vyjedete do 2. patra. Po příjezdu uvidíte mrtvolu, která bude jen dokumentovat nebezpečí, v jakém se nalézáte. Jděte do koridoru U a dále do zbrojnice, kde si vezmete druhý laser. Vyjedte do 3. patra a v místnostech označených ID naleznete ID karty potřebné pro používání speciálních zařízení. Potom sjedete do 1. patra a půjdete doleva. Na konci chodby naleznete dveře od CRYO. Během hry budete dostávat o této místnosti hlášení, takže budete přesně vědět, co se tam děje. CRYO je asi do 13:12 blokováno a tak jestli přijдете dříve, musíte chvíli počkat. Pozor na nestvůry!!! Každopádně tam však musíte být včas, jinak Vám nestvůry Vaše chráněnce zabijí.

Při vstupu do CRYO zavřete za sebou dveře a pozabíjejte všechny potvory. Nyní otevřete CRYO CHAMBER, ale tam najdete pouze ženu. Muž utekl a bude se od této chvíle snažit překazit váš plán za každou cenu. Jděte do koridoru G1 a vejďte do výtahu. Tím pak vyjedte do 2. patra.

Musíte ale postupovat pomalu, protože žena nejde příliš rychle. Po vystoupení jděte doleva a vstupte do dveří proti Vám. Ty za sebou okamžitě zavřete. Toto musíte provést co nejrychleji, protože na této chodbě se nalézá místnost, ve které se rodí vetřelci a je zde velké nebezpečí smrti.

V místnosti, ve které se nacházíte, jsou WASTE DISPOSAL DOOR. Tyto dveře otevřete a přinutíte ženu vejít dovnitř. Bude se trochu bránit, ale toho si nevšímejte. Dívka si právě vlezla do kontejneru s odpadky. Vyjděte ven a honem sjedte do 1. patra. Projděte CRYO a výtahem vyjedte do 3. patra. Jděte doleva a speciálním výtahem se dostanete do 4. patra. Zde nastavíte sebezničení lodě SET SELF DESTRUCT a

ve vedlejší místnosti vystřelíte kontejner s odpadky a ženou do kosmu.

Potom sjedte do 3. patra výtahem 1-4 do 2. patra. Tam přejděte do koridoru A a v něm se dejte doleva směrem k výtahu s lékárníčkou. Tímto výtahem sjedete dolů, kde zabijete dvě příšery a náhradní loď opustíte loď.

S lodí, kterou jste sem přiletěli, nemůžete odletět, protože Vám ji nestvůry již dříve zničily. Po přeletu na loď Vás ještě ohrozí muž z CRYO, ale na toho stačí pouze skočit, což provedete libovolným pohybem joysticku. Tímto ho zabijete a úspěšně zakončíte celou hru.

Ovládání:

joystick 2	pohyb
P	pausa
I	seznam věcí, které máte u sebe
D	disk menu (nahrávání, ukládání hry)
C	výměna zbraní mezi sebou

Pár dobrých poznámek:

- můžete u sebe mít pouze dva lasery. Jestliže si chcete vzít s sebou další, musíte jeden úplně vystřelit.

- při styku s nestvůrou Vám bude ubývat energie (levá řada šipek). Tu si můžete doplnit z lékárníčky, nebo pokud máte opravdu málo energie, zajděte si do místnosti ve 3. patře.

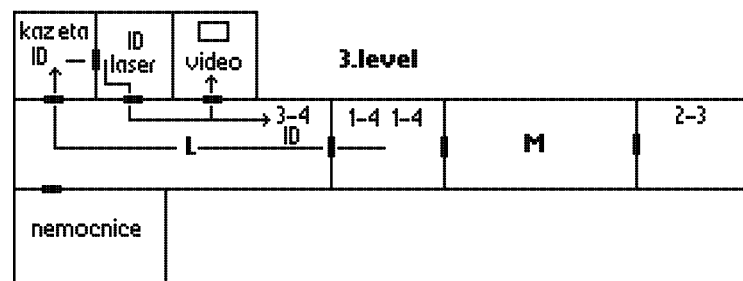
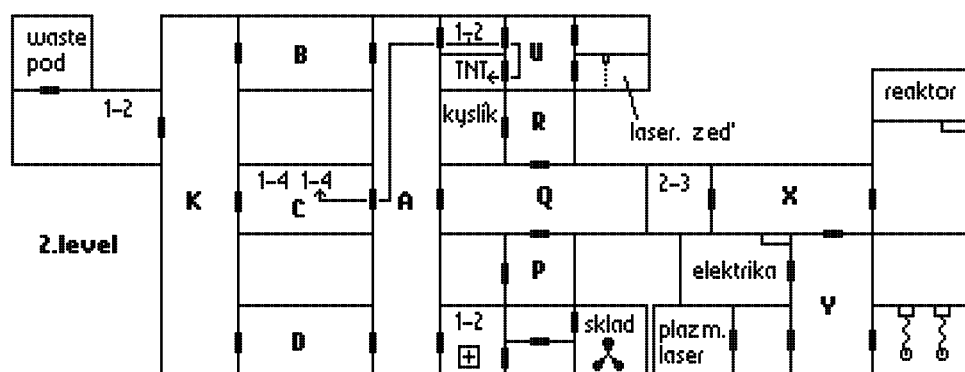
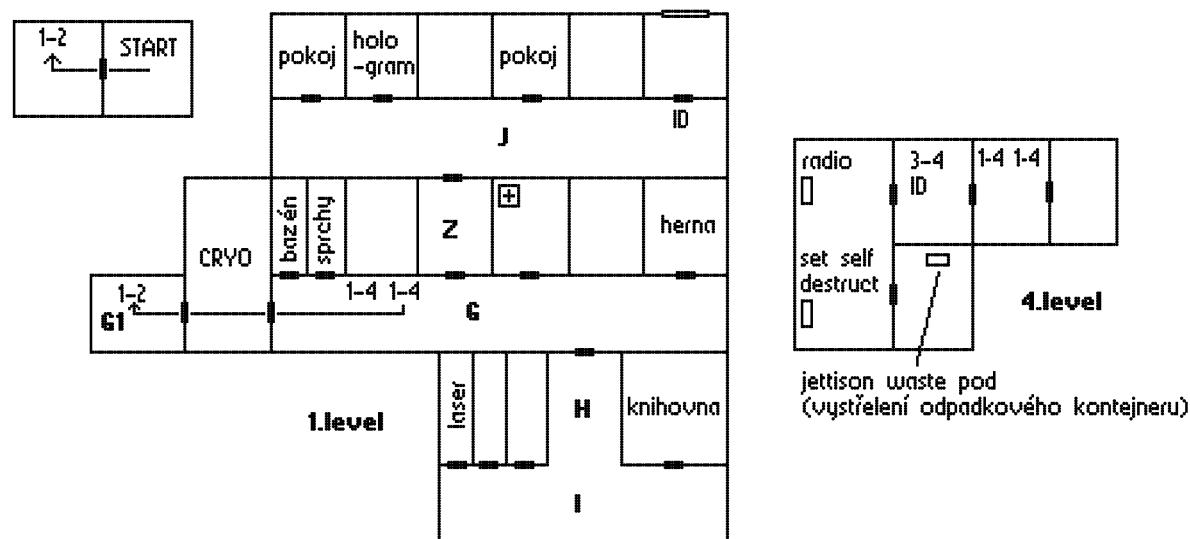
- pokud vše neprovedete do 13:22, narodí se vetřelec 2. generace. Je to samice, ale máte štěstí, že je jenom jedna. Je bílá, běhá stejně rychle jako Vy, sama si otevírá dveře a nejde ji odprásknout laserem. V této době buďte v místnosti v koridoru X, kam se dostanete z 3. patra výtahem 2-3. Musíte přitom projít koridorem M. V místnosti můžete odhrnout ochranu reaktoru a radioaktivita bestii zabije. Pozor, zabije i vás, pokud včas nezmizíte. Těsně před tím než se tak stane, Vám muž z CRYO vypne elektrinu. Budete tedy skoro ve tmě, když Vás bude příšera ohrožovat. Elektrinu zapnete v řídící místnosti v koridoru Y. Netvora můžete zničit i tím, že jej vlákáte do místnosti s kyslíkem, který na něj pak pustíte, nebo tím, že jej vlákáte do místnosti s laserovou zdí, kterou následně zapnete. Na cestě se nestvůře můžete schovat za laserovou zeď.

- videokazetu použijte u videorekordéru. Dozvíte se, jak zničit bestii 2. generace.
- úkol musíte provést do dvou hodin, jinak vaše řídicí středisko vyhodí loď do vzduchu i s Vámi.

- ve 4. patře můžete rádiem zavolat o pomoc. Ta však nepřijde zrovna brzy...

Marcus

Mapa kosmické lodi PROMETHEUS



MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

SILENT SERVICE

THE SUBMARINE SIMULATION
DESIGNED BY SID MEIER

Textová a grafická
úprava

Nenechte si ujít z naší nabídky!!!

© 1985

LP Larcus



Zpracováno na počítači Commodore 64
pomocí DTP programu GeoPublish



