

Splash!

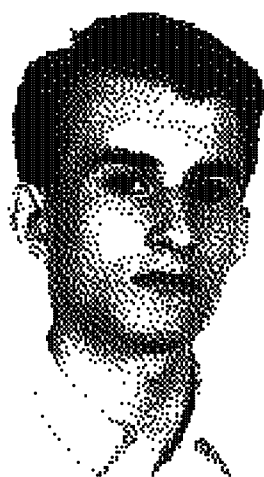


● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub 64/128 ČRDOČN

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
ARDAN PowerBBS: 0206/671501 (ANSI,POWER,8,N,1), e-mail: ardan@vtx.cz
- Šéfredaktor: Marek Václavík (Marcus/UNREAL)
- Redaktoři a přispěvatelé: Karel Baláč (Charlie), Rudolf Šebánek (Ruda RS), Lukáš Šebánek (Lucass), T.Ardan, Karel Poláček (K.P.), Marek Lesák (MÁC), Tomáš Vondráček (Zlorfik/Commtext)
- SPLASH! vzniká na konfiguraci: C64 II, disk drive 1541 II, 1581, RAM 1750, oper. systém GEOS v2.0
- Příspěvky, články, ohlasy a připomínky k časopisu zaslejte na adresu:
Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01 nebo e-mail: vaclavik.sa4@lilil.pef.zcu.cz
- SPLASH! (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog soft-/hardware získáte na adrese vydavatele.
- Cena jednoho čísla včetně diskety a poštovného: 60,- Kč Předplatné na celý rok (4 čísla): 240,- Kč
Zvýhodněné předplatné ročníku 1996: 200,- Kč. Platí pro dosavadní předplatitele ročníku 1995 a nové předplatitele, kteří si kromě ročníku 1996 objednájí také kompletní ročník 1995.
- Rozsah: 32 stran + 1 disketa 5,25" DD



Wow, už je to tady! Splash! ve zbrusu novém kabátě. Určitě jste se museli podívat, kdo se to na vás tlení ze třetí strany. A kam se poděl obsah čísla? A vůbec! Nelekejte se, je to pořád váš starý dobrý Splash!

Ano, měníme vzhled, zavádíme drobná zlepšení a věříme, že k vaší všeobecné spokojenosti. Vzhůru k profesionalitě! :-) Ale konec legráček a přesuňme se k tomu, co je nám (redakci) a vám (čtenářům) společné - ke Splashli.

Podle toho, co se děje ve světě v oblasti vývoje hardware a software pro C64/128, se dá říct jen jediné: Commodore stále žije a má se čile k světu. Ať už si přečtete o novém akcelerátoru SuperCPU, přehrávači MODů pro C128 nebo nové, mocné aplikaci pro GEOS (GeoCanvas), zjistíte, že naše malá 64-ka zjevně nezná hranic využití. A to nemluvím o scéně, která neustále silněji zasahuje do všech oblastí produkce software. Dva příklady za vše: demo **Krestology** od skupiny Crest, při němž se až tají dech nad grafickými schopnostmi C64, nebo hratelné preview doomovky **MOOD** od No Name.

Nebudu se zde zmiňovat o změnách v herní rubrice, o těch se dočtete v Herním úvodníku na straně 20. Snad jen, že jsme v tomto čísle museli vypustit žebříček TOP 10 GAMES; bylo by neadekvátní sestavovat jej ze 4 došlých žebříčků. Až mi dojde trpělivost... eeeee, co to kecám!? Až mi dojde více žebříčků, opět se TOP 10 GAMES ve Splashli objeví.

Rád bych upozornil na Čtenářskou anketu na straně 29. Uvítali bychom, kdybyste se jí zúčastnili v maximálním počtu, abychom si mohli udělat takový „průřez čtenářem Splashle“, případně načerpali náměty k tvorbě dalších čísel časopisu.

Gamesníci si mohou libovat, protože dnes se dočkají dokončení návodu ke hře **Bard's Tale III**. Každý, kdo tuto hru hrál, mi zajisté potvrdí, že je extrémně tuhá, ale o to víc geniální. Myslím, že návodu bylo potřeba jako sůl.

Takže tolik k obsahu čísla. Původní datum vydání se opět poněkud posunulo, což ovšem nebylo zaviněno námi, nýbrž selháním techniky. Těsně před uzavřením Splashle mi totiž „odešla“ disketová mechanika 1581 a jelikož jsem všechny materiály neprozřetelně zálohoval jen na 3,5" disketách, nedalo se dělat nic jiného, než skřípat zuby... Nakonec se vše přece jen vyřešilo a vy se můžete plně ponořit do čtení.

Do některého z dalších čísel časopisu plánujeme zařadit něco o modemech a C64, dočkáte se článku o ideální GEOS Boot disketě, o propojení C64 s Amigou a konverzi dat atd. Na Splash!-disku se časem objeví diskmag z produkce UNREALu, takže je nač se těšit.

Marek Václavík
alias
Marcus/UNREAL

Obsah:

Slovo úvodem.....	3
Obsah	4
Splash!-disk č.6	5
Světová premiéra: SuperCPU od CMD.....	6
IN nebo OUT	8
MODPlayer 128.....	9
Víte, že.....	10
RAM - otestuj si sám!	11
Programy pro C128	11
USER-port konektor	13
Přehled ovládání: Icon Editor v2.0	15
GeoCanvas v3.0	16
Herní úvodník	20
H.E.R.O.	21
Maniac Mansion	21
Spherebrain	22
Winter Games	24
Zákysník aneb Hráči sobě	25
Bard's Tale III - návod (dokončení)	26
Dopisy čtenářů	28
Čtenářská anketa	29
Novinky v nabídce Klubu C64/128 ARDAN	30

Splash! - disk č.6

Strana A:

Test RAM 1750: Užitečný program, který slouží k otestování rozšířené paměti REU 1700/1750. Bližší popis najdete na straně 11.

File Master/FTM: Pokud vám dosud ve vaší programové sbírce chyběl multifunkční prohlížeč obrázků, pak je File Master tou správnou volbou. Podporuje několik standartních formátů (Art Studio Hires/Multi, 2-barevná Hires-bitmapa, Koala Painter), ale také novější formáty jako např. InterPaint, Facepainter, nebo interlace-módy MCI a HII z Grabba's editoru. Navíc zobrazuje také fonty (1x1, 2x2, 3x3, 4x4) a dokáže přehrávat hudební soubory z několika známých editorů (1- a 2-framed). Na disketě najdete také 4 obrázky v různých formátech a 2 hudby, takže si možnosti File Mastera můžete ihned otestovat (hudby rovněž můžete použít pro Player v2.0 z předchozího Splash!-disku).

MOOD-prv.: A je to tady!!! Hratelné preview první opravdové doomovky pro C64! Pochází z dílny grupy, která si říká NO NAME. Jelikož se jedná o preview, chybí zde zatím zvuky a hudba, další přihrávací levely a po dosažení EXITu nebo když vás příšery udolají, hra ztuhne (chybí rutina pro přihrávání dalších částí). Podrobné info o hře najdete v souboru MOOD-NOTE!/(NN). Hmmmm, už aby tu byla plná verze!!! Uáááááá...

H.E.R.O.: To je prostě „klasika“ mezi hrami. Co dodat? Recenze na straně 21.

Kávovar C128! Hra z dílny brněnských autorů. Ocítáte se v roli otrlého prodavače kávy v hotelu Avion.

Fraktal Graphic 128: Další program z Brna pro C128, tentokrát tvoření fraktálové grafiky a to i barevné. Dejte si pár hodin šlofika, nechte komodorka pracovat a „po chvíli“ máte obrázek jak vyšitý.

C128 Faster: A ještě jeden program z brněnského Commodore klubu. Pokud nemáte ke své 128-čce osmdesátiznakový monitor a přesto chcete využít alespoň něco z jeho vyšší rychlosti, program C128 Faster je jistým řešením, jak toho dosáhnout.

Harpagon demo: Tohle krafoučké dentro je jako vystřižené z klipů některé z hudebních skupin produkujících house či rave. No comment!

Strana B:

PCH's Music Dream: Nedávno releasnutá hudební kolekce skupiny UNREAL, konkrétně jejího hudebníka PCH, se dostává i na náš Splash!-disk. o této kolekci jsem se krátce zmiňoval již v minulém čísle. Nyní je tedy na světě a co vás v ní čeká? Celkem 12 skladeb, včetně jedné 8-frejmové, design á la CD-player, ovládání šipkou atd. atd... Na disketě je také aktualizovaný program Music Search, který prohledává v paměti hudební data (slouží k ripování hudeb - o tomto procesu si řekneme něco v dalším čísle Splash!).

Blueclaw/conv: A nakonec opět jeden z konvertovaných obrázků formátu Interlaced FLI. Drobný figl: nasadte si sluneční brýle (čím silnější UV flitr, tím lépe), blikání obrazovky se rapidně zmenší.

Marcus/UNREAL

Světová premiéra: SuperCPU od CMD

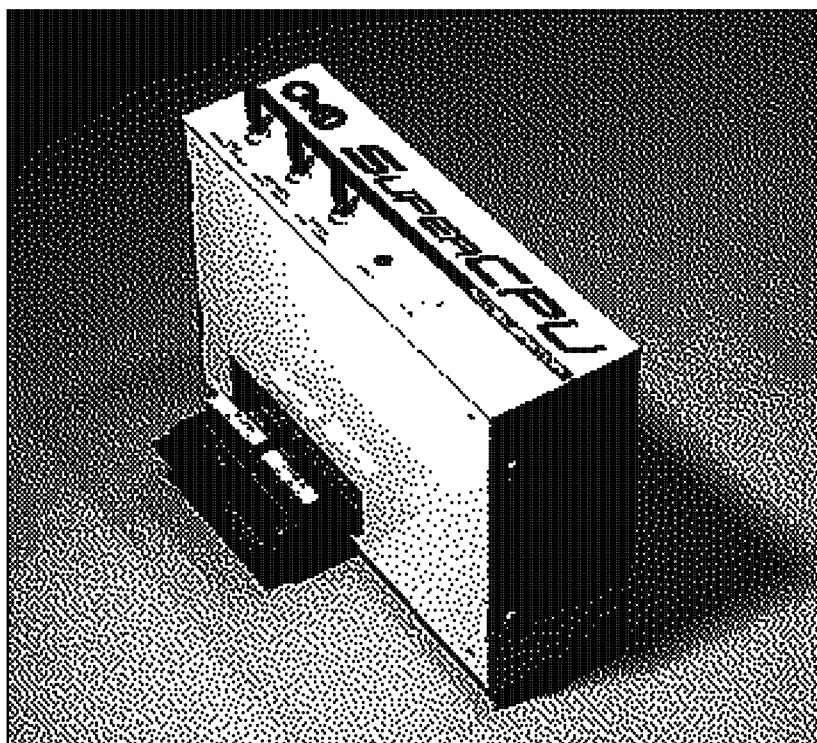
V sobotu 4.května 1996 představila na místním GEOS setkání ve Vídni firma CMD veřejnosti svůj nejnovější výrobek, Super64CPU.

Super64CPU má procesor W65C816C s oficiální rychlostí 20 MHz, neoficiálně se připouští dokonce i o něco vyšší. Přístroj, který jsem měl možnost testovat, byl zatím jen prototyp betaverze.

Super64CPU se již vyrábí zhruba od poloviny května a v polovině srpna pak má následovat Super128CPU (tento CPU by měl být dokonce ještě rychlejší než verze C64).

Super64CPU od CMD je umístěn v kovovém pouzdře (barvou a tvarem odpovídajícím RamLinku, je mnohem užší, ale naopak vyšší) a má průchozí port k připojení dalších cartridge jako jsou Final Cartridge III, REU 1764/50 nebo samozřejmě RamLink od CMD. Na horní straně jsou tři přepínače, turbo LED a přídavné reset tlačítko. První přepínač zleva zapíná/vypíná toto zařízení, druhý přepínač zapíná/vypíná JiffyDOS a třetí je použit k přepínání mezi normálním a turbo módem (1 nebo 20 MHz).

Testovaný prototyp zatím nezahrnoval SuperCPU-DOS a proto nebyl schopen pracovat společně s RamLinkem. To by mělo být dokončeno u poslední verze DOSu, která bude vsazena v přístrojích. Tyto přístroje by v současné době měly být již v produkci. Tlačítko JiffyDOSu nebylo u betaverze připojeno k elektronickému obvodu, takže nebylo možné JiffyDOS vypnout, což



zapríččinilo několik problémů u programů, které se opírají o vlastní nahrávací rutinu. U verzí, jež budou vypuštěny na trh, bude tato chyba taktéž odstraněna.

Smutná zpráva pro spousty sceneristů: Super64CPU se nesnáší s cartridge Action Replay MK VI. Jedinou možností, jak lze umožnit práci s Action Replay, je vyřadit SuperCPU zcela z provozu. Nicméně Final Cartridge III se Super64CPU pracuje. Takže nelze použít funkce jako monitor nebo freezer u Action Replay, ale jde to u FCIII.

Z vyšší rychlosti, kterou CPU poskytuje, těží některé hry, mezi nimiž jsou hry jako např. **Test Drive**. Tato hra je s 20 MHz plynulá téměř jako arcade hra. Přestože grafika vypadá trochu nechrabaně (srovnáte-li ji s arcade hrami), scrolling je velice plynulý. Nyní můžete řídit s velikou přes-

ností a citlivostí. **F16 Combat Pilot** či **Chuck Yeager's Adv. Flight Trainer** nyní vypadají skutečně jako simulátory, rychlost vám nyní nabízí pravý pocit z letu.

Ačkoliv hry jako **Outrun Europe** či **Powerdrift** zvýšenou rychlostí také něco získaly, rozdíl není až tak veliký.

Je úžasné vidět ostatní hry jako **Stunt Car Racer** nebo **Revs**. Jsou až tak neuvěřitelně rychlé, že jsou v podstatě nehratelné, právě díky módu 20 MHz.

Elite vám předvede pravou sílu vektorů, někdy se zdají být hry příliš rychlé, jindy je jejich hraní legrace - když přepnete CPU zpět na 1 MHz máte náhle pocit, že máte co do činění s hlemýžděm, rozdíl ve výkonu je skutečně až tak veliký. Je to, jako kdybyste to přirovnali k několikahodinové jízdě autem rychlostí 130 km/h. Když pak přibrzdíte na 50 km/h, zdá se, jako byste šli pěšky. Pocit je zhruba stejný.

Testoval jsem také užítkové programy a utility. Pomocí **Cruelcruncher** jsem pakoval soubor o délce 110 bloků. Bez CPU by tento proces zabral s největší pravděpodobností 15-30 minut, s CPU bylo vše skončeno za pouhou minutu a půl. Decrunching (rozpakování) je tak rychlý, že jej ani nezaregistrujete. Pokud packery používají ilegální instrukce, způsobí to spadnutí CPU, ale to je naprosto pochopitelné.

GoDot!, image processor pro C64, potřebuje k renderingu jen 1 nebo 2 sekundy, zatímco v normálním C64 módu toto zabere něco kolem 35 sekund.

K Super64CPU bude dodávána disketa s GEOS-patchy, protože je nezbytné upravit rutiny diskových řadičů. V době, kdy jsem Super64CPU testoval, nebyly tyto patche ještě vytvořeny, proto jsem jej musel přepnout na 1 MHz, spustit **geoPaint** nebo **geoWrite** a poté, co již počítač nadále nepracoval s disk. jednotkou, přepnul jsem CPU zpět na 20 MHz. Výsledek byl více než úžasný! Výplňové rutiny v **geoPaintu** běží velice svižně, vyplněné kruhy se nyní

pohybují stejně rychle jako kurzor myši. V **geoWrite** jsou zdokonalení ještě lepší, takřka dramatická. Především, když stisknete nějakou klávesu, písmeno se na monitoru objeví tak rychle, jako by to bylo v BASICu, takže již nenastávají problémy, kdy „píšete rychleji, než počítač může stíhat“. Přesouvání strany vlevo/vpravo je okamžité, téměř nerozeznáte překreslování chybějících částí textu. Vše se děje tak rychle, jako byste vlastnili PowerPC nebo snad Pentium 120 či vyšší s odpovídajícím podobným programem. Ještě lepší je funkce posuvu textu nahoru a dolů (pohybem myši na horní či dolní okraj obrazovky): zatímco v módu 1 MHz je posuv dolů pomalý a nahoru ještě pomalejší (někdy musíte čekat několik sekund), s 20 MHz se text posouvá podobnou rychlostí jako na rychlém PC klikáním na šipky krajní posuvné lišty. Bylo to vskutku udivující, mnohem více, než jsem očekával. Posuv nahoru a dolu tak rychlý jako samotný pohyb kurzoru!

Zarovnání (vlevo, doprostřed, vpravo, plně) bylo provedeno okamžitě po nakliknutí na odpovídající tlačítko, je to neuvěřitelné!

Preview testované stránky, které ve standartním módu trvalo asi 1 min. a 7 s., bylo s CPU rychlejší než 6.5 sekundy...

Bohužel jsem nemohl otestovat takové aplikace jako **GeoPublish**, **GeoMorph** je však nyní tak rychlý, jako by šlo o morphing v reálném čase (několik sekund na jeden snímek).

V neposlední řadě se chci zmínit o některých demech, které jsem testoval: **Attack of Stubidos 3** má mandelbroot zoomer, který byl při 20 MHz tak rychlý, že doběhl za několik sekund, zatímco hudba stále ještě hrála počáteční fázi, poněvadž byla přizpůsobena zoomingu v rychlosti 1 MHz.

Bylo úžasné sledovat vektorová dema, např. část z **Bonzai** dema byla plynulá jako na Amize. FLI grafika samozřejmě nefungovala z důvodu svého načasování na kmi-

točet 1 MHz, ale texture mapping (jaký je např. v demu **Dawnfall/Oxyron**) nyní vypadá rychle a hladce.

Mr. Sid zkoušel na tomto přístroji nakódovat několik rastersplits. Dosáhl 32 splits jen s 20-ti linkami assembler-kódu, bez použití IRQ. Podle něj by bylo možné dokonce v BASICu udělat 2 splitsy.

Hudby, které ve standardním módu používají okolo 12 rasterlines na snímek, nyní používají 1-2 rasterlines v turbo módu.

To vše bylo testováno v emulaci CPU. Skutečné možnosti lze samozřejmě vidět v

nativním (přirozeném) módu CPU (tam máte možnost adresovat až 16 MB).

Tento CPU je k dostání s Rocket Socket, jenž je schopen obsahovat přídatnou RamCard s až 16 MB paměti. V základní verzi není RamCard zahrnuta, máte pouze 128 kB fast static RAM, z níž 64 kB je volně použitelných.

Dle posledních informací má SuperCPU pro C64 stát okolo 199 dolarů a verze pro C128 asi 299 dolarů.

Spockie/T'PAU,
přel. Marcus/UNREAL



IN nebo OUT



Ze v každém předmětu lidského snažení existují protichůdné názory lidí, (tzv. opozice) různé frakce a kasty lidí, nebude asi pro nikoho nic nového. Ať už je to politika, věda nebo sport, všude můžeme najít různé stupně vývoje jednotlivých členů od obyčejných řadových příslušníků až po smetánku lidstva (tzv. horních 10 000).

Málokdo ale ví, že i majitelé počítačů Commodore 64 nebo 128 se dělí do různých kategorií (např. majitel disketové jednotky si asi nebude příliš rozumět s „obyčejným datasetistou“, programátor se skalním pařanem atd.). Jak vysoko si stojíte na tomto pomyslném žebříčku vy sami, se můžete přesvědčit v tomto článku. Pojmy **IN** a **OUT** všeobecně mezi námi commodoristy používané nebudu objasňovat, spíše si hned ze začátku „podám“ vaše hardwarové vybavení, dojde i na software a nakonec i na vaši osobu.

Tak tedy: Vlastníte-li C64/II, jste hned ze začátku **IN**. Pouze vlastníte-li C128 nebo dokonce snad C128D, pak jste tzv. Super-**IN**. Ovšem máte-li doma C64/I, pak jste bohužel asi trošku **OUT**.

Máte-li disketovou jednotku 1541/II a alespoň 100 disket (nahraných), jste jednoznačně **IN**. S typem 1541/I je to už horší,

přece jen budete přes veškerou svoji snahu trošičku **OUT** (ale opravdu jen trošku). Trápíte-li po večerech dataset, jste **OUT**.

Jestliže využíváte ke své práci rozšíření RAM (je jedno který typ), pak jste silně **IN**. Taktéž FINAL CARTRIDGE III je hodně **IN**. Moduly, které mají méně než 3 funkce, jsou vysloveně **OUT**. No a s obyčejným RESET tlačítkem si také moc nevyskakujte - **OUT**!

Máte-li na stole krabici z umělé hmoty, ze které občas leze potišťený papír, jste **IN**. Nemá-li ovšem vaše tiskárna nejméně 9 jehliček, zamyslete se nad tím, nejste-li **OUT**! Čekáte-li vždy přes nedělní oběd, až vám vaše BT 100 vytiskne půl stránky formátu A5, pak jste beznadějně **OUT**.

Mít alespoň několik joystiků je samozřejmě **IN**, jakákoliv myš (nejlépe typ 1351) je také **IN**. Kdo tohle nemá, má co dohánět, jinak bude **OUT**.

Speciální monitor (nejlépe barevný) bude zcela určitě **IN**, barevná televize **IN**, černobílá televize s vyhasínající obrazovkou - **OUT**.

Připojení Commodórka na domácí HI-FI systém **IN**, výroba vlastních doplňků k počítači nebo jakékoliv bastlířské práce na tomto poli neoraném jsou **IN**, **IN**, **IN**. Programy na disketách jsou velice **IN**, na kazetách v TURBU také ještě **IN**, oproti

tomu programy na kazetách v normálním módu (ne TURBO) vysloveně OUT.

Co se týká her, jsou simulátory, adventure, logika a sport IN, zbytek už je trošku OUT. Umíte-li se ve hře orientovat (bez návodu) podle pokynů v němčině či v angličtině, pak jste IN. Nevíte co ve hře znamená povel PRESS SPACE? V tom případě jste beznadějně OUT.

Jestliže si umíte během hodiny zkopírovat 10 disket od kamaráda, pak jste IN. Pokud mu ale nejdříve všechny pro jistotu přeformátujete, jste chudák OUT.

Programujete alespoň v jazyku Basic, nebo snad ještě v něčem jiném? IN. Programujete v Basicu a váš vrcholný výtvor je přibližně asi následující?

```
10 PRINT"DOBRY DEN"  
20 PRINT"NASHLEDANOU"  
30 GOTO 10
```

Tak to jste bohužel už zase OUT.

Přispíváte do různých časopisů, píšete programy, recenze a návody, prostě je vaše práce s počítačem Commodore 64/128 někde vidět? Gratuluji vám, jste dokonale IN! Koupíte si občas nějaký časopis o C64 ale spíše proto, aby jste pak měli co dát doma naspod do odpadkového koše? FUJ! OUT!

Dočetli jste tento článek až po tyto řádky? IN. Nedočetli? Vaše chyba - OUT.

Lucass + Ruda RS



MODPlayer 128

MODPlayer 128 je nový program, který umožňuje na C128 přehrávat hudební soubory Amiga-formátu „MOD.*“ či „*.MOD“.

Tyto soubory jsou složeny ze 4-8 stop digitální hudby, kdy každá stopa přehrává digi-samply (ze seznamu až 31 samplů). Samply jsou hrány různou rychlostí a tím jsou vytvářeny různé tóny a výšky not.

Efekty jako portamentu, volume slide a arpeggio mohou být aplikovány v digitálních datech v reálném čase, čímž se docílí speciální efekty jako echo, panning nebo dokonce dopplerovský efekt (zvuk mění výšku a hlasitost, jako by objekt vydávající tento zvuk projížděl kolem vás).

Výsledkem všech těchto manipulací s daty je hudba vynikající kvality a přitom s velmi krátkými samplly. Ve skutečnosti má průměrný MOD pouze okolo 200 kB, přičemž stejná skladba shodné kvality ve formátu WAV nebo IFF může zabírat mnoho megabytů (k vytvoření WAV nebo IFF souboru srovnatelného s MODem byste museli pracovat v 16-bit a kvalitě nejméně 44.1 kHz stereo). Také zdvojnásobení doby přehrávání, na rozdíl od WAV či IFF sou-

boru, nemusí nezbytně znamenat zdvojení velikosti souboru. Dobře zkomponovaný MOD obsahuje vysoce kvalitní samply, obvykle 180 až 250 kB a asi 20 kB patternů (data not a sekvencí). Přidejte dalších 20 kB patternů a dostanete dvakrát delší skladbu. Z původních 200 kB je to nyní 220 kB... WAV soubor by zabral nejméně 400 kB!

Amiga Module formát považuji za nejvyšší kvalitnější hudební formát dostupný na všech osobních počítačích. Ve většině případů je kvalita taková, jako u dobrého kazetáku a občas dokonce jako u CD!

Budete potřebovat Commodore 128 nebo 128D, REU řady 17xx (rozšíření paměti) a 80-znakový monitor (monochrom. vyhovuje také, ale může se stát, že některé barvy nebudou rozpoznatelné). REU musí mít dostatečnou kapacitu, v závislosti na velikosti MODů, které budete chtít přehrávat. Také může jít o některý z rozšířených REU. Program rozpozná až 2 MB RAM, pokud je dostupná. Jako přehrávací zařízení je v současnosti podporován pouze SID-čip. Můžete zvolit starý 4-bitový RAW-typ přehrávání (stereo; trochu skřípe, ale funguje), dithered

4-bit (stereo; zní lépe, ale stále ještě maličko skřípe) a mono či stereo 8-bit Pulse Width Modulation.

Můj přítel a já pracujeme na výměně starého 4-bit driveru za mono 4-bit dithered, takže budete moci zvolit mono/stereo 4-bit dithered a mono/stereo 8-bit PWM.

Z rozšíření paměti jsou zatím kompatibilní všechna Commodore REU. Uvažují o podpoře RAMLink/RAMDrive, ale potřebují více informací o práci s těmito přístroji v přímém módu.

Také mohou doplnit možnost přehrávání souborů MOD ze základní systémové paměti, ale u nerozšířených počítačů (u těch, které nemají interní rozšíření na 256 kB nebo 1 MB) bude volných pouze 58 kB RAM.

Přehrávač potřebuje ke svému chodu celý bank 0 (bez cca 5 kB, které zůstanou nepoužity a 1 kB pro systémové využití) a necelé 2 kB z banku 1 (pro některé proměnné v BASICu).

Až budu mít k dispozici akcelerátor SuperCPU, mohou být vytvořeny také drivery pro RAMLink a RAMDrive, protože akcelerátor plně zachovává RC/RD kompatibilitu. Ale opět, potřebuji mít oba přístroje spojeny a ozkoušeny, abych mohl drivery

napsat a následně otestovat jejich funkčnost. Také mohou doplnit mód pro přehrávání z rozšířené paměti akcelerátoru (SIMM či-py), pokud se CMD rozhodne těmito paměťmi přístroj vybavit.

Momentálně bude přehrávač schopen pracovat se standartními MODy formátu **ProTracker**, 4 stopy, 15 nebo 31 samplů a max. 64 patternů. Casem bude moci zpracovat až 255 patternů. Také bude přehrávat **Star-Trekker** moduly o stejných parametrech. Prozatím nebudou podporovány moduly s více než 4-mi stopami, ale mohou být doplněny později; nicméně k tomu bude nezbytné mít akcelerátor, aby kvalita přehrávané hudby byla stejná jako u té se 4-mi stopami.

Bez akcelerátoru neočekávám, že smplovací rychlost u 8-stopého modulu bude větší než 5 kHz. V současnosti je dosaženo 8.2 kHz u 4 stop.

MODPlayer ještě není zcela dokončen, nicméně bude hotov v nejbližší době. Jde o komerční program a o prodej se postará americká firma **Threshold Productions** (e-mail: tpinfo@eskimo.com)

Nate Dannenberg
přel. Marcus/UNREAL

Wíte, že...

... operační systém GEOS, který byl vyvinut pro Commodore 64 resp. C128 existuje v úspěšné verzi i pro PC? Nejmenuje se ovšem GEOS, ale jeho plný název zní GEOWORKS. Systém stojící při uvedení na trh (v roce 1991) okolo 390 DM obsahuje aplikace známé i z ostatních (nižších) počítačů, jako např. Data Manager, Texteditor atd. V názvech těchto programů bylo použito předpony GEO (nepřipomíná vám to nic?) a velikou předností systému je to, že přináší pravý multitasking a umožňuje jej spolehlivě provést, obzvláště i na pomalejších IBM-XT kompatibilních PC. Zastoupení v Německu: Heureka Software, Paul-Hosch-Strasse 4, 8000 Munchen 60. Tato firma, která převzala zastoupení GEOWORKS, se dříve specializovala na výukový software pro C64, Amigu, PC a Atari řady ST.

... v červenci roku 1989 byly ceny Commodorů a jejich příslušenství v USA následující:
Commodore 128D - 418 USD, Commodore 64 - 129 USD, Disk drive typ 1541/II - 169 USD, Disk drive typ 1581 na 3 1/2" - 185 USD, RAM Expansion 1764 (256K) - 119 USD, Barevný monitor Commodore 1084 - 299 USD, Myš Commodore 1351 - 39,95 USD. A ceny softwaru? GEOS 128 (zákl. verze) - 39,95 USD (stejná cena jako za myš), GEOS (verze 2.0) pro 64 - 34,95 USD. Hry od 19,95 USD (Ocean Ranger, Zak McCracken, Paperboy, Skate or Die) až po nejdražší za 30 USD (Flight Simulator, Stealth Mission).

Ruda RS/Commodore klub Brno

RAM - otestuj si sám!

Pro ty, kdo používají REU - rozšíření RAM počítače C64 nebo C128, je určen následující článek, ve kterém bych vás chtěl upozornit na malý program, který by neměl chybět ve vaší sbírce programů pro vaši RAMku. Jedná se o testovací program pro rozšíření RAM 1700 nebo RAM 1750. Je jedno, které rozšíření vlastníte, protože program sám rozezná používaný typ a otestuje jeho funkčnost. Na disketě přiložené k tomuto číslu časopisu SPLASH! jsem dal program k dispozici všem, kdo by se o něj zajímali a měli zájem na jeho využití.

Při vypnutém počítači (jak jinak) zasuňte RAMku do EXPANSION PORTU a zapněte počítač. Program RAM TEST 1700/1750 po natažení do počítače spustíte běžným příkazem RUN. Sám program pak rozezná druh použitého rozšíření RAM a vypíše hlášení:

RAM CHECK FOR 1700 EXPANSION IS RUNNING

nebo:

RAM CHECK FOR 1750 EXPANSION IS RUNNING

Během testování vaší RAM bude blikat obrazovka všemi možnými barvami. Toto

není v žádném případě na závadu, je to jen důkaz probíhajícího testování! Test trvá u RAM 1700 (128KB) asi 30 vteřin a u typu RAM 1750 (512 KB) přibližně 2 minuty. Pak by jste měli dostat hlášení: NO ERRORS! Potom již tedy testovací program nepotřebujete, protože vaše právě vyzkoušená RAMka je bez chyby.

Jestliže se ale místo toho objeví na obrazovce varovné hlášení **RAM EXPANSION ERROR IN BANK: X ADR.: XXXXX**, pak došlo k chybě a přezkoušejte modul testem opakovaně. Teprve po několikerém opakovaném chybovém hlášení je důvod k obavám a nezbude vám nic jiného, než rozšíření vyřadit prozatím z provozu jako defektní.

Ještě malou radu na závěr. U starších typů počítače C64 může nastat chybové hlášení i díky špatnému zdroji (trafu) počítače! Proto odzkoušejte ještě RAM na jiném počítači, popřípadě s jiným zdrojem. Nový zdroj nebo externí napájení RAM ve většině případů tyto chyby odstraní.

Program běží s RAM rozšířením i v módu počítače C128 a je možné jej tedy vyzkoušet i takto.

Ruda RS/Commodore klub Brno

Programy pro C128

Přestávka na kávu!

Máte-li již dost stříleček, mlátíček a bojujících cizinců na obrazovce vašeho C128, dejte si pauzu na kafičko a při tom si vyzkoušejte svůj postřeh a také odhad v testu zručnosti, koordinací a paměti. Tato hra simuluje jednu z mnoha strašných prací na této planetě,

přípravu kávy v provozní špičce v Kafe-baru.

Pracujete v Brně na České ulici v kávovém baru

(poblíž hotelu Avion), okolo kterého proudí davy penězi poblázněných lidí, uhánějících na nejbližší zastávku MHD a do práce. Samozřejmě, že žádný z nich nepůjde bez ranní kávy. A tu si dá právě u Vás! Shleďte, jak je těžké v dnešní době servírovat těmto zákazníkům kávu rychle a korektně, aniž byste přišli o práci.

Pro hru zapojte váš joystick do portu 2 a stiskněte tlačítko fire k zahájení. Startujete v 1. den bez bodu a ledabyly obslužíte 2 zá-



kazníky do minuty na vaší lince na přípravu kávy. Můžete ovládat pás s hrníčkem na horizontálním pultu joystickem vlevo či vpravo, aby jste jej umístili pod správné plnicí hrdlo. Pak vertikálním pohybem joysticku ještě vyberte správnou barvu na kontrolním panelu (šipkou) a stisknete tlačítko joysticku. O správném naplnění (dávce) vás bude informovat zvukový signál. Při chybě jde vše do odpadu a vy můžete začít znovu.

Požadavky zákazníků jsou ukázány ve spodním pravém rohu obrazovky. Připravený šálek kávy podle požadavku zákazníka a s těmi správnými přísadami je nutno odeslat zákazníkovi po lince vpravo. Je-li připraven nesprávně, zákazník vám jej vrátí a požaduje správný. Ovšem další zákazník již ale mezitím postoupil vpřed, takže pořadí se vám může pomíchat.

Jestliže podáte všechny šálky správně **do jedné minuty**, bude Vám započítán první pracovní den. Jestliže ale uplyne váš čas před obslužením, tak pohoříte a budou se Vám redukovat pracovní dny (neboli hezky česky řečeno vyletíte z práce).

Hra je určena výhradně pro počítač C128 v módu 128 a pracuje v rozlišení čtyřiceti znaků na obrazovce, takže k jejímu spuštění není třeba speciální monitor. Je psána v BASICu 7.0 a autory (rok 1996) jsou členové Commodore klubu Brno - J. Štěpánek, J. Kníže a R. Šebánek.

FRACTAL GRAPHIC 128

Program FRACTAL GRAPHIC je určen pro počítače C128 nebo C128D v módu 128. Je psán v BASICu 7.0 a na obrazovce pracuje s rozlišením 40 znaků, takže k jeho spuštění není třeba zvláštní monitor.

Fraktální grafika je mezi počítačovými umělci velice dobře známa a v poslední době poměrně dosti rozšířena. Následující program vám na vaší C128 umožní sledovat práci počítače při výrobě fraktální grafiky. Jedná se o vykreslení terénu ve formě tzv. vrstevnic v multicolor módu. Protože je ale výpočet grafiky náročný a váš C128 při vši úctě nepatří k nejrychlejším, trvá práce počítače při volbě parametrů v prog-

ramu již přednastavených (velký obrázek) dvě a půl hodiny. Pokud parametry změňte (zejména zmenšíte-li velikost obrázku v osách X a Y), je možné dosáhnout uspokojivého výsledku třeba i po deseti minutách práce počítače. Na tomto poli musíte trochu experimentovat, ale to už snad neoddelitelně k práci s počítačem patří...

V hlavním menu máte možnost individuálního nastavení parametrů grafiky (šířka, hloubka, výška, ale i barvy!!!) pro základní model terénu, nebo pouze schválení parametrů již přednastavených. Pokud nechcete parametry měnit, stačí jen odklepat vstupy hodnot bez zadávání čísel pomocí RETURNu a čekat. Po vykreslení grafiky (resp. po jejím výpočtu) program chvíli čeká a následovně se ptá, zda má výsledek uložit na disketu. Vzhledem k delší práci počítače vám toto pokaždé doporučuji. Počítač pak grafiku uloží na disketu pod vámi zvoleným jménem ve formě dvou souborů. Pokud má být výsledná grafika později natahována, použijte k tomu příkazů:

BLOAD "Jméno souboru", ON BO (ó en bé nula) a po natažení tohoto prvního souboru přidejte:

BLOAD "Jméno souboru - F", ON BO

Příkazem **GRAPHIC 3** po natažení těchto dvou souborů po sobě grafiku na obrazovce zviditelníte.

Dodatek k programu: grafický obrázek je uložen od adresy 8192 po 16383 a k němu příslušná barevná paměť (zkratka -F) od adresy 7168 po 8191. Tento způsob uložení dat je zvolen z toho důvodu, aby umožnil a ulehčil zkušenějším programátorům eventuální pozdější zpracování obrázku v C64 módu.

FAST-modus pro C128

Příkaz FAST v BASICu 7.0 není vždy u počítače Commodore 128 použitelný, protože čtyřicetiznaková obrazovka se pak většinou stane nečitelná a ztmavne. C128-FASTER vám umožní zrychlení vašeho počítače asi o 30 procent při stále čitelné obrazovce.

C128 nepatří k právě nejrychlejším počítačům, nabízí vám ale možnost nechat pracovat procesor s frekvencí 2 MHz (v běžném, normálním taktu pracuje jen s 1 MHz). Pokud ale nevlastníte osmdesátiznakový monitor, nezbyvá vám, než na FAST modus rezignovat, protože 40-znaková obrazovka se při tomto příkazu vypíná. A tady vám právě může velmi pomoci program C128-FASTER, který zrychlí váš počítač ve čtyřicetiznakovém režimu asi o 30 procent s čitelnou obrazovkou.

A jak funguje tato nová varianta zrychlení? Provoz s taktem 2 MHz je aktivován u C128 příkazem POKE 53296,1. Tím se obrazovka nevypíná, ale vzniká tzv. zrnění. Takhle tedy přepne program C128-FASTER nejdříve počítač na takt 2 MHz, aby vzápětí „přibrzdil“ procesor počítače zase zpět na

takt 1 MHz. Tak zůstává obrazovka i přes částečný 2 MHz provoz čitelná. Musíte se ale potom smířit s tím, že GRAPHIC modus 2 a 4 (při tomto je míchána grafika a text) nemůže být použit. Také operace a povely přes sériový výstup počítače C128 nelze provádět (floppy, tiskárna atd.). Pro všechny tyto operace musí být C128-FASTER krátkodobě vypnut, ale není třeba si zoufat, jeho pozdější aktivování je pak zase samozřejmě možné. Tohle váš C128 lehce dokáže!

Natažení programu do počítače a jeho současné spuštění je možné příkazem RUN "C128-FASTER". Nato se natáhne do paměti počítače tento program a v paměti se vygeneruje strojová rutina. S příkazem SYS 4864 pak můžete program (zrychlení) kdykoli aktivovat a příkazem SYS 4968 zase zastavit.

Ruda RS/Commodore klub BRNO

USER PORT - konektor

Měl jsem problém: zkuste dnes někde koupit konektor pro User Port. Vyřešil jsem jej následovně...

Vzhledem k tomu, že v dnešní době se jen s velkým vypětím shánějí User Port konektory (UPC), rozhodl jsem se tento problém vyřešit použitím konektoru Canon 25 připojeného paralelně ke stávajícímu UPC. Jeho umístění je v podstatě na fantazii každého z Vás, ale osvědčilo se mi jej umístit nad otvor stávajícího konektoru (C64 II) nebo na levý bok přístroje (C128).

Postup úpravy:

Demontujete computer vyšroubováním samořezek ve spodní části pouzdra a opatrně jej otevřete, odpojíte klávesnici a přívody ke kontrolce. Opatrně sejmete stínící kryt, pokud jej v computeru máte. Vyšroubováním sedmi šroubů uvolníte mainboard a vyjmete opatrně z krytu, tím je demonáž computeru skončena.

Výrobu otvoru pro nový konektor a jeho umístění nechávám na Vaší fantazii a

možnostech. Jeho rozměry jsou patrné z náčrtku na konci článku.

Připravíte si asi 25 až 30 cm kabelu typ AWG 28-24 a konektor CANON 25 Z, u něhož zaslepíte kusem drátu nebo třískou pin 13. Kabel rozdělíte na poloviny, každá o 12 žilách. Jednotlivé vodiče na koncích obou kabelů odizolujete a opatrně pocínujete, označíte na každém z kabelů jeden krajní vodič a jeden po druhém je připájejte nejprve ke konektoru CANON.

Nyní přikročíme k připojení hotového celku k UPC na mainboard computeru. Pokud vlastníte originální UP konektor, nasuňte ho na desku a fixem nebo tužkou omalujte, kam až sahá. Za tuto rysku můžete naletovat volné konce nachystaného kabelu dle tabulky 1a), 1b). Nezapomeňte pracovat **pouze** s mikropájkou! Computer je osazen obvody, jež jsou vyrobeny technologií CMOS, které jsou náchylné na zničení statickým nábojem. Je dobré stranu spojit při pájení zkratovat AL-fólií (alobalem). Pokud jste pracovali pečlivě a s rozvahou, není se třeba obávat poškození computeru.

Computer zkompletujete a uvedete v činnost. Někdy je dobrý kabel připojený ke spodní straně desky kontaktů rozdělit na poloviny a protáhnout jej po stranách původního konektoru.

Do příštího vydání pro Vás mám nachystanu první konstrukci využívající této úpravy, jedná se o interface pro tiskárnu s rozhraním CENTRONICS.

Speciální poděkování:

Panu **Frant. Stěpánkovi** z Olomouce. Potěšilo by mne, kdybyste se mi nějakým způsobem ozval. Chci se s Vámi podělit o zkušenosti z provozování takto upraveného computeru a nabídnout pomoc při konstrukci nových zařízení.

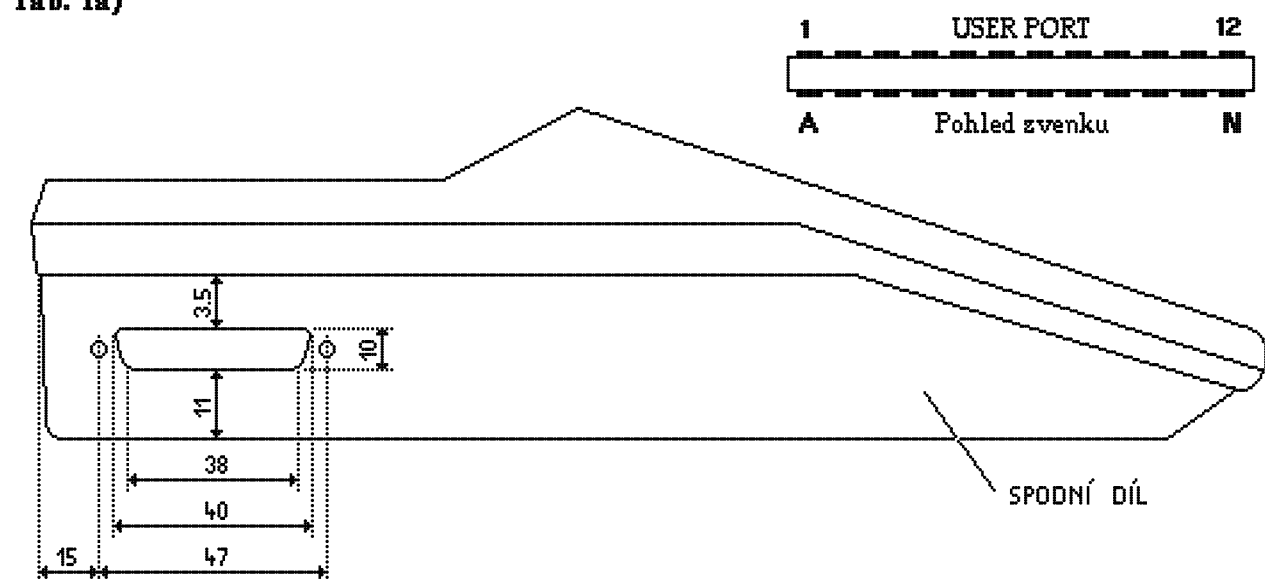
Charlie

UPC		CANON 25	
Pin	Signál	Pin	Poznámka
-	-	13	NC (nezapojen)
1	GND	12	
2	FLAG2	11	
3	PBO	10	
4	PB1	9	
5	PB2	8	
6	PB3	7	
7	PB4	6	
8	PB5	5	
9	PB6	4	
10	PB7	3	
11	PA2	2	
12	GND	1	

Tab. 1a)

UPC		CANON 25	
Pin	Signál	Pin	Poznámka
A	GND	25	
B	FLAG2	24	
C	PBO	23	
D	PB1	22	
E	PB2	21	
F	PB3	20	
H	PB4	19	
J	PB5	18	
K	PB6	17	
L	PB7	16	
M	PA2	15	
N	GND	14	

Tab. 1b)



Icon Editor v2.0

podle 64'er upravil -K.P.-

Start Icon-Editoru :
 - Dvojklik na piktogram Icon-Editor
 - Piktogram odkliknout a klávesy
 C=Z

Chyba na disketě způsobí problém při nahrávání.
 Podle druhu chyby se objeví buď výběrové okno nebo se program vrátí do DeskTopu

Icon Editor hlavní obrazovka :

Když je zvolený soubor připraven pro -Geos-, objeví se ihned pracovní obrazovka. Jinak musíte ještě uložit důležitá data.

Select File :

DESK TOP
Obrazek (Kliknout vybr. file)
 GEOMERGE
 Icon Editor
 calendar
 geodEx

Skrolování více než 6-ti file

Open (Změna disku)
 Drive (Změna disk. jednotky)
 Quit (Desk Top)

This file is write protected.
 File je chráněno proti zápisu.
Ignore write protection?
 Ignorovat ochranu proti zápisu?
 YES NO
 Pokračovat

This file is not a GEOS file. Convert to GEOS file type?
 File není typu GEOS. Konvertovat do formátu GEOS?
 YES NO

What type of file is this?
 Jakého typu jsou tato data?
 Start dát příkazem RUN- Basic
 Start dát příkazem SYS - Asm
 Čistě datové file - Data
 Tuto informaci potřebuje Desk-Top pro správný start file
 Basic Asm Data

Enter initialization address: (Up to five decimal digits)
 Vložit pětimístnou startovací adresu, např. (decimálně)
 49152

Enter permanent name file:
 Toto jméno se objeví v Info-funkci -Class-. (Podle tohoto jména pozná GeoPaint obrazová data.
Paint Image V1.1

Když je file typu -Data-, skok do pracovního okna. Jinak ještě musíte zadat jméno autora!

Enter name of author:
 Napište jméno autora
Helmut von Bahnhof

Icon Editor
 File: **Obrazek** (Název file) Disk: **DESK TOP** (Název disku)

Icon Edit Window
 Ikonu do paměti **Copy to buffer**
 Ikonu vrátit **Load from buffer**

Icon Buffer
 Do Icon Bufferu umístit aktuální ikonu pro použití v další aplikaci.
 -Copy to buffer- ikonu uchová a používá
 -Load from buf.- bude přenesena zpět do -Edit Window-. Buffer se nahrává ikon do -Edit Window- nevymaže.

Actual Size: skutečná velikost

Otočit v Y-ose, Otočit v X-ose, Edit. pole vymazat, Posun Edit. pole o 1 pixel šipkou. Celý obraz může být posunut libovolným směrem, Invertování edit. pole

You cannot remove the icon from a GEOS file.
 Ikonu tohoto GEOS file nemůže být odstraněna.
 OK

Jedno z těchto oken se objeví, podle typu zpracovávaného file

Are you sure you want to delete this file's header?
 Its icon and file attribute information will be lost.
 Chcete skutečně ikonu a infosektor zrušit? Pokud ano, budou nendůvodně smazány.
 YES Cancel

Icon Editor Info | **Icon Editor Info box**
 Zde se objeví názvy až 8 pomocných programů umístěných na disketě. (Startují se odkliknutím)

file

save icon	ikonu nahrát
recover icon	Nahrát před změny
remove icon	ikonu a info smazat
quit	Icon Editor uzavřít

Změněná ikona bude nahrána !!!
 Nechcete-li, použijte recover icon.

edit

cut	ikonu do scrapu vyřezat
copy	ikonu do scrapu kopírovat
paste	ikonu ze scrapu vlepít

"cut" a "copy" vytvoří z edit. pole scrap "cut" přitom vymaže edit. pole
 Když je scrap větší, než Edit Window, musíte nejprve myš' vybrat vhodnou část scrapu. Potom odkliknout.

Eda můžete tvořit ikony
 Zажедте šipkou do edit. pole a šipka se změní na modrý čtvereček. Kliknutím můžete kreslit nebo mazat jednotlivé pixely ikony.

Podle vašich dopisů a ohlasů víme, že se vám líbí naše rubrika zabývající se operačním systémem GEOS. Proto jsme pro vás dnes připravili opravdovou lahůdku, kterou je podobná recenze nové grafické aplikace pro GEOS - GeoCanvas v3.0. Tento program je natolik zajímavý, že byste si jej rozhodně neměli nechat ujít...



GeoCanvas v3.0

GEOCANVAS je nástupcem známého grafického editoru pro systém GEOS - GeoPaintu. Kdo se již s GeoPaintem setkal, nebo s ním pracoval, zeptá se jistě, co takový další editor může přinést nového? Mohu vás však ujistit, že GEOCANVAS vás rozhodně nezklame. Dalo by se dokonce říct, že jde o program zcela nové generace.

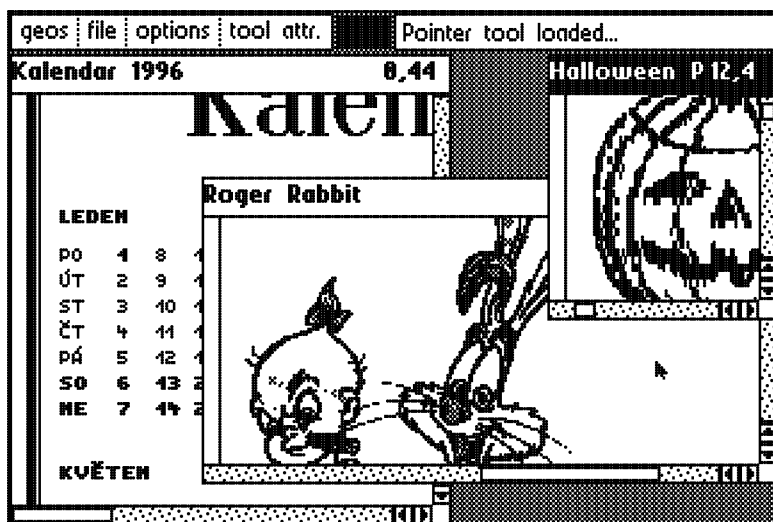
Oproti proklínané malé pracovní ploše v GeoPaintu je nyní tato plocha téměř přes celou obrazovku. Svou filozofií se již blíží GEOCANVAS aplikacím známým z PC (Windows), protože dokáže pracovat až se **třemi dokumenty najednou!** Přirozeně, že okna jednotlivých dokumentů se dají libovolně zmenšovat či zvětšovat, posunovat anebo překládat přes sebe (aktivní dokument je vždy nahoře). Díky těmto a jiným vymoženostem však GC vyžaduje rozšíření paměti (REU 1764/1750, RamLink...). Ostatně, kdo ještě v současné době nevlastí žádné rozšíření paměti, ten očividně zaspal dobu.

Při spuštění aplikace si speciální rutiny GEOCANVASu zaberou v REU celý jeden RAM-bank (64 kB). Z tohoto důvodu proto musíte uzpůsobit svoji konfiguraci tak, aby vám editor fungoval. To znamená zredukovat velikost RAM Disku, případně vypnout Shadow 1541, Shadow Dir 1581 atd. Abyste měli přehled, kolik RAM-banků zabírá která aplikace, program, či konfigurace RAM Disku, předkládám jednoduchou tabulku:

- 1 bank hlavní rutiny GEOSu - je obsazen vždy!
 - 1 bank GeoHewer (většinou posl. volný bank)
 - 1 bank Switcher 64, případně
 - 2 banky Switcher 128
 - 1 bank GEOCANVAS
 - 3 banky RAM 1541/Shadow 1541
 - 6 banků RAM 1571/Shadow 1571
 - 13 banků RAM 1581
 - 1 bank Shadow Dir 1581
- Zbytek pro RamProces (RamPrint, atd.)

Malý příklad: já osobně vlastním REU 1750 (512 kB), tzn. 8 RAM-banků. Pro RAM 1571 je vyhrazeno 6 banků, 1 bank pro GEOS a poslední bank pro GC. Takže již nemůžu použít žádný další program vyžadující volný RAM-bank. Pokud bych však změnil konfiguraci na RAM 1541, zbyly by mi ještě 3 banky a mohl bych využít ještě např. Shadow 1541 anebo Shadow Dir 1581 a RamProcess. A tak dále...

Vrátím se však k vlastnímu programu. Po obdržení diskety zjistíte, že se na ní



kromě GEOCANVASu nacházejí ještě další tři programy a sice **ScrapCan**, **PaintCan** a **FontCan**. Nyní si o každém z nich něco řekneme.

ScrapCan

GeoPaint neumožňoval vytvářet PhotoScrap větší, než byl právě výřez pracovního okna. Ani GC to vlastně přímo nedokáže (autor píše, že tato rutina by zabrala v programu příliš mnoho paměti), ale k tomuto účelu je zde právě utilita ScrapCan.

Po zvolení dokumentu, ve kterém chcete PhotoScrap provádět, musíte zadat hodnotu **threshold** - detailnost zobrazení (čím větší číslo, tím méně detailů se zobrazí a preview stránky bude světlejší). Maximum je 16, původní nastavení (jako preview v GeoPaintu) je hodnota 3. Pak se načte obrázek ve zmenšené formě. Samozřejmě, že volbou threshold nedojde k žádnému úbytku detailů v původním dokumentu či PhotoScrapu, který vytvoříte. Threshold slouží pouze ke zobrazení dokumentu.

V pravé půlce obrazovky se objeví celá stránka A4 ve zmenšené formě a vy si pomocí myši označíte výřez, který chcete zkopírovat do PhotoScrapu. Vlevo vidíte pozici kurzoru, která je udávána v canvasech (kachlicích), což jsou políčka o velikosti 8x8 pixelů. Pak zvolíte **copy** v menu **edit** a drive, na který chcete PhotoScrap uložit. Podobným způsobem vkládáte PhotoScrap

do dokumentu: myši vymezíte pole, kam budete vkládat, v menu **edit** zvolíte **paste** a také, zda chcete vkládat transparentně (kde to jde, nepřekryje se kresba původního dokumentu) a chcete-li vložit PhotoScrap i s barvami.

Program běží rychle (oproti podobnému programu **Scrap It!**) a je přehledný, takto nějak jsem si jej představoval. Pouze občas se stávalo, že když jsem vkládal PhotoScrap transparentně do jinak velikého okna, objevil se buď necelý, nebo různě zdeformovaný.

PaintCan

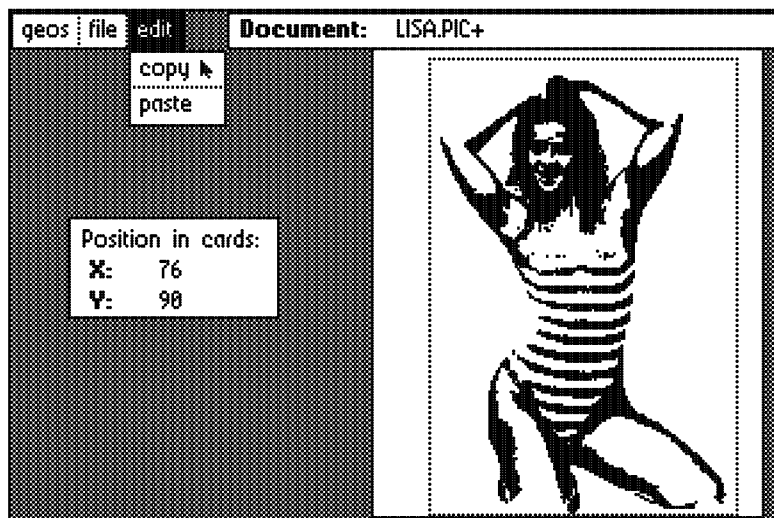
Jednoduchá utilita pro konverzi dokumentů GeoPaint na formát GEOCANVASu a naopak.

Aby bylo jasno, obě aplikace dokážou pracovat s oběma druhy dokumentů. GEOCANVAS však navíc ukládá do dokumentu různé speciální informace, např. poslední pozice výřezového okna, nastavení všech kreslicích nástrojů atd., což GeoPaint nezná. Také do hlavičky zavede informaci, kde je udáno, ke které „rodičovské“ aplikaci dokument patří a tu pak automaticky hledá a spouští při dvojitým nakliknutí dokumentu z Desktopu.

FontCan

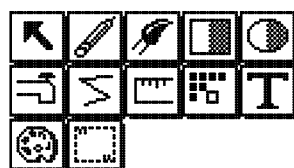
Při používání některých fontů v GEOCANVASu se stává, že po stisku klávesy DEL se objeví na místě, kde byly písmena, nesmyslné znaky. Tato konverzní utilita „odbourává“ tuto vadu fontů a přidá speciální „DEL-character“, takže nadále již funguje psaní textů bezchybně.

A teď k hlavnímu programu. GEOCANVAS jako takový je řešen modulárně, což znamená, že se k němu (podobně jako u programu GoDot) dají programovat a doplňovat neustále další moduly, v tomto případě to jsou kreslicí a editační nástroje (zvané **tools**). Na instalační disketě je celkem 11



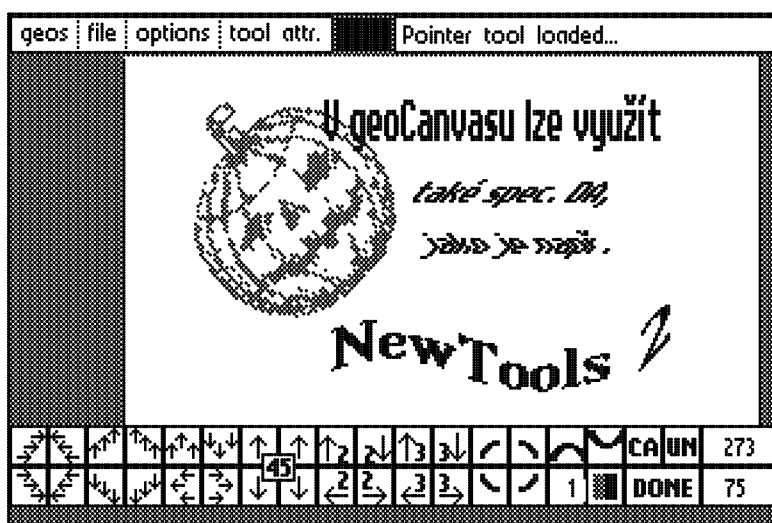
toolsů, s nástrojem kurzorové šipky, který je zabudován napevno v hlavním programu, jejich počet činí 12. Při instalaci programu si můžete nainstalovat libovolné nástroje (čím více nástrojů, tím delší ve pak celá aplikace) a lze je také zpět odinstalovat (položky **add tool**, **del tool** v menu **options**), pochopitelně nejlepší je nainstalovat vše...

Co mně na GC velice vadí, je řešení toolboxu (paleta nástrojů). Autor chtěl zřejmě zachovat co největší možnou kreslicí plochu a proto se toolbox musí vyvolat znovu po každé, když chcete použít jiný nástroj. Je to trochu nešťastné řešení, protože tak musíte vždy najet do menu **options** a nakliknout na pole **select tool**, anebo (což je jednodušší) stisknout kombinaci kláves **ET**. Pak se toolbox objeví v editačním poli.



Nyní zvolíte myší žádaný nástroj a toolbox zmizí. Tak jak tak, je to zbytečné zdržení a práce navíc. Nevím, proč nepoužil autor variantu, která byla k vidění v demoverzi GEOCANVASu V1.0, tedy malou paletu nástrojů, podobnou paletě v GeoPublish (v zoom-módu), kterou se dalo uchopit a posunout na libovolné místo na obrazovce. Tak mohl být toolbox vždy po ruce a pokud by náhodou zavazal při editaci, posunul by se jinam. Ideální by pak bylo, kdyby se tento posouvateľný toolbox dal ještě navíc zapínat a vypínat (třeba opět pomocí **ET**), jak tomu je v GeoPublish.

Nástroje odpovídají funkcím v GP, mají však implementováno více funkcí. Ty se přepínají v menu **tool attr.** a potěšitelný je fakt, že všechny funkce se dají vyvolat také rychle kombinacemi klávesy **E** a určitého písmena.



Nyní nechám být jednotlivé toolsy (k některým se vrátím ještě později) a přejdu k hlavnímu menu-liště. Ta obsahuje pár položek, které stojí za zmínku.

Hned v menu **geos** najdeme zvláštní položku jménem **special DA window**. V manuálu se o ní dočtete, že slouží k tomu, aby i speciální Desk Accessories (pomocné programy) vytvořené pouze pro GeoPaint šly spustit v GEOCANVASu. Jde hlavně o **NewTools**, **TewTools2**, **GeoStamp**. Pokud je položka aktivní (svítí u ní hvězdička) dají se tyto DA spustit bez toho, aniž by nastaly další problémy. Editací okno se zmenší na velikost okna GeoPaintu a přesune se na stejnou pozici. Pak se objeví i lišta pracovních nástrojů na správném místě a nekoliduje s editačním oknem (viz obrázek výše).

V menu **file** upozorním pouze na příkaz **full view**, který zobrazí přes celou obrazovku výřez kreslicího pole o rozměru 320x200 pixelů.

V menu **options** najdete spoustu nových položek, takže si je jednu po druhé popíšeme:

grid lines - podobně jako v GeoPaintu i zde umožňuje do právě viditelného editačního pole zakreslit mřížku. Můžete však navíc zvolit hustotu mřížky, zda chcete vložit svíslé/vodorovné čáry, nebo obojí.

ryd in pixels/inches - rozměry (x-osa, y-osa, délka) v pixelech nebo palcích. Funguje u nástrojů jako pravítko nebo čáry.

edit pattern - již nemusíte více používat speciální editory vzorků, pomocí této funkce můžete sami měnit systémové vzorky přímo v GC.

undo change - odpovídá funkci UNDO v GeoPaintu. Cítelně zde chybí shortcut (klávesová zkratka) pro tuto funkci.

add/delete tool - instalace/rušení nástrojů v toolboxu.

Pokud máte jako nástroj zvolenu kurzorovou šipku, můžete v menu **tool attr.** použít funkci **smooth control**. Jde o stejnou funkci jako u prvního nástroje Geopaintu, plynulý posun dokumentu. Tento posun je však znatelně pomalejší než u GeoPaintu (posouvá-li se větší okno), proto raději používám šipky na krajních listách dokumentu, případně posuvné lišty, když se chci rychle přesunout na jiné místo.

Nyní bych se rád zmínil o některých přínosných funkcích nástrojů, které jsou oproti GeoPaintu nové či vylepšené.

Velikým kladem GC je to, že do dokumentu zapisuje poslední konfiguraci všech nástrojů, takže při příštím otevření je vše tak, jak jste dokument posledně opustili. To se týká i velikosti a pozice editační plochy a pozice okna (tzn. kde v dokumentu se právě nacházíte). Příjemným zpestřením je i to, že každý nástroj má svůj typický tvar kurzoru.

U nástroje štětce se dá editovat tvar štětce, původních tvarů je celkem 32.

Pokud zvolíte kreslení plných objektů (kruhové i čtyřhranné), lze navolit jejich orámování.

Při kreslení linek můžete zvolit také funkci paprsků - kreslíte linky od jednoho bodu, dvojklikem funkci opustíte.

Pravítko - zde je navíc funkce zobrazení vodících kolmých čar anebo zapnutí okrajových bodů, které pak v dokumentu zůstávají vidět (lze je přirozeně smazat klasickým způsobem).

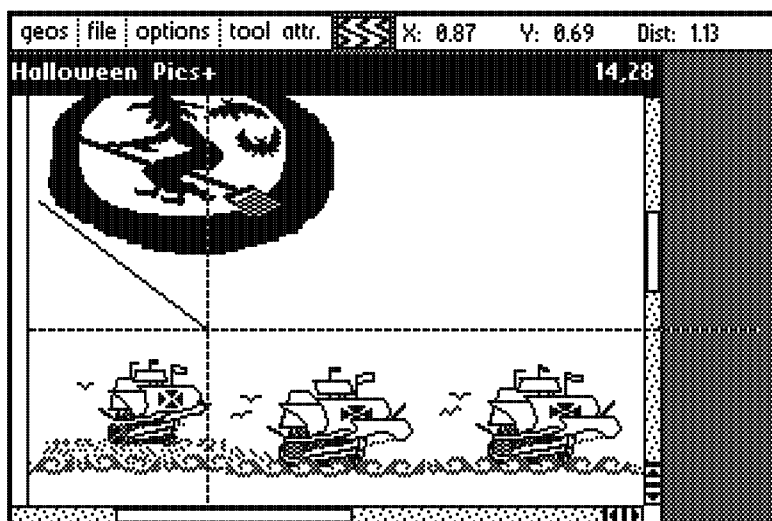
Barevný mód v GC umožňuje kreslit barevně i v zoomu, nebo

měnit barvy v aktivním okně. Lze měnit barvu i v označeném výřezu.

Funkcí, která mi v GC chybí, je roztažování či smršťování PhotoScrapu při jeho vlepování do výřezu. Nechápu, proč není tato rutina v programu použita, když byla již v GeoPaintu. Diskutabilní je také takový detail jako volba Desk Accessories z menu **geos**. K tomu, abyste mohli aktivovat např. Photo Manager, nestačí pouze zvolit jeho položku z tohoto menu, ale nejprve musíte nakliknout na **desk accessories**, poté vám vyběhne file-requester DA, které se nachází na aktuálním disku a až pak můžete spustit některý z DA. Mnohem jednodušší by bylo klasické vyrolování DA přímo v menu **geos**. File-requester sice umožňuje vyvolat až 15 DA a přepínat mezi drivy, ale myslím, že pokud už člověk má RAM Disk (a to tedy má, protože bez REU se GEOCANVAS stejně nerozběhne), nakopíruje si potřebné DA na něj a více než osm (dle vlastní zkušenosti) jich stejně nevyužívá.

Nicméně vyjmenované nedostatky nemění nic na tom, že **GeoCanvas v3.0** je nadmíru zdařilým grafickým editorem a rozšířili se dostatečně mezi uživateli GEOSu a nadále se pro něj budou vytvářet další moduly, myslím, že brzy vytlačí GeoPaint, který až dosud byl jediným kvalitním a komplexním graf. programem pro GEOS.

Marcus/UNREAL



Nazdar čtenáři!

Možná vás zarazí, že se setkáváte s jakýmsi absolutně zbytečným pokecem nejen v úvodu časopisu (což bývá dobrým zvykem), ale také v části věnované hrám (což zvykem doposud nebylo). Nicméně (či nicvíce) časy se mění, s nimi se změnil i Splash! a s ním zase herní část. Navíc si s Marcusem/Nereálem myslíme, že změny gamesnického oddílu jsou natolik podstatné, že si samostatný pokec zaslouží. No a protože se ze mě poslední dobou stává grafoman (díky psaní do Splashle a do místních Hranických novin), bylo již předem rozhodnuto, kdo úvodník v závěru napíše.

První podstatnou změnou je systém hodnocení her. Doposud používaná procenta jsme konečně zavrhlí, protože se nadále necítíme kompetentní soudit, jestli je některá hra o procento či dvě lepší nebo horší, než jiná. Podle nového systému hodnocení budeme grafice, zvuku a zábavě přidělovat 0 - 10 bodů, přičemž deset je maximum. Výsledný verdikt však nebude zaokrouhleným aritmetickým průměrem jednotlivých hodnot, ale výchozí pro nás bude (je, byla) zábava, kterou může zvýšit nebo snížit grafická a zvuková úroveň. S výsledným verdiktem pak souvisí další novinka. Tou jsou jakási razítka čili štěmply. Pokud hra získá skutečně vysoké hodnocení, má velkou šanci získat označení COOL. A zase naopak hry, jejichž hodnocení bude podobné známám mých talentovaných spolužáků, si vyslouží označení SHIT. Možná se vám zdá, že jste už něco podobného někde viděli (třeba ve Score). Mohu vás ujistit, že tento systém hodnocení mě napadl dříve, než se ve Score či jinde objevil. Avšak díky velké vzdálenosti mezi Plzní a Ostravou, kde Marcus a já studujeme a z toho vyplývajícího minima vzájemné komunikace, jsme tyto změny mohli přivést k životu až o prázdninách.

Ale nyní zpět ke změnám. K dispozici máme i třetí razítko - KLASIKA. Toto označení však nebudou získávat všechny starší kvalitní hry, protože to bychom za klasiku mohli označit takřka vše, co jsme kdy recezovali. Razítko KLASIKA Splashle získají pouze staré fajlové hry, tedy hry, u kterých jsme trávili dlouhé hodiny ještě v období, kdy naší jedinou periférií byl joystick a dataset. Vybrané hry budeme stahovat z kazet a vy je budete nacházet na Splash! discích. Z doposud recenzovaných her by tento titul zajisté získaly hry Elite, Deflektor, Legend of Rockford (sbírka Boulder Dashů), Orb, Commando Libya, International Karate, Stunt Car Racer, Cool Sports Disk (všechny hry) a Bop'n Rumble. Nyní k nim přibývá H.E.R.O.

Pokud si přečtete podpisy pod jednotlivými recenzemi, napadne vás, že je tu poněkud přeMACováno. Na to však existuje jednoduché vysvětlení. Nikdo jiný recenze nepíše, a to i přesto, že vás, čtenáře, Marcus k podobné činnosti několikrát vyzýval. Ozval se pouze jediný člověk, Tomáš Vondráček (řčený Zlorfik/Commtext), jehož recenzi jsme s díky přijali a ihned otiskli. Jeho recenze se nám líbila, i když jsme na výsledné hodnocení měli poněkud jiný názor. A ten nás přiměl k vytvoření další (nepravidelné) rubriky s názvem **jak to vidíme my** (já). Nechceme si dělat patent na paňanský rozum, ale pokud někdo z nás nebude souhlasit s hodnocením kohokoliv (třeba i Marcus s mým, což bych mu ovšem nedoporučoval), napíše hodnocení podle sebe, opřené o logické zdůvodnění. Neberte to tedy jako nějakou potupu autora, ale jako projev různorodosti názorových proudů. Mám toho na srdci ještě dost a dost, ale místa je málo, takže snad příště.

MAC



H.E.R.O.

Firma: Activision

Rok: 1984

Délka: 66 bloků

První hrou, kterou jsme zařadili do klasiky, je hra H.E.R.O. Jistě si kladete otázku, proč zrovna H.E.R.O. a ne třeba něco úplně jiného. Dokonce s naší volbou nemusíte souhlasit, ale to je také vše, co s tím můžete dělat. Něčím prostě začít musíme. Ale teď vážně, k tomuto výběru nás inspirovala velice podobná (a dost dobrá) hra Dark Caves, jejíž recenze by se mohla v nejbližší době ve Splash! objevit (pokud seženeme bezchybnou verzi).

Předpokládám, že většina z vás hru H.E.R.O. hrála, takže pouze krátce. Ve hře prolétáte podzemními jeskyněmi (bohužel to nejsou Zbrašovské aragonitové jeskyně, kde mám tu čest brigádníčit jako průvodce), kde na vás číhají nejrůznější nástrahy v podobě poletujících přišerek, slepých chodeb, lamp, stěn a podobně. Za sestřelení čehokoliv vám přibývají body, které jsou velmi důležité, neboť za každých dvacet tisíc bodů získáte život navíc. Vaším úkolem samozřejmě je všechny nástrahy pomocí střelby a granátů překonat a dostat se na konec levelu. V každém levelu jste vybaveni určitým množstvím granátů a energie. Ta se vypotřebovává jednak na létání a dýchání, ale také na střelbu. Takže pokud vám dojde, jste kaput. Za zbylou energii a granáty získáte body k dobru.

Grafické zpracování hry odpovídá roku vzniku. Zvukové kanály počítače jsou využívány pouze zvuky (střelba, výbuchy atd.). Hudba v průběhu hry bohužel nezazní.

H.E.R.O. vyžaduje dobrou zručnost při manipulaci s joyem, neboť na vaši postavu neustále působí často velmi nepříjemná gravitace.

H.E.R.O. patří mezi mimořádně zábavné hry, navíc má výborně vybalancovanou obtížnost, takže jí neprojdete bez ztráty života ani nebudete muset používat žádné POKE (což jsou dva extrémní občas vídané u podobných her). Samozřejmě, že napoprvé hru asi nedohrajete, ale při troše (nebo spíše větším množstvím) tréninku se dá dohrát bez nekonečných životů, granátů a kdovíčeho ještě.

Hru H.E.R.O. najdete na Splash!-disku, který je přiložen k tomuto číslu.

MAC

GRAFIKA:	6	7
ZVUK:	3	
ZÁBAVA:	8	

IN: obtížnost, zábava
OUT: absence hudby

Maniac Mansion

Firma: Lucasfilm Games

Rok: 1987

Délka: 2 strany

„Sílený profesor Fred mi unesl holku, měl bych ji zachránit. Asi.“, pravilo první já. „Kašli na ni, holek je na světě dost“, odpovědělo druhé já. „Když já ji mám rád, aspoň si to myslím“, řeklo první já. „Prosím tě, buď rád, že od ní máš chvíli klid. Když ji vysvobodíš, zase ti zakáže chodit do hospody, pařit na počítači, sta-

hovat z Internetu ty hambaté obrázky a vůbec, připraví tě o veškeré radosti mládí“, argumentuje druhé já. „No jo, v něčem máš pravdu, ale programátoři z Lucasfilmu mi napsali do scénáře, že mám Sandy vysvobodit, tak ji teda musím vysvobodit“, argumentuje vcelku logicky první já. „No a jak to teda chceš udělat?“, ptá se druhé já.

„Sám to určitě nezvládnou. Budu si muset vzít na pomoc kámoše z naší party. Ti mi určitě pomůžou. Jsou přece mimořádně schopní“, uvažuje první já. „No jo, ti určitě. Ani na tebe nebudou mít čas. Syd je hudebník, založil novou skupinu, Michael je dobrý fotograf, získal jakousi školní cenu či co, Wendy se chce stát slavnou spisovatelkou, Bernard je prezidentem fyzikálního klubu (a v České republice vlastní malý pivovar, to je fakt dobrej kámoš), Razor má nějakou punkovou kapelu, Jeff se pořád vyvaluje na pláži. Móc dobrá společnost“, zhodnotilo druhé já jednotlivé členy party. „Snad aspoň dva z nich ukecám...“, doufá první já.

Podobný myšlenkový souboj se mohl odehrát v hlavě hlavního hrdiny skvělé adventure Maniac Mansion, postavy jménem Dave. Jeho přítelkyni Sandy unesl do svého „Sídla maniaků“ šílený profesor Fred, který tento dům obývá společně se svou manželkou Ednou, synem Edem a několika barevnými mutanty - Tentakely. Dave stojí před nelehkým úkolem - osvobodit Sandy za pomoci svých dvou přátel ze spárů maniackého profesora a jeho příbuzných.

Ve hře ovládáte joystickem jednu ze tří postav (mezi postavami přepínáte pomocí funkčních kláves), se kterou se pohybujete po několikapatrovém domě i jeho blízkém okolí. Ve spodní části obrazovky je menu příkazů, které můžete použít. Jednotlivé postavy mezi sebou musí občas spolupracovat, takže celou hru nelze projít pouze s jedinou postavou. Navíc má každý člen



party jiné schopnosti, takže řešení určitých problémů není univerzální pro všechny, ale závisí na zvolených členech vaší skupiny. Cool, ne? Na provedení nějakého úkonu máte omezený časový limit, takže je dobré si hru občas „sejvnout“. Hra je čas od času přerušena animací, což působí jako příjemné zpestření, navíc jsou tyto animace někdy velice vtipné. Ostatně humor vás při hraní této hry neopustí ani na chvíli. A vůbec. Už hru nebudu dále popisovat. Maniac Mansion je prostě klasika z nejklašičtějších. Je to vynikající adventure úvodním intrem počínaje a závěrečným outrem konče. Grafika a zvuky možná od roku 1987 poněkud zestárly, ale její humor zdaleka ne. Hra byla zvolena hrou roku. Stala se dokonce inspirací pro televizní seriál (narozdíl od hry nepřiliš úspěšný). Vymyslete si dalších X důvodů, proč je hra nej.

Závěrem asi tolik: nutná koupě pro všechny, kteří hru nějakým záhadným hnutím osudu dosud nevládnou.

PS1: Pokud by si někdo nevěděl rady, k dispozici je podrobný návod včetně map domu a okolí.

PS2: Druhé já rozhodně nečerpalo inspiraci v mém „přátelském vztahu“ s jistou Lucií.

MAC

GRAFIKA:	7	9
ZVUK:	6	
ZÁBAVA:	10	

IN: celá hra od začátku do konce s výjimkou OUT
OUT: křeček nejde upéct v mikrovlnné troubě

Spherebrain

Firma: Trance Condition

Rok: 1995

Délka: 1 strana

Hra Spherebrain patří do velké rodiny logických her, kde musíte přesouvat kostky a mezi nimi sbírat různé věci. Na obrazovce jsou mimo běžných kostek i kostky

pohyblivé, které se od těch ostatních mírně liší texturou a právě na jejich pohybu je z velké části stavěna tato hra. Mezi kostkami jsou jakési malé diamanty, které je nutno

vysbírat všechny, abyste vůbec postoupili do dalšího levelu. Dále jsou tam také bonusové diamanty a kostky, které na malou chvíli zdokonalí hlavní postavu. Některé jí dají jednu bombu a jiné ji zase zrychlí. A právě tato postava mě na hře zaujala nejvíc. Je to jakási duhová kulička, která je dělaná ve FLI grafice a je vystínovaná od nejtmaší modré až po světle zelenou. Její kutálení bludištěm je velmi realistické a kulička skutečně urazí jen takovou vzdálenost, o jakou se otočil její obvod. Kutálení ale není úplně dokonalé, protože se vám občas stane, že kuličkou kutálíte doleva a ona se i navzdory fyzikálním zákonům točí ve směru hodinových ručiček.

V samotné hře, jak už bylo zmíněno, musíte sbírat diamanty mezi kostkami. Většina her má prvních pár levelů jednoduchých až debilních, ale Spherebrain naštěstí vypadává z tohoto stereotypu. Hned v první screen se docela zapotíte, abyste ji vůbec dokončili, protože stačí některou pohyblivou kostku posunout špatným směrem nebo jen o jedno pole víc a vaše další snažení je úplně na nic, protože zaručeně neposbíráte všechny drahokamy. V některých dalších levelech musíte k dokončení úkolu používat bombu. Po jejím sebrání se vaše kulička červeně rozblíká a až ji dostanete na správné místo, stačí stisknout FIRE a na všechny směry se roznese výbuch, který zničí jednu kostku a nezáleží vůbec na jejím původu. Ale opět je musíte používat s nejvyšší opatrností a nesbírat dvě najednou, protože dvě sice seberete, ale pořád máte jen jednu a ono docela zamrzí, když si lámete hlavu kudy se přesně prokutálet a na konec vám stejně nezbyde nic jiného než stisknout RUN/STOP nebo počkat, až vám dojde čas. Jedno z mála zjednodušení této hry je to, že se ani ve vyšších levelech nevyskytují žádné zrůdy, které by vám nepříjemňovaly kutálení, protože potom by byla hra opravdu nehratelná. Další plus má hra v kódech. Každý z levelů má kód, takže nikdy nemusíte hrát úplně od začátku.

Hra má celkem 30 levelů a ze začátku se snad může zdát, že hudba se v každém

levelu mění, ale při delší pařbě zjistíte, že se stejně opakuje. Nejjednodušší level je asi ten úplně poslední, kde je pouze z kostek nápis END a okolo něj dvě řady drahokamů. Po něm následuje END-sequvence, ve které se vaše duhovka kutálí po obrazovce a za ní se objevují credits, gratulace a výzva autora, abyste mu napsali, pokud si nebudete vědět rady s programováním. Z této endsequvence samozřejmě nejde vypadnout, takže pokud byste si chtěli zahrát znovu (jako že jistě ne), nezbyde vám nic než reset a znovu loading, což zrovna není silná stránka této hry.

Hudba se zdá celkem dobrá, ale s jejím opakováním ve vyšších úrovních už pak začíná být trochu nepříjemná. Největší předností je grafika a pohyby hlavní postavy, které se takto propracované u tohoto typu her vidí málokdy.

Máte-li rádi logické hry, Spherebrain bych vám doporučil, protože patří k těm lépe zpracovaným.

Zlorfik/Commtext

GRAFIKA:	9	8
ZVUK:	8	
ZÁBAVA:	8	

IN: grafika hlavní postavy

OUT: ohraný nápad

Jak to vidíme my:

Nedalo nám to a musíme připojit i náš názor na tuto hru. Přestože Spherebrain řadíme stále ještě mezi dobré logické hry, máme vůči němu výhrady poněkud větší než autor výše uvedené recenze. Jeho dokončení nás stálo „plně“ dvě hodiny herního času. Dokončení jednotlivých levelů sklouzlo na vyřešení jednoho či dvou log. problémů (ve srovnání se Sokobanem nepříliš náročných) a pak stačilo sesbírat co nejrychleji zbylé „diamanty“. Na logickou hru dost málo... Započítáme-li ještě absenci univerzálního quitu do hl. menu, náš výsledný verdikt by byl o stupeň nižší, tedy 7. Podle nás se jedná spíše o logickou

Winter Games

Firma: Epyx

Rok: 1988

Délka: 1 strana

Vzhledem k tomu, že nedávno skončily olympijské hry, aktuálně jsme zařadili recenzi na tuto hru s olympijským námětem. No, ono to zas tak aktuální nebude, protože právě ukončená olympiáda byla letní. Nicméně na opačném konci zeměkoule jistě tato recenze přijde našim početným čtenářům vhod, protože z Keplerových zákonů nám vyplývá, že tam mají „v červenci leden“ (nebo tak nějak). Tak tolik logikou nabitý úvod...

Pod tajemným názvem Winter Games se skutečně skrývá zimní olympiáda, takže pokud se někdo těšil na různé oplzlé zimní hrátky apod., má zkratka smůlu. Každá správná olympiáda začíná úvodním slavnostním ceremoniálem. Epyx neudělal výjimku a slavnostní ceremoniál je také úvodem jejich hry. Po zapálení olympijského ohně vyletí obligátní bílé holubice. Je až s podivem, jak těsně nad právě zapáleným ohněm proletí bez toho, aby se upekly (a napadaly soutěžícím do huby), nebo si alespoň připálily nějakou tu peroutku. Asi budou z azbestu. Po úvodním ceremoniálu zadáte své jméno a vyberete si stát, za který chcete soutěžit (CR samozřejmě chybí). Po výběru vám počítač zahraje (zdaleka ne naposled) příslušnou státní hymnu. Pouze pokud se rozhodnete za zemi, kde již včera snědli to, co měli sníst až zítra (SSSR), obdaří vás počítač Internacionálou. Hrát může jeden až osm hráčů. První až třetí místo v každé disciplíně je bodováno, což tvoří velkou motivaci při hře více hráčů. Soutěžit můžete celkem v sedmi disciplínách, a to buď tréninkově, v jedné disciplíně, ve více vybraných disciplínách, nebo si můžete rovnou dát celou olympiádu. Jednotlivými disciplínami jsou:

Hot Dog - akrobatické skoky na lyžích. To všichni dobře znáte. Rozjedete se na můstek (bez hůlek), skočíte, ve vzduchu uděláte pár přemetů a podobných skopičin a naryjete si držku. Kdo hodí nejhezčí masku, ten vyhrál. Nebo že bych princip této disciplíny nepochopil?

Biathlon - biatlon (myslel jsem, že to snad nepřeložím). S flintou na zádech běháte na lyžích po rovince, do kopečka, z kopečka, čtyřikrát vystřelíte na pět terčů a jste v cíli.

Figure skating - krasobruslení (slov. krasokorčuľovanie). Jako sličná krasobruslařka (i vy transvestiti) jedete na obrazovce zleva doprava. Pomocí joye a fire se otáčíte, provádíte skoky (čtyři druhy) nebo piruety (dva druhy). To vše za doprovodu hudby v časovém limitu jedné minuty.

Ski Jump - skoky na lyžích. To se rozjedete z můstku, skočíte a pomocí joye vyrovnáváte letícího panáčka tak, aby letěl pěkně stylově a nedopadl na pusinku. Máte celkem tři pokusy.

Speed Skating - rychlobruslení. Snažíte se co nejrychleji překonat trať 250 metrů (nebo jakékoliv jiné délkové jednotky).

Free Skating - tak tady jsem na rozpacích, protože kromě jiného časového limitu (2 minuty) a hudby nevidím mezi touto disciplínou a Figure Skatingem (to je čeština) žádný rozdíl. Možná je tento rozdíl v bodování rozhodčích.

Bobsled - boby. Nepochopitelný počet tří jízd (na olympiádě se jezdí čtyři nebo osm, fakt si nevzpomenu) máte k dispozici na to, abyste si na bobech zařadili v ledovém korytě, ve kterém byste se měli pokusit nevyvrátit se i s vaším netypickým dopravním prostředkem.

Společným jmenovatelem všech disciplin jsou pěkně vyvedené animace postavíčky a skutečně tuhé světové rekordy. Pro Winter Games platí to, co pro téměř každou sportovní hru. Ve více lidech je to mnohem lepší (není to dvojsmyslné?).

MAC

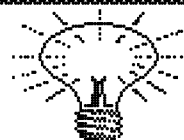
IN: animace, hymny mnoha zemí
OUT: neustálé hraní hymen po každé disciplíně

GRAFIKA: 9

ZVUK: 7

ZÁBAVA: 8

8



Zakysník aneb Hráči sobě

HUDSON HAWK

Jestliže chcete svého zlodějíčka v této milé hře vybavit nesmrtelností a nekonečným počtem životů, pak při titulní obrazovce stiskněte najednou tyto klávesy: SPECIALFX. Když si při tom nezlomíte prsty, tak si i zahrajete.

INDIANA JONES (ACTION GAME)

Pokud v titulní obrazovce stisknete současně dvě klávesy H a J, pak začnete hru ihned skokem do třetího levelu.

ULTRIX

Pokud se Vám objeví po skončení hry hlášení GAME OVER, pak provedením resetu a zadáním SYS 4095 hru znovu odstartujete. Začnete pak ale už v posledním levelu a navíc se všemi životy!

Lucass + Ruda RS / Commodore klub BRNO.

SPHEREBRAIN

Kódy do všech úrovní:

1. NOONE	9. PASHA	17. ESSAY	25. OWNER
2. SCOUT	10. ANGEL	18. CODEX	26. QUELL
3. GRIPPE	11. INCUR	19. WREAK	27. STOMP
4. VERVE	12. ZONAL	20. HEDGE	28. FORGE
5. BLAST	13. DRAFT	21. KNELL	29. DOTTY
6. FLOOD	14. ULTRA	22. MERCY	30. VISTA
7. TOKEN	15. YEARN	23. DEATH	
8. ROUGH	16. JOUST	24. TRUST	

MAC+Marcus/UNREAL

Otázky:

Co mám dělat ve hře Dragon's Lair II (lev.1), když se objeví navigující šipka ve střední poloze (v 2. patře „vodopádu“). Jak se tam dostanu?
 (Jiří Fiala - Awe of Fikas)

Jak mám ve hře Elvira I sebrat ve 2. patře ze skříně šipky do kuše? Podaří se mi pouze „LOOK IN“ a to je vše. Nepochopil jsem ovládání při boji s mečem.
 (Josef Rokos)

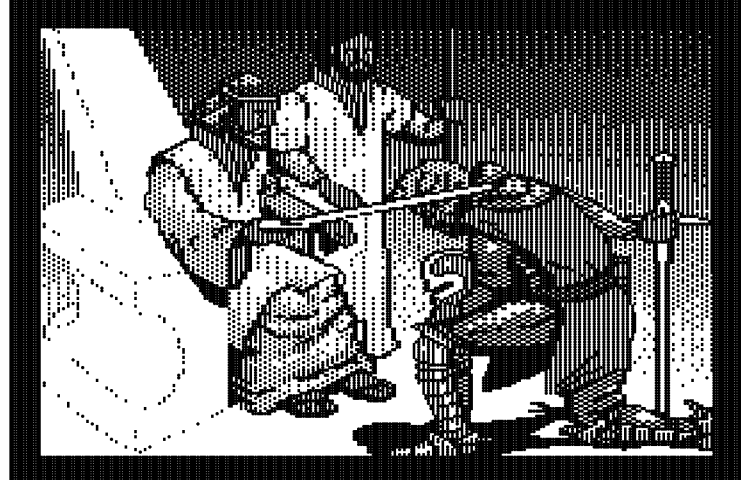
Odpovědi:

Elvira I: Po otevření skříně s šipkami a „LOOK IN“ uchop rukou šipky, drž tlačítko a přesuň ruku na nápis INV vlevo nahoře. Pak pusť tlačítko. Při boji je nutné vystihnout chvíli, kdy má protivník ruku za zády a kliknout na ikonu Hack. Chce to cvik a trpělivost..

Marcus/UNREAL

Bard's Tale III

(dokončení)



Další vaše kroky vedou do dimenze s názvem **Lucencia**. Odsud musíte přinést **Crown of Truth** a **Belt of Alliria**. Ve městě **Celaria Bree** (je to spíše jakýsi sad) jděte především do **Bards Hall**, poslechněte si balady, které se váží k historii této země a naučte svého barda novou písničku - **Kiels Overture**. V hospodě opět vezměte jednu čturu, ze které nepijte. U kouzelníka se pak naučte zatím vaše nejsilnější kouzlo **DIVA**, které používejte pouze v krajním případě (má příšerně velkou spotřebu spellpoints). Venku jděte nejprve do hor (Mountains). Projděte je a na konci zabijte **Rainbow Dragona**. Do čtury načerpejte krev, která po něm zůstala. Taky seberte **Crystal Key**. Nyní se vrátíte zpět a jdete do **Cyanis Tower**. Jděte ke zdi a použijte **Crystal Key**. Až zcela nahoře najdete **Cyanise**, šileného manžela dávno mrtvé princezny **Allirie** a použijte kouzlo **HEAL**. Seberte **Magic Triangle**, který vám dá. Poslední vaše kroky budou vést do hrobky **Allirie** (**Alliria's Tomb**). Předtím ovšem venku nasbírejte z keřů **bílou**, **žlutou**, **červenou** a **modrou růži**. Jděte k suchému keři a tam použijte dračí krev. Pak vezměte **duhovou růži**, kterou jste právě vytvořili. A teď už do hrobky. Na severu použijte **Magic Triangle** a vystoupejte o patro výše. U zjevení použijte postupně tyto růže: bílou, modrou, červenou, žlutou a duhovou. Nakonec vezměte těžce vydobyté předměty, **Korunu pravdy** a **Pás Allirie** a traďa zpět do **Review Board**...

Nyní vstoupíte do **Kinestie**. Při setkání s **Hawkslayerem** řekněte heslo **Iceberg**. Také

můžete **Hawkslayera** přibrat do party jako dobrého bojovníka - máte-li ovšem ještě ve skupině místo. Projděte boční komnaty sídla trpaslíka **Ferofista** (**Barracks** a **Private Quart**) a seberte **Right Key** a **Left Key**. Ve **Workshopu** u portálu tyto klíče použijte v pořadí **Right (18)** a **Left (15)**. Projděte dvě další bludiště (nezapomenout kouzlit **GILL** a sestupte do **Sanctum**). Nebojujte s **Urmechem**, ale promluvte si s ním. Díky tomu pak v jižní části pevnosti naučíte někoho ze své skupiny kouzelnické povolání (platí pro **Barda**, **Warriora**, **Huntera**, **Monka** nebo **Paladina**), ztratí sice výhody a schopnosti původního povolání, zato se však stane **Geomancerem** a bude moci užívat speciální kouzla. U trůnu vezměte hledané předměty, tj. **Ferofists Helm** a **Hammer of Wrath** a zanešte je do **Review Board**.

Teď vás starý muž pošle do **Tenebrosie**, odkud mu musíte donést **Sceadus Cloak** a **Helm of Justice**. Z **Nowhere** jděte nejprve do města **Black Scar**. Najděte nějakou hospodu a seberte nějakou bandasku (můžete si opět pokecat s hostinským). Pak do **Wizards Guild**, kde si osvojíte nové kouzlo **NUKE** (anihilace nepřátel za 2000 - oj, to si dám říct). Jděte do **Bards Hall** a svého barda naučte song s názvem **Minstrel Shield**. Zpět do **Nowhere**. Sestupte do **Tar Quarry**, najděte (pomocí kouzel) stezku mezi pastmi a obejděte je až k troskám chatrče. Tam naplníte bandasku žhavým dehtem (**Molten Tar**). Jděte do lesa **Dark Copse** a propalte si

pomocí dehtu cestu přes stromy až k místu, kde seberete **Shadow Door**. Nyní musíte v Nowhere najít Canyon a vstoupit do něj. Zrušte jeho nejužší zeď (vpravo zhruba uprostřed) a uvnitř seberte **Shadow Lock**. Jděte doprostřed Nowhere a použijte tyto věci: Shadow Door, Shadow Lock. Po chvíli bloudění najdete portál a sestoupíte o patro níže. Projděte skrz zdi až na sever a vstupte do dveří. Zde na vás čeká sám **Sceadu**. Ten hazlík se od vás ovšem stále v boji vzdaluje a je notně odolný proti magii. Ale nevádí, proplížte se k němu se svým zlodějem a bodněte jej z úkryty. A má to za sebou... Poberte opět hledané předměty a zaneste je starci v Review Board.

Na řadě je dimenze nazvaná **Tarmitia**. Díky časoprostoru se zde dostanete do osmi období a na osm různých míst v našem světě. V každé z těchto lokací je důležité místo, kde musíte vyslovit správné heslo. Díky nápovědě v Berlíně jděte do:

Troy (zde vyslovte heslo **ARES**),
K'un Wang (**YEN-LO-WANG**),
Rome (**MARS**),
Hiroshima (**SUSA-NO-O**),
Stalingrad (**SVARAZIC**),
Nottingham (**ST. GEORGE**),
Wasteland (**SDIABM**) a zpět do
Berlína (**TYR**).

Teď musíte vyslovit jméno **WERRA**. Budete teleportováni do posledního bludiště v Tarmitii. Pozor na pasti a různé nebezpečné zóny, jsou jich zde spousty! Projděte do jihozápadního rohu bludiště a utkejte se s Werrou. Po jeho zabití zjistíte, že to nebyl pravý Werra, ale maskovaný démon, jeden z přísluhovačů Tarjana. Musíte porazit ještě skupinu Slayerů a pak vezměte **Werrův štít**, který je v další místnosti. Jděte do severovýchodního kouta labyrintu a teleportujte se zpět do Skara Brae. Vraťte se do Review Board.

Prvním, co uvidíte, bude umírající stařec. Mezitím, co jste bojovali v podzemí, ho

dostal jeden z Tarjanových bastardů. Už mu nepomůžete, ale pokud porazíte Tarjana, zachráníte zemi a tím také splníte úkol, který vám tento muž zadal. Vraťte se až k bráně **Skara Brae** a vejděte do **skladiště** na východní straně, naproti bráně. Vezměte si všechny speciální předměty a zbraně (těmi se můžete vybavit).

Z místa v divočině označeného jako bažiny se teleportujte do **Malefie**. Po pár krocích uvidíte další oběť Tarjana básně, mrtvého Hawkslayera. Vezměte **Strifespear** (magické kopí) a nyní vás čeká nejspletitější labyrint celé hry. Je to skutečné peklo!!! Spousty portálů, teleportů, uzavřených zón a pastí - musíte projít tři patra Malefijských labyrintů a najít šest soch starých bohů země, které Tarjan uzavřel do černého ledu. Jsou to: **Valarian, Lanatir, Alliria, Fero-fist, Sceadu a Werra**. U každého z nich použijte odpovídající zvláštní předmět. Nyní do nejnižšího patra, kde se mezitím otevřel vstup do Tarjanovy říše (nachází se 11 kroků na východ a 8 kroků na sever). A teď se připravte na opravdu **tuhé boje!!!** Po likvidaci prvních hord nepřátel se dostaňte do středu místnosti a propadnete přímo do Tarjanova sídla. Opět jděte dovnitř stáčeji-cího se labyrintu. Nejprve se však přesvědčte, že máte dost **Harmonic Gemů**, protože následující boje s příšerami a samotným Tarjanem jsou velmi, velmi tvrdé a zdlouhavé.

Nuže, jestli jste měli štěstí a podařilo se vám zničit **Tarjana** a jeho demony, budete teleportováni pryč z této dábelské země a konečně si vychutnáte závěrečné intro hry.

Marcus/UNREAL



KONEC

Dopisy čtenářů



VÁŽENÝ PANE ŠÉFREDAKTORE,
PŘIBLIŽNĚ V POLOVINĚ ÚNORA JSEM SI PŘEDPLATIL VÁŠ ČASOPIS SPLASH! A ČEKAL JSEM NA Č.S. PO NĚKOLIKA MĚSÍCÍCH A URGENCÍCH U KLUBU C64 „ARDAN“ JSEM ČEKÁNÍ ÚPLNĚ VZDAL A POUZE JSEM SI NADÁVAL, ŽE JSEM ZBYTEČNĚ „VYHODIL“ 240,- Kč A ŽE JSEM ZŘEJMĚ SEDL NA LEP NĚJAKÝM PODVODNÍKŮM...
BYL JSEM VŠAK PŘEKVAPEN (SAMOZŘEJMĚ MILE), KDYŽ JSEM V PÁTEK 12. ČERVENCE OTEVŘEL OBÁLKU A V NÍ ČASOPIS SPLASH! S COVER DISKEM.

NEJPRVE JSEM SI PŘEČETL RUBRIKU: SLOVO ÚVODEM..., DÍKY KTERÉ JSEM POCHOPII, PROČ SE VYDÁNÍ TOHOTO ČÍSLA TOLIK OPOZDIL.

PAK JSEM SE „VRHNUL“ NA COVER DISK Č.S. A BYL JSEM TAKÉ VELMI MILE PŘEKVAPEN. NEJVÍCE MĚ ZAUJAL PLAYER V2.0. MOC VÁS PROSÍM, ABYSTE NĚKDY UVEŘEJNILI, JAK SE DÁ „VYTÍPAT“ HUDBA Z DEMA A POTOM, JAK BYCH JI MOHL ULOŽIT DO PROG. PLAYER V2.0. PŘEKVAPIL MNE TAKÉ ÚVODNÍ ČLÁNEK: COMMODORE 64/128 A INTERNET...

SOUHLASÍM SE SLOVY Z DOPISU PANA LUBOŠE KARÁSKA Z ROZDROJOVIC, ŽE NÁM VAŠE ČLÁNKY O HARDWARU JISTĚ POMOHOU PŘI ROZHODOVÁNÍ: KOUPIT/NEKOUPIT.

MŘÍ MNE, ŽE JSEM SE NEMOHL ZÚČASTNIT VAŠÍ PAŘANSKÉ SOUTĚŽE, PROTOŽE VÁŠ ČASOPIS MÁM PŘEDPLACENÝ AŽ OD TOHOTO ČÍSLA (TEDY Č.S.), KDE JIŽ JE „VYHODNOCENÍ“. NEVĚŘÍM, ŽE JSOU NAŠE PAŘANSKÉ ZNALOSTI TOLK OMEZENÉ, ABY SE SOUTĚŽE ZÚČASTNIL POUZE JEDEN PAŘAN!?!? DŮVODEM BYLA JISTĚ POUHÁ LENOST A POKODLNOST TĚCH, KTERÉ BYCH PAK ANI PAŘANY NENAZÝVAL...

VE VAŠEM ČASOPISU BYCH UVÍTAL VÍCE RECENZÍ A NÁVODŮ NA SLOŽITĚJŠÍ HRY, PROTOŽE JSEM VÁŠNIVÝM HRÁČEM (PAŘANEM). JSEM MOC RÁD, ŽE SE MI DO RUKOU DOSTALA 1. ČÁST NÁVODU NA HRU: BARD'S TALE III.

MÁM SICE NYNÍ PRVNÍ ČÍSLO VAŠEHO ČASOPISU, ALE ZDÁ SE MI PŘÍMĚ SUPER! NEZBÝVÁ MI, NEŽ VÁM POPŘÁT MNOHO DOBRÝCH NÁPADŮ PŘI DALŠÍ TVORBĚ.

DRŽÍM VÁM I VŠEM OSTATNÍM PALCE. VÁŠ ČTENÁŘ

PETRA KOLÁŘ

DĚKUJEME ZA PĚKNÝ DOPIS A VĚŘÍME, ŽE DNEŠNÍ ČÍSLO SE TI BUDE LÍBIT PŘINEJMENŠÍM STEJNĚ JAKO TO PŘEDCHOZÍ.

CO SE TÝČE RECENZÍ HER, ZDE JE SITUACE SLOŽITÁ (PSAL JSEM O NÍ UŽ NĚKOLIKRÁT), ALE I TAK SE BUDEME SNAŽIT, ABY V KAŽDÉM ČÍSLE BYLY NEJMÉNĚ 4 NEBO 5 RECENZÍ. Z NÁVODŮ MŮŽEŠ NAJÍT V TOMTO ČÍSLE DOKONČENÍ BARD'S TALE III, V NĚKTERÉM Z DALŠÍCH ČÍSEL SE OBJEVÍ NAPŘ. NÁVOD NA SKVĚLOU HOROROVOU ADVENTURE LORDS OF DOOM, KE KTERÉ NIMOCHODEM NABÍZÍ NÁŠ KLUB I ČESKOU VERZI ORIG. MANUÁLU.

MARCUS/UNREAL

VÁŽENÁ REDAKCE SPLASHIE,
MUSÍM VÁM JENOM GRATULOVAT, PROTOŽE TO, CO MI PŘIŠLO ASI PŘED TÝDNEM DOMŮ, MI ÚPLNĚ VYRAZILO DECH.

SPLASH! NO.5 JE PROSTĚ JEDNÍM SLOVEM !!!BOMBA!!! A JE PŘÍMÝM SVĚDKEM TOHO, CO SE DÁ S KOMOUŠKEM DĚLAT A ŽE NÁŠ MILÁČEK VŮBEC NEPATŘÍ NA POČÍTAČOVÉ VRAKOVISŤE.

RECENZE JSOU PERFEKTNÍ A NÁVODY TAKÉ, HLAVNĚ MĚ JAKO PAŘANA VELMI POTĚŠIL NÁVOD OD MARCUS/UNREAL-A NA HRU BARD'S TALE III A HNED V PRVNÍ ČÁSTI ZŘEJMĚ ROZTÁHLÉHO NÁVODU MI POMOHL ZE STRAŠNĚHO ZÁKYSU.

COVER DISK BYL „DOST DOBRĚJ“ A TO NEPŘEHÁNÍM. HLAVNĚ MĚ OHROMNĚ POTĚŠIL PROGRAM PLAYER V2.0 A TAKY DEMO DAWN FALL/OXYRON MĚ JEN UTVRDIL, JAK JE C64 SKVĚLÝ. JEDINÉ, CO BYCH MU SNAD MOHL VYTKNOUT, JE PRG. EDITOR P.R.D.U. A MYSLÍM SI, ŽE SPADÁ HLUBOKO POD ÚROVEŇ NAŠÍ 64. JINAK JSEM VELICE SPOKOJEN (JEN TAK DÁL, MILÁ REDAKCE) A UŽ SE „STRAŠNĚ“ TĚŠÍM NA DALŠÍHO SPLASHIE.

DAPER

NA POČÍTAČOVÉ VRAKOVISŤE HONEM ZAPOMEŇ, PROTOŽE TO, CO SCHOPNÍ PROGRAMÁTOŘI DOKÁŽOU VYTVAČIT Z TONO NAŠEHO MALÉHO KOMOUŠKA, ČASTO ODPORUJE ZDRAVĚMU ROZUMU. PRO PŘÍKLAD NEMUSÍM CHODIT DALEKO, STAČÍ SHLÉDNOUT PREVIEW NA HRU MOOD (NA DNEŠNÍM SPLASH!-DISKU) ANEBY KTERÉKOLIV NOVĚJŠÍ DEMO. ŽÁDNÁ UBOHÁ STAVEBNICE Á LA PC, KDE KAŽDÝ PŮLROK MUSÍŠ DOKUPOVAT JINÝ HARDWARE, ABY TI CHODILY NOVÉ PROGRAMY! VŠE BĚŽÍ NA NAŠIMĚ, KTERÁ SE OD ROKU 1985 PRAKTICKY NEZMĚNILA!!!

MARCUS/UNREAL

VÁŽENÍ ČLENOVÉ KLUBU ARDAN! ??? ČAUTE PAŘANI!!! POSÍLÁM VÁM JAKÉSI KEČY VO HRÁČ A GEOSU (PROMIŇTE, RECENZE). VELICE SE OMLOUVÁM, ŽE JE NEZASÍLÁM NA DISKETĚ, ALE MÁM JISTĚ PROBLÉMY S DISKETOVOU MECHANIKOU. LEPŠÍ NEŽ KUDLIČKA RYBIČKA V ZÁDECH. KDYBY SE VÁM MOJE ČLÁNKY LÍBILY, DEJTE MI VĚDĚT A BUDU POSÍLAT DALŠÍ A DALŠÍ.

LÍBÍ SE MI, ŽE JSOU LIDÉ, KTEŘÍ PRO COMMODORISTY NĚCO DĚLAJÍ, JAKO VY. VAŠE CENY JSOU SICE VELMI VYSOKÉ, ALE CHÁPU TO A BUDU SE SNAŽIT CO NEJVÍCE NAKUPOVAT PŘÁVĚ U VÁS.

ZNÁTE HRU OD WORLD SOFTWARE NA AMIZE S NÁZVEM DOMAN? HLAVNÍ ZÁPORÁK SE JMENUJE ARDAN. DOBRÝ, NE? POTŘEBOVAL BYCH PORADIT S 1. LEV. DRAGON'S LAIR II ...

JAK SE ZADÁVÁJÍ NESMRTELNOSTI DO HER BEZ PŘERUŠENÍ HRY POMOCÍ FINAL CARTRIDGE III? MAJÍ NĚJAKOU VÝHODU TISKÁRNY S ROZHRAŇÍM COMMODORE? JAKOU Z NICH BYSTE MI DOPORUČILI? PROSÍM ODEPIŠTE A PORADTE MI S MÝMI PROBLÉMY.

S POZDRAVEM

Jiří FIALA - AHE OF FIKAS

HAZDAR, FIKASOVO SEKURKO!

DÍKES ZA RECENZE, PŘIJDOU VHOD! BOHUŽEL DOŠLY AŽ PO UZÁVĚRCE ČÍSLA, TAKŽE JSEM ŽÁDNOU Z NICH NEMOHL ZAŘADIT DO TOHO ČÍSLA, URČITĚ SE OBJEVÍ V JEDNOM Z DALŠÍCH ČÍSEL. KLIDNĚ POSÍLEJ DÁL...

PROBLÉMY S DISKETÁRNŮU MI RADĚJI ANI NEPŘIPOMÍNEJ, PROTOŽE PŘI POMYSLENÍ NA NĚ SE MI OTEVÍRÁ KUDLA V KAPSE!!!

DRAGON'S LAIR II JSEM DOSUD NEHRÁLK, TAKŽE NEVÍM. DOTAZ JSEM ODSUNUL DO RUBRIKY ZÁKYSNÍK. ČTENÁŘI, PORADÍTE?

CNCĚŠ-LI ZADÁVAT NESMRTELNOST PŘES FCIII, VE FREEZERU LZE VYPNOUT KOLIZE SPRITE-SPRITE A SPRITE-POZADÍ. JINAK HRU ZRESETUJ, ZADEJ POKE A OPĚT SPUSŤ (MUSÍŠ ZNÁT SPRÁVNÝ SYS-PŘÍKAZ). LEPŠÍ JSOU TISKÁRNY S CENTRONICS-ROZHRAŇÍM, JSOU RYCHLEJŠÍ, DAJÍ SE JEDNODUŠE PŘIPOJIT KABELEM Z USER PORTU A PODPORUJE JE VĚTŠINA PROGRAMŮ. DOPORUČUJI!

MARCUS/UNREAL

Čtenářská anketa

Jak bylo slíbeno v Úvodníku předchozího čísla *Splash!*, setkáváte se dnes s anketou, jejímž prostřednictvím bychom od vás rádi získali pár informací, které pro nás budou mimořádně cenné v další práci na našem časopise. Tak už konečně pusťte ten joystick z ruky, vypněte své oblíbené *Commando Libya*, chopte se libovolné psací potřeby a dejte se do toho...

1. Váš věk a povolání (příp. co studujete).
2. Jaký počítač vlastníte? Pokud vlastníte i jiné počítače, uveďte jaké. Jak dlouho jste vlastníkem počítače?
3. K čemu jej využíváte? V případě, že jej využíváte k více účelům, uveďte pořadí podle času stráveného u počítače.
4. Jaké je vaše vybavení? (Nemyslíme nábytek, ale to, co patří k počítači - jako např. tiskárna, disk. drive, rozšíření RAM, myš, joystick apod. U každé periferie uveďte její typ.)
5. Jaké vybavení hodláte v blízké době dokoupit? Kolik chcete do nákupu investovat?
6. Jste-li členem ARDAN-klubu, napište jak dlouho?
7. Jak dlouho odebíráte **Splash!**? Jste předplatiteli nebo kupujete každé číslo zvlášť? V druhém případě uveďte kde a za kolik.
8. Kolik lidí čte váš výtisk *Splash!*?
9. Zdá se vám cena časopisu přiměřená (můžete uvést, co vás k vašemu závěru vedlo)?
10. Váš celkový názor na úpravu *Splash!* (grafická úprava, délka článků, rozsah rubrik)?
11. Které rubriky se vám líbí?
12. Se kterou rubrikou nejste spokojeni, případně byste ji zcela zrušili?
13. Co vám ve *Splash!* chybí, co byste rádi změnili?
14. Které číslo *Splash!* se vám zatím nejvíce líbilo?
15. Který článek vás dosud nejvíce zaujal?
16. Jak hodnotíte úroveň *Splash!*-disku? Co byste na něm rádi nacházeli (tedy kromě bezchybných sektorů)?
17. Čtete také jiný časopis zaměřený na Commodore 64/128? Uveďte jeho název.
18. Jaká otázka vám v této anketě chyběla? Napište nám na ni odpověď.

Chtěli bychom, aby byla anketa co nejobektivnější, proto vás žádáme, abyste k ní přistupovali zodpovědně. (Tím myslíme, že nám dojde dostatečné množství odpovědí, aby anketa byla reprezentativní za celou skupinu čtenářů našeho/vašeho časopisu.) Ostatně sami si díky této anketě můžete rozhodnout, s čím se setkáte v příštích číslech *Splash!* Ze všechny vaše pochvaly, návrhy a kritiky se pokusíme v nejbližších číslech reagovat. S výsledky ankety vás samozřejmě seznámíme v dalším čísle.

Abyste nemuseli vystříhovat (trhat) stránku s anketou ze *Splash!* a následně si dokupovat ještě jedno, neporušené číslo, sestavili jsme anketu rafinovaně tak, abyste odpovědi mohli uvést na libovolný cár papíru, který následně vložíte do obálky, opatříte patřičnou známku v hodnotě 3,60 Kč (nezkoušejte na nás fintu se „STAMPS BACK“, známky rozhodně nevracíme!) a zašlete na adresu **šéfredaktora**, kterou najdete v tiráži (to jsou ty kecy na 2. straně, listujete-li odpředu). :-)

Autoři prvních tří došlých odpovědí budou odměněni věcnými cenami dle vlastního výběru z katalogu (software, literatura). Ze zbylých odpovědí vylosujeme další dva šťastlivce, kteří budou rovněž odměněni. Navíc bude z těchto 5-ti pisatelů vylosován jeden, který zdarma obdrží předplatné *Splash!* pro rok 1997! Takže pište.

Vaši netrpěliví redaktoři

MAC + Marcus/UNREAL



Novinky v nabídce Klubu C64/128 ARDAN

