

CENA 34 KC / 40 SK (S DISKEM 46 KC / 52 SK)

STRAN

# AMIGA

ČÍSLO 7 ■ ČERVENEC 1995

# REVIEW

## FAXMODEM 14,4

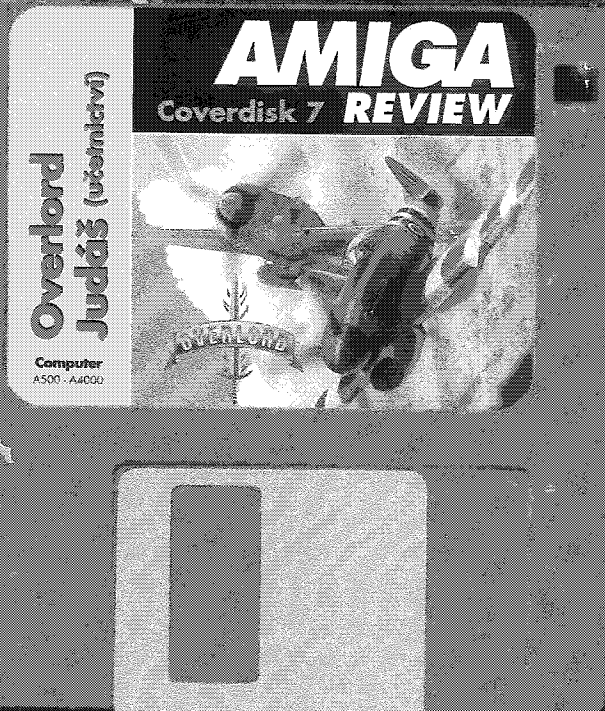
Externí modem pro Amigu

## PAGESTREAM 3.0

DTP na Amize

## C64 MAGAZIN

Časopis v časopise



## SHADOW FIGHTER

Recenze bojové hry pro CD32 a Amigu 1200

Demo hry Overlord  
Judáš - demo verze  
účetního programu

Publishing  
**ATLANTIDA**

# C64

ČÍSLO 7

PŘÍLOHA ČASOPISU AMIGA REVIEW

# MAGAZIN

## Z redakčního stolu

Úvodem

Coverdisk

Soutěž

CD-ROM na C64

## Manuály

FC III Comp 1.2

## Software

VizaCPC/MZ

Novinky

Basic 3.5

## Geos

Jak na Geofile 1. část

## Assembler

DOS a Assembler 1. část

## Hry - recenze

Complex, Queens

Fruitmania, Quadrant

Orbits, Heavenbound

## Hry - návody

Fussball Manager

Kayleth

FC III Comp 1.2

Fruitmania

Heavenbound

Fussball Manager

K tomuto číslu vyšel  
coverdisk pro C64

Publishing  
**ATLANTIDA**

# ÚVODEM...

Vážení čtenáři,

rád bych Vás přivítal již u třetího ročníku našeho časopisu pro všechny C64 fandy - C64 MAGAZINu. Věřina z Vás se s C64 MAGAZINem nyní setkává asi poprvé, protože dosud tento časopis vycházel samostatně. Nicméně celá redakce doufá, že změny zavedené od letošního ročníku budou příjemným překvapením nejen pro dosavadní předplatitele C64 MAGAZINu, ale především pro ty, kteří sledovali C64 rubriku v AMIGA REVIEW. Doufáme, že Vám tento „časopis v časopise“ minimálně vynahradí informace, které jste o C64 mohli v AMIGA REVIEW číst doposud a rádi bychom přinesli také mnoho nového - informace o novinářkách, recenze nových programů, her a hardware, coverdisk, herní rubriku, seriály... Na tomto místě bych Vás, čtenáři, chtěl poprosit abyste nám napsali, jak se Vám C64 MAGAZIN líbí nebo nelíbí, Vaše dotazy, postřehy, připomínky. Vaše dopisy nám budou důležitým vodítkem pro další práci. Ale nyní se již pusťte do čtení, a prosím nezapomeňte, že redakce čeká na Vaše dopisy...

Petr Pavelčík, šéfredaktor

## V příštím čísle:

DATATRANS - test archivačního prostředku na PC disky

Rozhovor s přední osobností české C64 scény

A-DOS - nový operační systém

Jak na GeoFILE - tentokrát hlouběji pod povrch

Novinky, hry, manuály....

...a ještě mnohem více zajímavostí ze světa Commodore 64.

## IMPRESSUM

Vydavatel: Michal Suk,  
Atlantida Publishing

### Šéfredaktor sekce C64

Petr Pavelčík

### Redakce a přispěvatelé:

Martin Zeidler, Rudolf Šebánek,  
Josef Kauc, Vlastimil Ulrich, Marek Vít, Radek De Pasquale

COPYRIGHT 1995  
Atlantida Publishing

Adresa redakce: 28. října 933,  
687 61 Vlčnov

# Coverdisk

Volitelnou součástí časopisu je od tohoto čísla také coverdisk pro Commodore 64/128 (v C64 módu). Pokud si coverdisk předplatíte, najdete jej v každém čísle vložený v časopisu a bude to disketa 5.25". Na coverdisku vždy najdete ukázky připravovaných her, originální utility z redakční dílny, PD herní novinky '95, demo a některé PD programy a hry, jejichž návod vyšel v časopise. Coverdisk (objednávejte jako cover disk 7) k tomuto číslu obsahuje: FCIII COMPILER 1.2, FUSSBALL MANAGER, FRUITMANIA, HEAVENBOUND. Jak postupovat při používání coverdisku: Spusťte počítač i diskdrive 1541. Do mechaniky vložte coverdisk a vyliďte directory (LOAD"\$",8). Programy na disku se natahují běžným způsobem pomocí LOAD"jméno",8 a poté spouštějí RUN. Bližší informace o programech i hrách na Coverdisku hledejte v tomto čísle C64 MAGAZINu.

# Soutěž

Naší soutěže o ceny, která bude probíhat celý rok, se mohou zúčastnit všichni čtenáři C64 MAGAZINu. V každém čísle bude zadán soutěžní úkol. Všichni, kteří jej splní, budou zařazeni do dílčího slosování o software a literaturu. A ti, kteří splní všechny soutěžní úkoly v průběhu roku (tedy celkem šest úkolů), postoupí do hlavního slosování ve kterém se budou rozdávat cartridge, diskety, originální software, příručky i originální české herní novinky. A o co se bude vlastně soutěžit v 1. kole:

1. cena příručka Basic 3.5+podpůrná disketa
2. cena příručka Grafika na C64+podpůrná disketa
3. cena balík českých her '94 GAME PACK I.
- 4-5. cena brožura Všechno o textadventurách.

Ceny do 1. kola věnovaly firmy CPC Software, Jengs Entertainment a redakce.

Nyní tedy k úkolu pro 1. kolo: Napište nám dopis, ve kterém odpovíte na níže uvedené otázky. Při hledání vhodné odpovědi můžete využít z možností uvedených v závorkách za otázkami nebo v případě, že se tam vhodná odpověď nenalézá, napište podle Vaší konfigurace.

1. Jaký počítač vlastníte? (C64-I, C64-II, C128, C65...)
2. Které periferie vlastníte? (dataset, 3.5" diskdrajv (uvedte typ), 5.25" diskdrajv, joystick, myš, monitor, tiskárna (uvedte typ), plotter, FCIII,FCII, jiné cartridge (uvedte typ), harddisk, FD 2000/4000, rozšíření RAM...)
3. K čemu počítač nejčastěji využíváte? (hraní her, grafika, hudba,zpracování textů, zpracování dat, šachy, video, výuka, řízení přístrojů,výpočty... - zapíšte i více možností)
4. Pokud používáte některý textový, grafický editor nebo DTP program, zapíšte jejich jména.
5. Jak dlouho vlastníte počítač, který jste uvedl(a) v bodě 1? (krátce,1,2,3,4 roky, déle)
6. Na českém trhu mi nejvíce chybí hardware /doplňky / program(y) / hry / literatura / časopisy (prosím specifikujte)
7. Patřím do věkové skupiny ( do 8, 9-18,19-28, 29-38, 39-48, 49-58, 59 a více let)

Prosíme, abyste se do odpovědí na tuto anketu zapojili i v případě, že o nabízené ceny pro 1.kolo nemáte zájem - pomůžete tak zmapovat situaci v oblasti C64 u nás. Výsledky ankety zveřejníme v čísle 9, které vyjde v listopadu letošního roku. Slosovány budou všechny odpovědi na anketu, které ponosou v levém horním rohu heslo SOUTEZ a budou doručeny na adresu redakce do 20. srpna 1995. Heslo na obálce znamená, že máte o dané ceny zájem. Dopisy zasílejte na adresu redakce - 28.října 933, 687 61 Vlčnov. Výsledky slosování 1. kola uveřejníme také v čísle 8 (září 1995).

## Hitparáda

Redakce očekává Vaše hlasy do žebříčku nejlepších her TOP 10. Tipujte Vašich pět favoritů a koresp. lístky nebo dopisy, ke kterým můžete připojit i ohlasy na C64 MAGAZIN, zasílejte na adresu redakce - 28.října 933, 687 61 Vlčnov.

# CD-ROM a C64

CD-ROM je bezesporu paměťovým médiem budoucnosti. Ale většine uživatelů C64 není známo, že toto záznamové médium se už od roku 1990 dá připojit i k C64. Zásluhu na tom má především firma RAINBOW ARTS se svými partnery (U.S.Gold, Broderbund, Electronics Arts, Acces, Epyx, Melbourne House a Softgold). Při záznamu ale nebyl použit klasický CD-ROM formát, ale audioformát. To znamená, že se data do C64 přenášela akusticky, podobně jako u datasetu. Doba nahrání jednoho programu

je srovnatelná s rychlostí nahrávání z disketové jednotky. Na prvním vydání CD disku bylo nabízeno 10"zlatých" her - evergreenů, jako např. Leader Board Golf, Dropzone, Loderunner, Impossible Mission, Fist II. Pro vyrovnání nabídky bylo na CDdisku ještě deset písní pro poslech na CD přehrávači. V roce 1990 byly totiž CD disky velmi drahé a tak není divu, že zaváděcí cena tohoto CDdisku v Německu byla 99 DM. Součástí balení byl i adaptér, pomocí kterého se data do C64 posílala přímo

ze standardního CD přehrávače, takže nebylo potřeba kupovat zvláštní CD mechaniku. Tento CD disk se dá v Německu koupit ještě dnes a to za pouhých 39 DM, u firmy DATA HOUSE na adrese: DATAHOUSE, Karl-Heinz-Dittrich, Husumer Str.18, 34246 Vellmar.

Rudolf Šebánek

# NOVINKY

CPC Software uvedla začátkem července již dlouho očekávané české fonty pro Printfox. Jedná se o 42 počestěných fontů, součástí kompletu je i jejich vzorník. Cena je pouhých 100 Kč. U CPC Software ještě chvíli zůstaneme. Proslychá se, že v CPC Software uvažují o nové verzi známých utilit - TOOLS for Printfox. Už oficiálně bylo oznámeno, že připravují konverter textů z Vizawrite a Printfoxu přímo do programu Text 602 na PC. Takový konverter je přesně to software, které na trhu velmi chybí a tak byly doposud možnosti jak zkonvertovat české texty z C64 do PC velmi omezené a náročné na hardwarové vybavení. Dílna specializovaná na textovky - Jeng's Entertainment - bez předchozího varování vydala letos v červnu textadventure Záchraný člun. Tato textovka je založena na skutečném příběhu o ztroskotání lodi u SV pobřeží Austrálie v roce 1927. Už předchozí textovky od JENG'S Entertainment měly solidní úroveň, ale právě až Záchraný člun svou kvalitou výrazně převyšuje dosud vzniklé české tex-

tovky na C64. Co zaujme nejvíce, je propracovanost ovládní. Program uznává synonyma pro slovesa i pro podst. jména, máte možnost komunikovat s jednotlivými postavami, po jednom použití podst. jména jej lze nahrazovat zájmenem. I děj je dramatický a dobře propracovaný. Nebyť drobných chybiček, jako je čeština bez háčků a čárek a hudba jen v úvodním menu - i když i to je u Jeng's oproti minulým hrám pokrok - jednalo by o jednu z nejlepších českých textovek všech dob. Distribuci této hry u nás zajišťuje CPC Software. Hra se prodává společně se starším projektem JENG'S - Adventure of Sherlock Holmes (1994) a malým dárkem zdarma v kompletu ADVENTURE PACK za 150,- Kč. Další hra - Démoni, kterou JENG'S ohlásili už na začátek letošního roku má už více než půlroční zpoždění kvůli problémům se scénářem a měla by vyjít v nejbližší době. Projekt další jejich hry, tentokrát strategie - COURT MASTER - ohlášený také na začátek letošního roku, byl kvůli technickým problémům zasta-

ven. Zdá se, že se nové strategie, nástupce úspěšné hry PARADISE, hned tak nedočkáme...

Další velmi známá softwarová skupina - NEW ENTRY - vydala preview na svoji hru WALKERZ. Měla by to být velmi hezká úroňová arkáda, ve které pomocí plošinek máte chodce neboli WALKERZ dostat přes různé nástrahy, krátery a propadla do cíle jejich cesty. WALKERZ by se měl dostat na trh v průběhu letošního roku. V C64 MAGAZINU 6 jsme si posteskli, že se u nás nedají koupit žádné zahraniční originální hry. V letošním roce se už objevila první vlašťovka, která snad přinese lepší časy. Známý dovozce herního software, firma VISION, totiž do své nabídky zařadila - podržte se - LEMMINGS pro C64!!! A to za zcela přijatelných 349 Kč! Měsíc co měsíc nám chodí do redakce dotazy kde se dají koupit LEMMINGS i jiné orig. hry pro C64 či přímo objednávky na tyto hry, které z pochopitelných důvodů nemůžeme vyřizovat. Jsme rádi, že můžeme hráčům vzkázat, že ales-

poň Lumíci jsou už k dostání. Objednávkový kupón firmy VISION naleznete např. v AMIGA REVIEW 6 na poslední straně. Poté, co ukončila činnost firma Comotronic, zmizela z trhu velká část dosud nabízených hardwarových doplňků. Nyní se ale zdá, že začíná svítat na lepší časy. Firma TIP-TOP-COMP, která se specializuje na cartridge, totiž loni uvedla na trh několik cartridge, které předtím nabízel i Comotronic. Jedná se o špičkový DTP modul PAGEFOX, světoznámé Final Cartridge III a také jeho staršího bratra FCII. Dalším výborným výrobkem v nabídce této firmy je deska MULTIPLEXER, která umožňuje připojení až 3 ks cartridge na expansion port současně. V nabídce TIP-TOP-COMP naleznete i kabel pro připojení tiskárny Centronics, který v současné době prakticky nikde jinde nekoupíte. Firma nabízí i přípravky DATATRANS pro zálohování C64 disket na PC 3.5" disketách nebo harddisku. Test tohoto výrobku uveřejníme v příštím čísle C64 MAGAZINU.

redakce

## Viza CPC/MZ

Poslední nová česká verze oblíbeného textového editoru Vizawrite vznikla koncem 80. let. Od té doby se u majitelů disketových jednotek projevil přechod k Printfoxu a GeoWrite - Vizawrite se stal především doménou majitelů datasetů.

Kromě toho se zdálo, že na bázi Vizawrite se už nic nového vyvinout nedá. Že to není pravda, dokázal v loňském roce Martin Zeidler, programátor CPC Software, poslední softwarové dílny v republice, která dělá nové programy pro C64. Nová verze Vizawritu byla nazvána VizaCPC/MZ a inovacemi, kterými se liší od starších verzí, přesně odráží vývoj na trhu jehličkových tiskáren za posledních 5 let. Po pádu železné opony se totiž i středoevropské země staly významnými odběrateli velkých počítačových concernů, mj. i výrobců tiskáren. Příslušná hardwarová podpora - národní znakové sady v ROM tiskáren - přitom chyběla a proto se i u nás objevila řada firmiček nabízejících instalování EPROM s českou znakovou sadou - nejčastěji Latin 2 nebo bílí Kamenických. A v posledních dvou letech se polepšili i výrobci jehličkových tiskáren jako EPSON nebo STAR a začali přímo do ROM instalovat podpory pro země střední a východní Evropy, nejčastěji standard je kódová stránka 852. VizaCPC/MZ je stejně jako např. Viza6304 nebo Vizawrite MPS1230 verzí úzce specializovanou pro jehličkové tiskárny EPSON kompatibilní, které se začaly prodávat teprve nedávno - např. EPSON LX100, 400, LQ 100, 400 nebo nejnověji STAR LC90 (zde zatím bez záruky), o které jste si mohli přečíst v AN5.

Program využívá onu již zmíněnou kódovou stránku 852 - diakritika pro země střední a východní Evropy -

která je ve výše zmíněných tiskárnách zabudována. Aby ale program mohli využívat i majitelé jiných a starších tiskáren Centronics, tak je v programu (pouze v diskové verzi) zabudován modul, který umožňuje z diskety natáhnout sady bílí Kamenických nebo Latin2. Aby ale tyto sady spolupracovaly s Vaší Centronics - kompatibilní tiskárnou, je potřeba, aby tuto sadu měla tiskárna zabudovanou v EPROM. Zde je nevýhodou vysoká cena instalace EPROM - asi 500-600 Kč. Jak bylo výše zmíněno, modul pro dohrání znakových sad spolupracuje jen s disketovou jednotkou, takže majitelé datasetů tento editor využijí, jen pokud vlastní některou z tiskáren se stránkou 852. Každopádně pokud máte jenom dataset a hodláte si koupit tiskárnu, tak se Vám určitě vyplatí investovat do tiskárny s kódovou stránkou 852, protože VizaCPC/MZ s ní dokáže velmi mnoho. Posuďte sami: Umožní tisk 100% české diakritiky, tedy všechna velká i malá písmena. Je to v podstatě poprvé v historii C64 (kromě Protexu 1.0), kdy majitelé datasetů mohou tisknout 100% česky. VizaCPC/MZ navíc umožňuje tisk v NLQ kvalitě a i v dalších módech, které Vaše tiskárna umožňuje hardwarově navolit - proportional, condensed, případně italic a se šířkou pica, elite... - a to všechno v textovém módu, a tím pádem s využitím 100% rychlosti tiskárny!

Je sice pravda, že i jiné verze Vizawritu dovolovaly na tiskárně

nastavit NLQ-mód tisku, ale česká písmena byla stále jen v Draftové kvalitě a výsledný dojem byl špatný. Navíc ve srovnání s NLQ tiskem u VizaCPC/MZ je NLQ tisk Printfoxu velmi pomalý a i u Draftu trhá VizaCPC/MZ všechny rekordy, a to i oproti starším verzím Vizawrite. Každopádně výsledek je velmi kvalitní a i uživatelé Printfoxu určitě ocení rychlost tisku i velikost textové paměti. Jako perličku nabízí VizaCPC/MZ možnost psaní i tisku pomocí francouzské diakritiky (zase jen v diskové verzi), tuto schopnost využijete při psaní francouzských textů a dopisů. Co se týká funkcí, tak VizaCPC/MZ

je příkazově identický se svými předchůdci, i když v manuálu k této verzi jsou uvedeny některé velmi zajímavé funkce, kterými všechny verze Vizawritu disponují, a které byly u nás doposud neznámé.

Jejich přehled výhledově uveřejníme v rubrice Tipy a Triky.

VizaCPC/MZ stojí pouhých 100 Kč a jeho koupi, pokud disponujete odpovídajícím hardware, nelze než doporučit.

Petr Pavelčík

## ATLANTIDA Čechova 4, PRAHA 7 Tel: (02) 375754

### Velké sleva sad her pro Commodore 64

Archon, Inter. Karate, Falcon Patrol II, Ace, Ghostbusters, Dizzy, Great Giana Sisters, Way of Expl. Fist 3 <b>1</b>	Agent USA, Hacker, Pyjamarama, Stix, Electra Glide, Bruce Lee, Pitfall II, Jack The Nipper <b>2</b>	The Last V8, Chimera, Beach Head, Ace II, Pool Billiard, Elite, Defender, Barbarian, Donald Duck <b>3</b>
West Bank, Zorro, WingCommander, Ghost n Goblins, Grandmaster, Boulder Dash, Paperboy, Yie Ar Kung Fu, Le Mans <b>4</b>	Wizards Lair, Golf, Rocket Ranger, Chip War, Enduro, Racer, Match Point, Artillery, Duel, Robot & His Factory <b>6</b>	Fort Appoca, Tunnels, Terminal City, Rambo 3, Miami Vice, FS Football, Stack Up, Olympic Barbarian, Challenger, World Cup, Gyrrus <b>8</b>
		Revenge <b>10</b>

Cena jedné sady 70,- Kč - disketa a český návod

## FC III Comp 1.2

Utilita FCIII Compiler 1.2 je určena pro programátory v Basicu, kteří by chtěli používat některé příkazy FCIII v kompilovaných programech. Navíc tam naleznete znatelně vylepšený příkaz INPUT, protože ten standardní INPUT Basicu 2.0 je v programu, který se má tvářit alespoň trochu profesionálně a být uživatelsky přitulný, zcela nepoužitelný. Program lze nahrát třeba pomocí známého triku:

```
10 IF A=0 THEN A=1:
```

```
LOAD "FCIII COMP*",8,1:
```

Po nahrání do počítače se řídicí program spustí znovu, našťastí ale nejdou k přemazání proměnných. Proto ona podmínka, která zaručuje, že nedojde k opakovanému nekonečnému čtení programu. Program obsadí oblast \$c000 - \$c18e. Nyní je z kompilátů možno využívat tyto příkazy:

DOS - SYS 49432

Operandy je nutno oddělit čárkou. Přechzení chybového kanálu lze provést také takto:

```
SYS 49432,": nebo SYS 49432,;
```

A vysílání příkazů jde např.

```
SYS 49432,"I":
```

PDIR - SYS 49444

Jako u standardního příkazu PDIR lze zadat: sek.adresu- SYS49444,1:

MEM - SYS 49456

Zobrazení celkového stavu paměti na obrazovce.

MREAD - SYS 49465

Operandy je nutno oddělit čárkou a za čárkou už platí normální syntax tohoto příkazu.

MWRITE - SYS 49477

Zadávání je stejné jako u MREAD.

HARDCOPY - SYS 49489

Zde nejde o příkaz FC Basicu, ale o jednu z rutin FCIII. Po skoku na tento příkaz je provedena hardcopy obrazovky v textovém módu.

TEST FCIII - SYS 49521

Příkaz pro testování připojení FCIII.

Pokud FCIII není připojena, tak se nastaví 7 bit status byte. Pak lze tedy:

```
10 SYS49521: IF PEEK(144) AND 128 THEN ?"NO FINAL CARTRIDGE ERROR":END
```

Přirozeně pokud FCIII není připojena, tak počítač při pokusu o provedení některého z výše uvedených příkazů, využívajících FCBasic, spadne nebo v lepším případě se běh programu přeruší.

INPUT - SYS 49162

Pomocí této rutiny zajistíte, že i po provedení INPUTu se nezmění stav obrazovky. Formát pro zadání příkazu je tento:

```
SYS 49162;10,A$: nebo
```

```
SYS49162"komentář";A-5,B$:
```

V prvním případě jde o vstup řetězce A\$ a to o maximální délce 10 znaků. V druhém případě se ještě navíc vytiskne komentář. Jak je vidět, maximální délku lze vyjádřit i pomocí výrazu. Všechny znaky, které by mohly narušit pozici kurzoru nebo strukturu obrazovky jsou vyřazeny (s výjimkou často potřebné kombinace RUN/STOP+RESTORE, kterou můžete v případě potřeby vyřadit příslušným POKE (viz. C64 MAGAZIN 4). Hlášce „REDO FROM START“ je nutné zabránit použitím řetězce proměnné. A je nutné dávat pozor, aby maximální možná pozice kurzoru nepřesáhla 39 sloupec. Pokud toto nedodržíte, tak se to projeví nesmyslnými výsledky. Pomocí tohoto příkazu lze tedy dosáhnout vstupu údajů o maximální délce 40 znaků.

Tato rutina je funkční i bez podpory FCIII a je to zatím nekomplexnější řešení ošetření nedostatečného vstupního příkazu INPUT v Basicu 2.0. Všechny znaky jako CLR, HOME, kurzorové klávesy jsou vyřazeny, aby nedošlo k porušení struktury obrazovky. Navíc pokud u standardního INPUTu „vyjedete“ z dané řádky, tak i po návratu kurzoru, pokud zapíšete například řetězec „pocitac“, tak jeho věcná hodnota taková nebude (při porovnávání tohoto řetězce se slovem pocitac je interpret Basicu 2.0 nevyhodnotí jako stejné (rovnocenné) výrazy. Při použití FCIII Compileru se něco podobného nemůže stát.

Tento příkaz můžete využít i u nezkompilovaných Basic-programů. Program FCIII Compiler 1.2 je zařazen na Coverdisk 7 C64 Magazínu.

Martin Zeidler

## Basic 3.5

Basic 3.5 byl vyvinut v roce 1984 pro počítače C16, 116, +4 a stal se vývojovým článkem mezi zastaralým Basicem 2.0, který spatřil světlo světa již v roce 1978, a moderním Basicem 7.0 instalovaném v C128. Basic 3.5 představoval podstatné zlepšení oproti Basicu 2.0, ale bohužel počítače C16 & spol. se neseťkaly s příznivou reakcí trhu, který byl zcela uchvácen C64. Nicméně kvalita Basicu 3.5 zůstala nesporným faktem a tak byl tento skvělý systém převeden jako rozšíření Basicu 2.0 pro počítač Commodore 64. Protože jej na náš trh uvedla s odpovídající českou dokumentací až v roce 1993 firma Comotronic, je poměrně neznámý, a to i přesto, že se jedná zřejmě o nejlepší dostupné Basic rozšíření pro C64. Nejedná se vlastně jenom o rozšíření Basicu, ale o celý nový operační systém s potřebnou podporou. Basic 3.5 mj. nabízí:

- zabudovaný monitor pro práci ve strojovém kódu
- příkazy pro jemnou grafiku a zvuk
- vzájemné mixování textového a grafického módu
- obrazovkový editor s řadou funkcí usnadňujících zápis programu
- smyčka DO-LOOP-UNTIL umožňující strukturované programování
- volná definice oken
- zabudovaný DOS V5
- řada dalších příkazů a možností

To je jen stručný výpis možností tohoto skvělého systému.

Basic 3.5 obsahuje celkem 60 nových příkazů a funkcí, 17 funkcí obrazovkového editoru, definice obložení funkčních kláves... A pokud přihlédneme k faktu, že má systém zabudovaný monitor, zdá se informace, že pro programy v Basicu 3.5 zůstává 37 KB místa, téměř neuvěřitelná. Programy napsané v Basicu 3.5 jsou také, pokud neobsahují systémová volání (SYS, POKE, PEEK) většinou přenositelné mezi C64 a C128, o možnosti spouštět na C64 basic programy odladěné na C16 a spol. ani nemluvě. Také profesionálně zpracovaná česká příručka o 70 stranách nezůstává pozadu. Jediná slabina systému se ukazuje při práci s datasetem, protože systém je „prodiskově“ orientován a nemá vestavěno TURBO pro dataset. Jinak je ovšem Basic 3.5 ideální operační systém pro programátory v Basicu i pro ty, kdo pro urychlení používají ve svých Basic programech strojové rutiny. A kde tento systém dostanete?

Firma Comotronic zanikla přesně před rokem, ale nedávno se tento oper. systém objevil ve výprodeji firmy CPC.

Cena software je pouze symbolických 100 Kč.

Petr Pavelčík



Nejprve bych měl asi objasnit, proč tento seriál vlastně vznikl. Geos 2.0 je nejlepší software pro C-64 a tak jistě každý, kdo tento operační systém vlastní chce mít zajištěno jeho maximální využití. Ke Geosu 2.0 existuje i český manuál (vydal 3C), kde je podrobně popsáno základní ovládání Geosu 2.0, Desktop, GeoWrite a GeoPaint. Popis GeoCalc již ale pokulhává a popis GeoFile Vám vlastně neřekne nic, co byste se nedozvěděl po chvíli „zkoušení“ tohoto programu. Tento seriál by měl tuto mezeru pomoci překlenout (alespoň co se týče GeoFile). Dozvíte se zde o GeoFile (dále jen GF) vlastně naprosto vše, s čím se můžete při práci s touto databází setkat. Přitom nahlédneme i do tajů Geosu a pokud jste aspoň trochu fanoušek Assembleru, tak si zde jistě přijdete na své. To by tedy bylo úvodem a teď se již začtěte do popisu této jednoznačně nejlepší databáze pro C64.

## 1. Struktura Geosových souborů

Nyní musím ze všeho nejdříve vysvětlit něco z tajů Geosu. Na tyto věci se totiž při popisování budu později odvolávat a tak je užitečné vše si vyjasnit hned na počátku.

### 1.1 Struktura popisů jednotlivých souborů v Directory

Struktura entry jednotlivých souborů je v zásadě téměř stejná jako entry souborů pod standardním DOSem, ale entry navíc obsahuje důležité informace pro Geos. Zde je tedy přesný význam jednotlivých bytů v entry:

Byte 0 - tento byte stejně jako pod standardním DOSem označuje typ souboru. U Geosu je zde tedy téměř vždy \$83 - USR.

Byte 1 - u souborů struktury SEQ tento byte obsahuje číslo stopy prvního datového bloku (tedy jako pod standardním DOSem). U souborů struktury VLIR však obsahuje číslo stopy vedlejšího sektoru (side sector) - bližší vysvětlení později.

Byte 2 - stejně jako předchozí byte, pouze s tím rozdílem, že je zde uloženo číslo bloku.

Byte 3-18 - prostor pro název souboru.

Byte 19 - zde je uloženo číslo stopy popisového bloku (entry sector). Bližší vysvětlení bude následovat.

Byte 20 - zde je uloženo číslo sektoru popisového bloku (entry sector).

Byte 21 - označení struktury souboru: \$00=SEQ, \$01=VLIR.

Byte 22 - označení typu souboru. Jaké čísla odpovídají jednotlivým typům se můžete dozvědět z manuálu

ke Geosu od 3C, strana 13. Non Geos má označení \$00 atd...

Byte 23 - zde se uloží poslední dvojciferný rok při aktualizaci souboru.

Byte 24 - zde se uloží měsíc při aktualizaci souboru.

Byte 25 - zde se uloží den při aktualizaci souboru.

Byte 26 - zde se uloží hodina při aktualizaci souboru.

Byte 27 - zde se uloží minuta při aktualizaci souboru.

Byte 28 - lo byte počet použitých bloků (tedy shodné se standardním DOSem).

Byte 29 - hi byte počet použitých bloků (tedy shodné se standardním DOSem).

### 1.2 Struktura popisového bloku(entry sector)

Každému Geosovému souboru je přidělen jeden popisový blok, který obsahuje vše potřebné co Geos požaduje. Jaká je adresa tohoto bloku se můžete dozvědět v entry souboru (byty 19 a 20). A co popisový blok vlastně obsahuje?

Byte \$00 - vždy \$00 (neboli poslední použitý blok).

Byte \$01 - vždy \$ff (počet použitých bytů v tomto bloku - tedy všechny).

Byte \$02 - vždy \$03. Zde je totiž uložena šířka ikony souboru v bytech.

Byte \$03 - vždy \$15. Zde je uložena výška ikony souboru v bodech. Jak jste si jistě všimnul, jde o rozměry standardního sprite.

Byte \$04 - vždy \$bf. Tento byte slouží pro identifikaci způsobu, jakým jsou uloženy následující data ikony.

Byty \$05-\$43 - zde jsou uloženy data ikony tohoto souboru (tedy vlastně 63 bytů dat sprite). Data jsou uloženy v normálním tvaru, takže zde můžete libovolně měnit ikony jednotlivých souborů.

Byte \$44 - tento byte přichází ke slovu při vytváření úplně nového souboru. Je zde uložen nultý byte entry - bohužel úplně vysvětlení přesahuje rámec tohoto seriálu.

Byte \$45 - totéž co předchozí byte, je zde však uložen typ souboru.

Byte \$46 - totéž co předchozí byte, je zde však uložena struktura.

Byty \$47-\$48 - zde se Geos dozví zaváděcí adresu souboru (např. pro GeoApplikace či Desk Accessory).

Byty \$49-\$4a - zde se Geos dozví koncovou adresu souboru po jeho zavedení do paměti. To má význam

např. při startování souborů Desk Accessory, kdy se přepisovaná oblast paměti napřed uloží na disk (do souboru SWAP FILE) a pak se teprve potřebný soubor nahraje.

Byty \$4b-\$4c - zde je uložena startovací adresa souboru.

Byty \$4d-\$60 - název třídy (CLASS) souboru.

Byty \$61-\$74 - prostor pro uložení jména autora programu.

Byty \$75-\$85 - při souborech typu APPLICATION DATA je zde uložen název zdrojové Geoaplikace. Zde se tedy Geos při autostartu souboru dozví, kterou aplikaci je třeba natáhnout.

Byte \$a0-\$ff - zde je uložen textový řetězec, který můžete zapsat v Desktopu při FILE INFO. Tento řetězec je zakončen \$00.

### 1.3 Struktura souborů VLIR

Právě soubory VLIR ve spojení s diskovým turbem umožňují vytvářet Geoaplikace o velkém rozsahu, prakticky libovolně organizovat data či je pak velmi rychle prohledávat. Soubory VLIR jsou tak trochu podobné relativním souborům ze standardního DOSu. V souborech VLIR je možno data (nebo program) zapisovat do jednotlivých vět. Je zde však podstatný rozdíl od relativních souborů. V relativním souboru můžete mít libovolné množství vět, ale délka vět může být maximálně 254 bytů. Naproti tomu v souboru VLIR můžete mít maximálně 127 vět, přičemž jejich délka je omezena pouze kapacitou diskety. Navíc vět v jednom souboru můžeme mít různou délku. Jak je to vyřešeno? Velmi jednoduše.

Každý soubor VLIR má jakýsi vedlejší sektor, v němž jsou zapsány ukazatele stopy a sektoru na maximálně 127 vět. Adresu tohoto sektoru se dozvíte z entry souboru a to z bytů číslo 1 a 2. Struktura vedlejšího sektoru:

Byte 0 - vždy \$00 - poslední použitý blok.

Byte 1 - vždy \$ff - počet použitých bytů v tomto bloku.

Byte 2 - ukazatel stopy počátku věty 0.

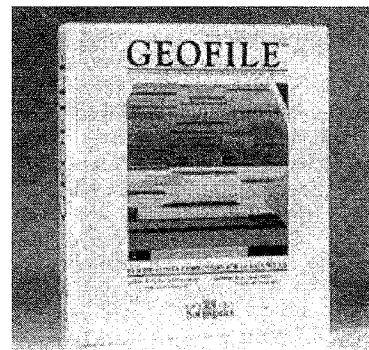
Byte 3 - ukazatel bloku počátku věty 0.

Byte 4 - ukazatel stopy počátku věty 1.

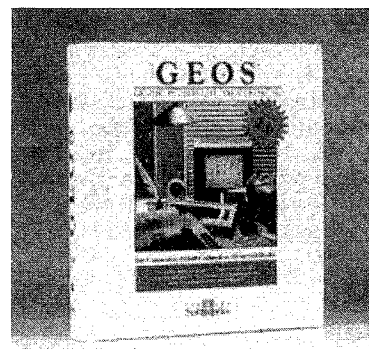
Byte 5 - ukazatel bloku počátku věty 1.

Byte 254 - ukazatel stopy počátku věty 127.

Byte 255 - ukazatel bloku počátku věty 127. Z vedlejšího sektoru se tedy můžete dozvědět adresy počátků vět. V jednotlivých větách pak již



Takto vypadá originální balení GEOFILE...



...a takhle se v Německu prodává GEOS 2.0

následuje řetězení bloků známým způsobem. Nyní jsou již jasné některé omezení, které vznikají při práci pod Geosem - maximální počet stránek NOTEPADU (127), max. počet obrázků ve fotoalbu (127) atd...

## 2. Start GEOFILE

A konečně se dostáváme k tomu hlavnímu. Přeskočíme startování GF z Desktopu, protože je to již notoricky známé. Pokud používáte pouze jednu disketovou jednotku a provádíte start již vytvořeného datového souboru, je bezpodmínečně nutné jej mít na disketě s GF (GeoFile & datafile must be on same disk in a 1 drive system).

### 2.1 Create new document

Zde odkliknete pokud chcete vytvořit úplně nový dokument. Otevře se komunikační okno, kde po Vás GF požaduje zadání názvu souboru (Enter new filename:). Máte k dispozici tyto možnosti:

(pokračování příště)

Martin Zeidler

# DOS a Assembler

Tento seriál Vás provede problematikou ovládání DOSu (Diskový Operační Systém) z assembleru od A do Z. Hlavním úkolem seriálu je vysvětlit a demonstrovat (a to velmi podrobně) funkce jednotlivých rutin v ROM C-64, které mají něco společného s obsluhou DOS. Budou zde popsány zhruba tyto základní věci: otevření souboru v paměti DOS, manipulace s otevřeným souborem, uzavření souboru, čtení chybového kanálu, vysílání diskových příkazů, práce s více soubory najednou, čtení directory s přímým výstupem na obrazovku, uložení programu pro autorun a možná i některé další věci. A na úplném konci by neměly chybět některé typy a triky, které jsem stihnul „pochytit“ za tu dobu, co se snažím proniknout do tajů assembleru. Vše co zde bude popsáno je samozřejmě vyzkoušeno, plně funkční a nutno dodat, že vše je z 99% výsledkem studia profesionálních programů. A ještě bych se měl zmínit o tom, co zde naopak uvedeno nebude. Tak v žádném případě zde nebudou popisovány assembly instrukce. O nich už bylo napsáno nespočetně mnoho příruček a věnovalo se jim mnoho počítačových časopisů, a to i u nás. Proto si případný zájemce může potřebnou literaturu lehce opatřit. Ale další informace pro ty, co už základy Assembleru zvládl, u nás velmi citelně chybějí. A pomoci napravit tento stav by měl i tento seriál. A za druhé i když tento seriál je věnována DOS, nebudou zde popsány tolik oblíbené speedery. K napsání byt jednoduchého speederu je nutná 100% znalost listingu DOS a je to také poměrně obtížné. Nejjednodušší řešení jak zabudovat speeder do svého programu je si ho prostě někde „vypůjčit“, což by měl zvládnout každý zručnější programátor. Pro zápis programů do počítače je samozřejmě nutné použít nějaký monitor, vcelku jedno jaký. Protože některé subrutiny budou využívány dalšími programy, doporučuji je zapsat a uložit na disk, je to určitě lepší než je pokaždé znovu opisovat. Zvolil jsem též netradiční formu číslování jednotlivých řádků a to v zájmu jejich přehlednosti. Ve výpisech taktéž nejsou použity žádné triky, kterými lze sice ušetřit místo, ale též zneprůhlednit listing programu. To by bylo na úvod již vše. Doufám, že po ukončení tohoto seriálu již ani nepomyslíte na Basic a assembler pro Vás nebude pouze hromadou nesmyslných čísel, ale příjemnou zábavou. Nejprve přehled rutin, bez kterých se v žádném případě neobejdeme a některých, které se mohou hodit. V tabulce je vždy adresa, název a stručný popis, který slouží pouze k pozdější orientaci, protože všechny rutiny budou

popsány podrobně.

Směr přenosu dat z počítače do DOS viz tabulka vpravo.

Před startem kteréhokoliv programu je vždy na jeho začátku dobré zavolat rutinu ioinit, která nastaví in/out obvody na standartní hodnoty. Není to nutné, ale nic se tím nezkaží. K navázání kontaktu s DOS nám pomůže rutina listen. Ta sdělí DOS, že bude následovat přenos dat z počítače do DOS. Příklad nastavení DOS na příjem:

```
lda#$08;kód periférie
```

```
jsr$ffb1;listen (naslouchej), nastavení na příjem.
```

Po vykonání této rutiny je tedy DOS nastaven na příjem. K přenosu dat to však ještě nestačí. Ještě musíme vyslat velmi důležitý údaj a to sice sekundární adresu. Pojem sekundární adresa ihned objasním. V paměti DOS může být samozřejmě otevřeno více souborů. A aby DOS rozpoznal, se kterým souborem hodláme pracovat, tak mu stačí pouze vyslat číslo jeho sekundární adresy. Příklad: Máme v paměti DOS již otevřeny dva soubory. První se jmenuje „test“ a je otevřen pod sek. adresou 2. Druhý se jmenuje „ahoj“ a je otevřen pod sek. adresou 3. Pokud tedy v této chvíli nastavíme DOS na příjem a vyšleme sek. adresu 2, tak DOS se připraví na práci se souborem „test“. A naopak pokud vyšleme sek. adresu 3, tak DOS se připraví na práci se souborem „ahoj“. K tomu již nemám více co dodat. Současně s vysláním sekundární adresy však též sdělujeme, co se souborem hodláme provádět. A nyní následují tři naprosto nejzákladnější věci, které musí každý pochopit!

a) jestliže sekundární adresu porovnáme logickou operací OR s hodnotou \$f0, pak je to pokyn pro DOS, aby se připravil na otevření zcela nového souboru. Tomuto souboru je samozřejmě přidělena právě vyslaná sek. adresa a DOS ještě očekává název souboru, k čemuž se dostaneme. Vzor z Basicu: OPEN8,8,2,„TEST,P,W“

b) jestliže sekundární adresu porovnáme logickou operací OR s hodnotou \$60, pak je to pokyn pro DOS, že se má připravit na operaci s již otevřeným souborem. Vzor z Basicu: GET#8,A,\$ c) jestliže sekundární adresu porovnáme logickou operací OR s hodnotou \$e0, pak je to pokyn pro DOS, že soubor pod touto adresou má být uzavřen. Vzor z Basicu: CLOSE8 Po vyslání sek. adresy je ještě DOS nějakým způsobem třeba sdělit, že přenos je ukončen a může začít se zpracováním dat. A to obstará rutina unlisten (přestaň naslouchat).

```
$ffb1 listen nastavení DOS na příjem.
```

```
$ffae unlisten konec přenosu dat.
```

```
$ff93 second vyslání sekundární adresy.
```

```
$ffa8 ciout vyslání byte po serial bus.
```

Směr přenosu dat z DOSu do počítače:

```
$ffb4 talk nastavení DOS na vysílání.
```

```
$ffab untalk konec vysílání.
```

```
$ff96 tksa vyslání sekundární adresy pro vysílání.
```

```
$ffa5 acptr čtení byte ze serial bus.
```

Některé užitečné rutiny..

```
$ff84 ioinit iniciace obvodů in/out.
```

```
$ffbd setnam nastavení délky a adresy názvu souboru.
```

```
$f3f6 outnam vyslání názvu po serial bus.
```

```
$ffe4 getin čtení jednoho aktuálního znaku, vlastně basicová rutina GET.
```

```
$ffcf chrin vstup řetězce = INPUT. Otevření, manipulace a uzavření souboru.
```

Tyto vědomosti nám již stačí k tomu, abychom v paměti DOS otevřeli, zapsali (přečetli-viz dále) a uzavřeli libovolný soubor. Což si také hned vyzkoušíme. Napřed si připravíme drobnou subrutinku, kterou budeme používat prakticky všude. Nazvěme ji třeba „set file out“.

```
;SET FILE OUT
```

```
pha;uložení sekundární adresy do zásobníku.
```

```
lda#$00
```

```
sta$90;nulování status byte, nikdy nezapomenout!
```

```
lda#$08;kód periférie
```

```
jsr$ffb1;listen - nastavení na příjem
```

```
pla;obnovení sekundární adresy
```

```
jsr$ff93;second - rutina, která vyšle sekundární adresu
```

```
bit$90;test - je DOS připojen? (vyhodnocení po návratu ze subrutiny)
```

```
rts;návrat zpět.
```

Ještě se zmíním o již vzpomínaném vyslání názvu souboru. Můžete si pro jeho vyslání samozřejmě udělat vlastní rutinu, ale bylo by to zbytečné, protože jedna je zapsána v ROM. Rutina „setnam“ slouží k nastavení délky adresy názvu. Do registru A načteme délku, do X lo adresu a do Y hi adresu názvu. Tato rutina udělá pouze to, že délku uloží na adresu \$b7 a adresu názvu na adresu \$bb, \$bc. Dle těchto nastavených parametrů potom rutina „outnam“ vyšle název souboru po sériové sběrnici a zavolá rutinu „unlisten“, čímž máme ušetřenou práci. Cíl: otevřít soubor typu „prg“ s názvem „test“ pod sekundární adresou 2. Do tohoto

souboru uložit aktuální obsah obrazovky a soubor poté uzavřít. Nejprve uložíme jméno souboru (jako v Basicu - TEST,P,W) od adresy např. \$07e8.

LISTING: Psaní souboru

```
lda#$08;délka názvu
```

```
ldx#$e8;lo byte adresy názvu
```

```
ldy#$07;hi byte adresy názvu
```

```
jsr$ffbd;setnam, nastavení délky a adresy názvu
```

```
lda#$02;sekundární adresa
```

```
ora#$f0;otvíráme nový soubor
```

```
jsr$.f.out;naše drobná subrutina zajistí vyslání sek. adresy
```

```
bpl$ 1;vyhodnocení - drive připojen = skok
```

```
ldx#$05;kód hlášky
```

```
jmp$a437;hláška„device not...“, nebo skok na vhodnou chybovou rutinu!
```

```
jsr$f3f6;outnam, vyslání názvu otvíraného souboru + unlisten. Na tomto místě zatím vynecháme čtení chybového kanálu.
```

```
lda#$02;sek.adresa
```

```
ora#$60;manipulace s otevřeným souborem
```

```
jsr$.f.out;pokyn pro DOS-připrav soubor pod sek. adresou 2 na zápis. V této chvíli je již soubor „test“ připraven na zápis.
```

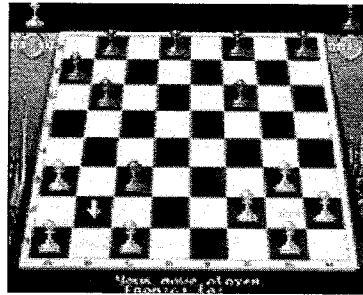
(pokračování příště)  
Martin Zeidler

# QUEENS

Queens, neboli stolní hra Dáma je další pěkná hra, kterou na monitory počítačů přinesla česká a slovenská skupina NEW ENTRY. Na trh se dostala v říjnu 1994, když ji ve svém vydání 10/94 přinesl německý herní diskový časopis GAME ON. Ani se už nepamatuji, kdy jsem naposledy viděl nějaké počítačové zpracování dámy a tak myslím že Queens pomohou oživit chudíčkou nabídku her v této oblasti. Pravidla Dámy zná určitě většina z Vás, takže se raději přímo pustím do popisu hry QUEENS. Dalo by se čekat, že grafika bude velmi slabá a dvojbarevná - černo-bílá. Ale není tomu tak. Hezky barevný úvodní nápis, barevné pozadí šachovnice i trojbarevné (stínované) figurky. Dalším překvapením je zvuková stránka hry. U šachových programů jsme spíše zvyklí na nějaké pípní při provádění tahu, ale hudebník od New Entry se našťástí s tímto „standardem“ smířit nehodlal a tak můžete při hře poslouchat velmi hezkou, pomalou hudbu, která

pěkně podmaňuje už tak příjemné prostředí hry. Komu by snad hudba vadila, má možnost ji v menu vypnout. Zde se také dají nastavit další užitečné parametry - obtížnost (nízká, střední, vysoká) a také to, zda-li chcete hrát dvouhru s lidským protivníkem, proti počítači (volíte černé nebo bílé figury), nebo se podívat na demonstrační zápas počítač-počítač.

QUEENS se pohodlně ovládá joystickem, při hře se stopuje čas. Dalo by se vytknout i pár chybiček, jako je nemožnost přerušit rozehranou partii (ani demo počítač-počítač) nebo skutečnost, že při dvouhře člověk-člověk musí oba používat jediný joystick. Ale i přes tyto drobnosti zanechává Queens velmi dobrý dojem. Rozsahem funkcí by sice nemohl konkurovat jiným šachovým programům, ale celek vyznívá dojmem, že je hra určena mnohem dříve pro odpočinek a relaxaci než pro přeborníky v dámě. Nejedná se koneckonců o nijak



rozsáhlý program - jednofajlový soubor umožňuje použití i majitelům datasetů.

Queens	
Grafika	Zvuk
72	79
75	
81	62
Hratelnost	Originalita

# Complex

3D akční bludiškovky na C64 můžeme spatřit velmi sporadicky. Od začátku jeho „zlaté éry“ totiž tato herní odrůda byla odsouzena ke skomírání kdesi na okraji hráčského zájmu. A to z jednoduchého důvodu: hardware C64 ani jiných počítačů tehdejší doby na takovou aplikaci zkrátka nepostačovalo. Od poloviny 80. let už ale uplynulo spousta času a počítače jsou schopné zvládat stále náročnější úkoly, třeba i reálnou simulaci pohybu v 3D prostoru (texture-mapping). Mánií 3D stříleček odstartoval Wolfenstein 3D na PC. Asi první podobná hra na C64 se objevila v roce 1984 - The EIDOLON. Na svou dobu byla velice, velice solidně provedená a po chodbách se dalo volně pohybovat. Jenom díky slabé grafice a mírně trhanému pohybu se tato hra nestala větším hitem (blíže viz minirecenze v C64 MAGAZIN 5). Ostatně na větší či menší skoky jsme si od té doby mohli důvěrně zvyknout, a to prakticky u všech adventure v hlavní roli, které se na C64 vyskytly (Elvíra, Shadow of the Evil...). COMPLEX se zdá být prvním programem, který chce tuto tradici změnit. Při jeho hraní máte totiž pocit plynulého pohybu. Nejedná se ovšem o hardwareově náročný texture-mapping, ale jen o animaci. Tento systém má sice řadu nevýhod (chodby široké jen tak na projít, nemůžete se postavit proti zdi, slabší grafika (ale mnohem lepší než u Eidolonu), menší výhledové okno)), ale i tak si

troufám tvrdit, že jsem ještě lepší 3D akční bludiškovku na C64 neviděl. A co je vlastně Vaším úkolem ve hře? Musíte se dostat ven z bludiště o 30 patrech (levelech). Zde Vás čeká řada nástrah -teleporty, zavěně brány, bariéry a především nejruznější zákeřné příšery,

kteří jsou velmi pěkně vykresleny a některé se dokonce i pohybují. Kromě toho sbíráte různé předměty jako klíče, sklenice džusu, noty, dudlíky (!?), joysticky a spoustu dalších věcí. V každém levelu navíc bojujete proti času, kterého je většinou velmi málo a nebyť mapy, tak by bylo zvládnutí některých levelů zhola nemožné. Complex Vás možná zaujme i grafikou a hudbou v úvodu, ale v průběhu hry se reproduktor omezí jen na zvukové efekty. Complex je zkrátka to pravé pro všechny příznivce akčních her a zástupcem 3D bludiškovek, které doposud hráči na C64 postrádali.

Petr Pavelčík

Complex	
Grafika	Zvuk
81	70
82	
89	79
Hratelnost	Originalita

# Minirecenze

## ORBITS

V poslední době rapidně přibývá her vyrobených ve východní Evropě a ani ORBITS není výjimkou. Dílna TABOO PRODUCTIONS, která tuto hru naprogramovala loni, totiž pochází z Polska. A na trh ji uvedl - kdo jiný- Computec Verlag.

Orbits je hra čistě logická a je to zvláštní odrůda tetrisu - padající obrazce totiž nezarovnáváte do řady, nýbrž k sobě skládáte vždy alespoň dvě kostky stejného druhu, které se pak vyruší. Hramá 9 levelů a naprvní pohled upoutá skvělou grafikou pozadí, která se každý level mění. Každý obrázek symbolizuje povrch jedné z planet sluneční soustavy - proto devět levelů. Také hudba je solidní a snaží se zachytit atmosféru té které planety.

Obtížnost je podle mě poněkud přehnaná, hratelnost trochu nižší - ale jen kvůli těm obrázkům byste si ORBITS neměli nechat uniknout.

CELKEM 68%

## HEAVENBOUND

Když se řekne Sommer-bros, neboli Cosmos Design, tak se Vám jistě vybaví řada her bratrské autorské dvojice se super grafikou i hudbou, ale málo nápady. HEAVENBOUND se také pyšní skvělou grafikou i hudbou, dokonce i hudbou, animovanou grafikou a textem při loadingu zároveň (!) a tentokrát najdeme i nějaké nové nápady - hlavní hrdina T-FANT (prasátko) se pohybuje ve „vzdušném zámku“ pomocí létajících obláček. Tuto hru si můžete prohlédnout sami, na Coverdisk k tomuto číslu bylo zařazeno její demo.

CELKEM 76%

## FRUITMANIA

je nejnovějším projektem od TABOO (1995). Jedná se o klasickou úroveňovou chodičku - úkolem je sebrat všechno ovoce po obrazovce a nenechat se chytiť od příšer. Solidní grafika, dobrá hudba, ale málo neotřelých nápadů a nižší hratelnost. Tato hra je PD software a byla zařazena v plné verzi na Coverdisk k sedmému číslu C64 MAGAZINU.

CELKEM 71%

### CPC Software

Hardware, software a literatura pro systém COMMODORE 64

#### HARDWARE

Diskety 5.25 Maxel DS DD	
10 ks	99,-
Datatrans	400,-

#### SOFTWARE

Tools for Printfox 2.0	148,-
GAME PACK I.	100,-
Basic 3.5	100,-

#### LITERATURA

C64 MAGAZIN čísla 1-6	94,-
Music Assembler, Všechno o text. adventurách	25,-
GODOT, Eddison, CAD 64, Disk Maintenance...	15,-

Všechny tituly zašleme do 21 dnů na dobírku. Kompletní ceník zašleme zdarma.

Adresa: CPC Software  
28. října 933, 687 61 Vlčnov

## QUADRANT

X-Ample Architectures je firma zaručující kvalitní zpracování i zábavu. Ačkoli se spíše orientují na akční hry, QUADRANT je logika - kombinace tetrisu a piškvorek. V bitvě proti počítači nebo druhému hráči musíte padající kameny skládat do řad, sloupců nebo diagonál minimálně po čtyřech. Kromě počítače vám ještě překáží neutrální hrací kameny, omezený počet tahů... Quadrant se možná ze začátku jeví poněkud obtížný, ale pokud vytrváte, nebudete litovat. Nemluví o skvělé grafice pozadí, hudbě i zpracování - jedna z nejlepších logik vůbec.

CELKEM 91%



# Kayleth

Tato poněkud starší hra od firmy Adventure Soft je jednou z nejlepších anglických textových adventur, které kdy byly pro osmibitové počítače vyrobeny. Dočkala se svého zpracování na mnoha typech počítačů, od ZX Spectra, přes Atari XL, XE, až po Commodore 64. Obsahuje přes osmdesát místností. Každá je dobře popsána a nabízí pěkný obrázek. Grafika je zde často i animovaná. Příběh hry je taktéž dokonalý. Tvůrci prý hru udělali podle jedné z povídek samotného Isaaca Asimova, jednoho z nejznámějších autorů sci-fi.

Děj hry se odehrává v daleké budoucnosti, roku 340 a.k., na planetě Zyron. Zde veškerý život pomalu odumírá a planeta je devastována krutou vládou tyranu Kayletha. Zyroňané jsou otročením a jejich vědomí je transformováno do těl androidů. Tito roboti v zemi zastávají veškeré funkce potřebné k udržení pořádku na Zyronu. Představují armádu i policii. Naším hrdinou je Yurek, člověk, který také upadl do spárů Kaylethovy moci a jeho duše byla implantována do těla robota. Vše však asi neprobíhalo přesně podle plánu a tento robot má být za okamžik zničen. Zde hra začíná a na Vás čeká nelehký úkol, zbavit svět tyranu.

Začínáte na oběžné dráze Zyronu v hvězdném křižníku Kromar. K dispozici máte univerzálního robota, kterého lze naprogramovat na tři různé typy (Destroyer droid, Dozorčí droid a Servisní droid). Co naplat, tento Váš robot je připoután kovovými obručemi k dopravnímu pásu pohybujícímu se směrem k čelistím, které drtí veškerý „odpad“. Podaří-li se Vám uniknout této jisté zkáze, ihned nastanou problémy nové. Svým útekem totiž aktivujete poplašný systém a prostory lodi se začnou hemžit androidy-destroyery, kteří ničí vše, co jim přijde do cesty. Jestli dokážete odvrátit i toto nebezpečí, budete se již moci volněji pohybovat po Kromaru. Nyní budete muset najít tři cartridge (Masta, Dexta a Serta), které Vám umožní ono výše zmíněné naprogramování. Bez nich s v této hře daleko nedostanete. Spojení lodi s planetou lze provést pomocí sítě teleportů, do kterých je ale nutno znát kódy jednotlivých stanic. Zadáte-li špatný kód, tělo Vašeho robota bude rozmetáno po celé galaxii.

Některá místa jsou přístupná jen servisním robotům, jiná pouze robotům dozorčím. K odstranění překážek na cestě bude často zapotřebí destroyer-robota, jehož oči mohou vystřelovat plasmové střely.

Pro Kaylethovo zničení budete muset vyřešit mnoho dalších problémů a překonat mnoho nebezpečných situací. Především bude nutno najít Yurekovo původní tělo, dopravit ho do podzemí a pomocí přístroje, který je tam ukrytý, navrátit duši zpět do těla. Dále ještě musíte vypěstovat vzácnou rostlinu, získat z ní výtažek a jeho pomocí Kayletha zabít. Nejdůležitější příkazy:

NORTH, SOUTH, EAST, WEST, DOWN, UP, EXAM, BREAK, OPEN, INSERT, REMOVE, FIRE, PULL, TURN, WEAR, PRESS, ENTER, TALK, LEAVE, ASK, SPIN, GIVE, TAKE, DROP, PLACE, START, CUT, PLANT, POUR, THROW, CLIMB, FLIP.

Několik rad: - abyste unikli z pásu rozbijte obruče,

- cartridge najdete v plechovce, kterou otevřete pomocí kyseliny,

- teleportedem cestujete pomocí příkazu AZAP CODE + tři kódové znaky,

- při naprogramování na destroyer - droida můžete střílet pomocí příkazu FIRE PLASMA

- když si promluvíte s Yagmokem a nebudete naprogramováni, řekne Vám nesrozumitelnou větu. Zkuste každý znak posunout v abecedě o jedno místo doleva (B=A, C=B..., UIF=THEN) a získáte tak důležitou radu.

- horký tip: použijte příkazy QLOAD/QSAVE pro nahrání/uložení pozice hry do RAM počítače.

Odpadne Vám tak mnoho starostí s neustálým a zdoluhavým nahráváním pozice na kazetu. Dále již radit nebudu, neboť bych Vám zkazil radost ze hry. Tuto hru všem doporučuji. Zaručuji Vám, že pokud se do ní pustíte, strávíte nad ní mnoho dlouhých večerů. A nakonec ještě jedno sdělení pro ty, kteří anglicky moc dobře neumí. Stojí za to vzít si kvůli této hře do ruky slovník a překládat si ji slovo po slovu.

Marek Vít

# Fussball Manager

Hra fotbalový manažer Vám umožní vystupovat v roli trenéra a manažera. Jedná se o PD software a je v plné verzi na Coverdisku k číslu 7 C64 MAGAZINU. Nahrajte program pomocí LOAD "FUSSBALL-MANAGER", 8 a odstartujte příkazem RUN. Příslušné programy TOPAZE, SMALL a hlavní program FBM.EXE se nahrají automaticky. Hra simuluje sezónu bundesligy s 18 mužstvy a 34 hráčmi dny. V určitých odstupech bude odstartován německý DFB Pohár a kola Evropského poháru. Každé mužstvo má 2 brankáře, 4 obránce, 5 záložníků a 4 útočníky. Startovní kapitál obnáší 2 milióny marek. Vaše ovládní stojí v hlavním menu a obsahuje tyto body:

1. Sestava mužstva - je nejdůležitější úloha pro trenéra a manažera. Stiskem klávesy (1) dostanete seznam Vašeho mužstva s herní silou hráčů, jejich formou a pozicí v týmu. Tyto jejich údaje dávají dohromady jejich celkovou hráčskou sílu. Opakovaný stisk klávesy (1) Vám umožní měnit sestavu. Např. brankář nebo útočník, který má hrát další zápas je o 2 hodnoty horší, jako jeho kolega - náhradník, zadáním jejich odpovídajících hráčských čísel oba dva vyměníte. Tato operace není nijak omezena časem a tak můžete Váš tým měnit tak často jak se Vám zalíbí. Pokud bude otázka na výměnu hráčů zodpovězena (N), vracíte se do hlavního menu.

2. Trh s hráči - Tato možnost může být zvolena mezi každým hracím dnem, když chcete posílit mužstvo. Nejdříve dostanete na obrazovku hráče, jejich údaje o formě atd... Stiskem libovolné klávesy se dostanete na trh s hráči. 5 hráčů s rozdílnými parametry Vám bude k dispozici. Dole pak vidíte kapitál, který máte momentálně k dispozici. K - Koupit hráče - na obrazovce se seznam hráčů zadejte odpovídající číslo a okamžitě tento hráč patří do Vašeho mužstva, jeho cena je také odečtena z kapitálu. Vaše mužstvo může mít max. 20 hráčů, a pokud nemáte dost peněz, bude Vám další nákup zakázán. V - Výprodej hráčů. Zvolte ve vaší sestavě číslo hráče kterého chcete prodat a burza Vám za něj nabídne sumu. Také se ovšem může stát, že Vašeho hráče nikdo nechce a Vy musíte s prodejem 1 týden počkat. Pozor! Prodávat smíte jen hráče z lavičky náhradníků a zdravé. Nemůžete prodat žádného zraněného nebo kulhavého fotbalistu - takového od Vás nikdo nekoupí! M - Menu. Návrat do hlavního menu. Pokud jste koupil nějakého hráče, vyvolejte si znovu v nabídce hl. menu č. 1 a klidně si ho můžete zařadit do sestavy. Snad se tím zvýší i celková síla mužstva.

3. Tabulka Vám ukáže, jestli Vaše trenérské snažení přineslo ovoce nebo jestli se musíte smířit s hořkou pravdou, že jste na konci tabulky. Napoví Vám i čísla umístění v tabulce, vyhrané zápasy (S), nerozhodné zápasy (U), prohrané (N) a Vaše celkové skóre bodové a brankové.

4. Reportáže ze zápasů. Dostanete informativní přehled Vašich zápasů za měsíc (rok), formu hráčů a kolik žlutých karet v uplynulé sezóně hráči dosta-

li. Síla každého hráče je na začátku 5, ale mění se během sezóny. Pokud klesne pod 0, je hráč zraněn. (Značka v seznamu sezóny je V-verletzt=zraněn). Musíte ho pak nahradit.

5. Všeobecná rekapitulace. Tady se dozvíte, jak počítač automaticky vybral nejlepší a nejhorší týmy. Jak? Podle hodnoty před jménem mužstva. 1 - Kandidát na sestup, 2 - Spodní polovina tabulky, 3 - Střední pole tabulky, 4 - Tým čekající na UEFA-pohár, 5 - Perfektní mužstvo

6. Přehled. Ukáže Vám: číslo startu a zastoupení (na začátku hry identické) - hráči den-Váš kapitál-umístění v tabulce-zastoupení v pohárech (něm.pohár, UEFA pohár) pokud jste tak daleko došli, ve kterém kole se nacházíte-součet diváků ve všech zápasech-domácí zápasy-divácký průměr na zápas

7. Rozložování dalšího zápasu. Program pracuje vylučovací metodou, tím je jisté, že pokaždé vzniknou jiné páry mužstev ke hře.

8. Dále. Předává další vývoj počítači a je sehrán další hrací den. Při zápasech „doma“ se také dozvíte počet diváků a sumu, která se Vám připsá na konto za prodej vstupenek. Po ukončení hracího dne se dozvíte: - které kolo se hrálo, zda venku či doma, kolik bylo diváků a jaké byly příjmy. Na obrazovce se konečně objeví hřiště, dole vidíte kdo s kým hraje. Vpravo běží čas a vlastní hru provádějí sprity, kterým se přiřadila síla hráčů obou mužstev. Pokud padne míč do branky s označením (mínus) pak máte smůlu a dostali jste gól. Naopak do (plus) branky skórujete Vy. V Německém poháru (DFB-Pokal) je zaveden systém K.O. to znamená, že pokud je hra po 90 minutách nerozhodně, prodlužuje se na 120 minut. Pokud se stále nerozhodne, budou penalty. Opravné zápasy se zde nepěstují. UEFA-pohár se řídí pravidly FIFA, to znamená, že prodloužení a penalty se konají pouze při nerozhodném druhém zápase, protože to už musí padnout rozhodnutí, kdo že to postoupí. O-Konec hry. Tuto funkci můžete zvolit po každém hracím dnu, i když ještě není sezóna u konce. Objeví se Vám konečná tabulka, pak konečný přehled s celkovou hodnotou mužstva, dosaženým umístěním v tabulce a Vaše brankové a bodové konto. Nakonec se zobrazí: - UEFA body (jako vítěz poháru max. 25) - DFB Pohár (vítěz něm. poháru max. 20) - Dosažená branková efektivita. Krátce k programu: Originální verze této hry byla vytvořena pro počítač APPLE 2 a převedena na C-64 pro BASIC 2.0. Převedením program získal na rychlosti zpracování dat a co je hlavním, bylo myšleno i na jeho dodatečné úpravy v dalších sezónách. Můžete si jej tedy přizpůsobit zařízením nových týmů a odbouráním starých. Tím může být vždy program aktuální. Pro změnu mužstev použijte v listingu řádky s daty 32005 až 32023, 32072 až 32089, a ještě 32114 až 32132. Pokud nejste spokojeni se soupeři v Evropském poháru, definujte nová data řádky 32133 až 32146.

Rudolf Šebánek

# Listárna

Hi Maniax!  
Takže po nejaké chvíli sa vám hlási zo Slovenska 2GE/REACT/FENIKS. Tento krát vám posielam nové demo od Reactu - pozrite si ho (ak môžete, napíšte aj niečo do vášho super, a asi aj jediného (legálneho) časáku na C64. OK, toto demo posielam hlavne preto, aby som získal kontakty (samo na 64-ke). OK, toď vše, dúfam že mi niekto aspoň odpíše (Don't be Lame, Please)...!:-

Braňo Gerzo

Hi 2GE/REACT/FENIKS,  
ať strkám jak strkám tvoji disketu do Amigy, ne a ne Ji tam dostat ... :-)  
V redakci AMIGA Review bohužel nemáme C64 a proto zasíláme tvoji disketu se vším všudy do redakce C64 Magazínu. Tvoje další případné "výtvory" tedy můžeš zasílat přímo tam (adresa v tíráži C64 Magazínu).

Michal Suk

Vážená redakce AMIGA Review!  
(1) Tento týden jsem konečně dostal další číslo vašeho časopisu a musím uznat, že se v mnohém zlepšil! Název časopisu Atlantida News mi připadal dost blbej už od začátku, ale byl jsem v domění, že je to časopis firmy Atlantida a tudíž si dělá tímto názvem reklamu. Naštěstí jste to uvedli na pravou míru a tak je konečně název jak má být, až na jednu maličkost a to je dost "drsně" okopirovaný logo časopisu (nemůžu si pomoci, ale ten nápis už jsem někde viděl)...

(2) ...osobně nechápu, proč není v naší republice někdo, do by byl schopen vydávat herní časopis na Amigu. Všude ve světě to tak je, a jen u nás to nejde...

(3) ...perfektní je možnost kupovat s časopisem coverdisk. Je vidět, že máte zájem o čtenáře a nechcete za každou cenu zbohatnout...

(4) ...hrozně rád bych, aby se váš časopis dostal na úroveň anglických časopisů, tj. ještě více stran, více aktuálních informací...

(5) ...vadí mi dvouměsíční periodičita, dva měsíce je dlouhá doba...

(6) Osobně bych byl rád, kdyby jste v časopise udělali speciální rubriku zaměřenou na demy. Já dema přímo zbožňuju a je to jedna z věcí, kde Amiga opravdu vyniká...

(7) Trochu mě sive, že jsou v časopise i články na C64. Zabírá to místo a ubírá tak informacím o Amize.

Franta

(1) Pokud se na to podíváš objektivně, tak musíš uznat, že máme jině písmeno M, trochu jiný sklon písma, jiné proporce písmene A vlevo dole (přesně o zhruba o sedm setin milimetru). Ne, jistě nepopíráme, že jsme se nechali logem mírně inspirovat - ale když je něco napsané futúrou, tak to neznamená, že jsou autoři bankovní lupiči. Svět je malý a pro zajímavost - font, kterým

je napsána ikarie používá jedna pekárská firma v billboardu na prediky. (2) ve světě je spousta věcí... I seen attackship on the fire... Já doufám, že ti ten český časopis o hrách na Amigu irosku vynahradíme. Kroň jiného občas se nějaká gameska na Amigu objeví v EX nebo Score, ale nemož dotat, že je to bída a utrpení (co do počtu). Aneb - ať se utrhne jen když kape, lepší holub na kastele nežli ticho jako na střese... (nebo snad neé?)

(3) Co je týče zbohatnutí vůbec nemá pravdu. Právě si plánují za utržené peníze za coverdisky koupit Yamahu D5 a vrtulník.

(4) Stačí nějakou dobu vydržet.

(5) V situaci, kdy Amiga byla na pokraji srázu (obrazně řečeno) a kdy nikdo nevěděl, jak to s technologií tohoto počítače vlastně bude, byla dvouměsíční periodičita nutností. Časopis, jak je obecně známo, není závislý jen na čtenářích, ale i na inzerci. Ta tvoří nazonedbátelnou část financí na tiskárnu, filmy atd... Inzerce zase závisí na ekonomické úspěšnosti firem, které Amigu a SW nebo HW pro Amigu prodávají. Pokud je co prodávat, je důvod si dát inzerci - pokud není... Když se nyní neshromáždí dostatek inzerce, který by pokryl náklady na časopis během jednoho měsíce, daří se to zatím v dvouměsíční periodě. Jestliže se tedy situace na trhu s Amigou zlepší, není důvod zůstatvat u dvouměsíčníku.

(6) Pokud do té rubriky chceš přispívat...

(7) Jsme časopisem zaměřeným na počítače Commodore (i přes kontraverzní AMIGA Review). C64kaři tvoří rovněž určitý okruh našich předplatitelů a máme k nim jisté závazky. Pokud rozšíříme rubriku o C64, rozšíříme i rubriku o Amize (a tím pádem i počet stran časopisu) a naopak.

Jindřich Němec

Vážená redakce  
(1) Váš časopis se mi moc zamlouvá, ale jsem příliš zklamán. Vlastním Amigu 500 za dost velké peníze a jsem v dost nejisté situaci, zda už pětistovkám dávno neodzvonilo. Programy recenzované ve vašem časopisu často potřebují 2 MB a nabo A1200...

(2) Rád bych věděl, jestli se vyplatí koupit harddisk a s jakou rychlostí a kapacitou by potom pracoval...

Jindřich Zouhar

Takže Jindro, jsem si jist, že pětistovkám neodzvonilo. V současné době softwarové firmy produkují software, který na A500 spolehlivě pracuje - vědí, že existuje dost silný trh právě v této oblasti. My se samozřejmě budeme snažit přinášet ve větší míře i recenze softwaru, který má menší hardwarové nároky a pracuje i na A500.

Co se týče připojení pevného disku k A500, budeš potřebovat řadič (A1200 má již vestavěn AT-IDE). IDE řadiče pro A500 se dnes dají sehnat velmi levně.

Ať typy řadičů dostupné na trhu a velikosti pevných disků se informují v nejbližší prodejně Amig, nebo pročítej zprávy. Co se týče ceny pevných disků, nevyplatí se šetřit - cenové rozdíly mezi kapacitami jsou neuvěřitelně malé.

Jindřich Němec

Vážená redakce,  
po zakoupení časopisu AMIGA Review s kamarádem přeme o to, jak se vlastně správně čte název vašeho časopisu. Jelikož ani jeden z nás neovládá angličtinu, byl bych vám vděčen za odpovězení této otázky.

Martin Novák

Jelikož předpokládáme, že problém vašeho sporu asi nebude slovo AMIGA, tak tedy ke slovu Review. Slovo "Review" se čte (řívju), nikoliv (eví) jak jsme již také někde zaslechli - se píše Revue a znamená něco jiného. Překlad anglického slova Review "Přehled".

Vážená redakce,  
stalo se mi do rukou 6 číslo Vašeho časopisu. Je opravdu skvělé. Nejdříve mě překvapil velký počet stran a potom báječný obsah. Nejrychleji jsem přečetl článek o budoucnosti Amigy. Dále jsem s velkou chutí přečetl článek o assembleru. V assembleru právě začínám programovat a tak je to přesně to co potřebuji. Přesto si myslím, že by článek mohl být stručnější, aby se na tři stránky vešlo více informací. Jediné co se mi na vašem časopise nelíbí jsou hry. Rubrika Tipy, Triky, Cheaty ... mi vůbec nevadí, ale ty nepřilíš inteligentní prúpovídky o hrách bych zrušil.

Miroslav Dobšíček

Názor na seriál assembleru co do jeho obsáhlosti a počtu informací připadají mi na jeden KB textového souboru se schoďuje s mnohými dalšími názory, které dostáváme do redakce. Budeme se snažit výchovně působit na autora tohoto příspěvku.  
Na herní rubriku dostáváme množství hlasů. Od nejzatrzelejších odporů až po herní nadšence. Podle mého názoru hry zatím k Amiga Review patří jako SMPTE k MIDI. A ti nejzatrzelejší uživatelé ať si položí otázku, zda si na Amize někdy něco nezahráli. Já doufám, že druhá strana barikády alespoň jednou pokusila na Amize něco vytvořit.

Jindřich Němec

Hello  
Rozhodl som sa vám napísať svoj názor na časopis. Po prvý krát som sa dozvedel, že Atlantida News existuje na Demobite 95. Zbral som si tam aj Atlantida News č.3 a 2. Qdvtedy som čakal kedy v Pringtone dostanú Amiga Review. Čakal som hlavne na informácie o Escom, Commodore a Coverdisk. Zial, keď som AR kupoval, povedali mi,

nejaké uživatelské. Já si my programů o nichž ani nevím. V dnešní době si nemohu dovy cenou a koupit něco silnějšího. vyhodit do vzduchu polovinu počítač. Rád bych taky věd jakou rychlostí a kapacitou. Tímto Vás prosím abyste

že už coverdisk nemajú, lebo dostali málo. Ale nevadí, v budúcnosti sa to iste vyrieši...Ale teraz k časopisu: je proste megasuperextrahypercool... "Shocker" Samuel Stullgr

Diky za skvělé "mega...atd" a samozřejmě též tvé podněty, kterých bylo bezpočet, se budeme snažit využít k vylepšení "image" časopisu. Doufám že, že nám zachováš přízeň i nadále.

Jindřich Němec

Vážená redakce,  
mám několik připomínek k časopisu. Když rozesíláte časopisy tak má štítku je adresa odběratele a číslo výtisku. Bylo by dobré, kdybyste kromě těchto informací uváděli i informace o tom, kolik mám ještě předplacených časopisů, APD a coverdisků. Sice je to drobnost, ale velmi vítaná.

Pavel Procházka

Milý Pavle,  
plně se ztotožnuji s tvým názorem, že není v lidských silách si, dejme tomu po půl roce, vzpomenout, jaké že jsem si to objednal číslo časopisu a disků. Musím přiznat, že nejsi první a asi ani zdaleka poslední čtenář, který nás žádá o zřetření těchto informací. Jelikož však ještě nemáme v redakci administrativní sílu, která by zvládla individuálně vyřizovat vaše dotazy a jelikož na už tak malé etikety (na které iiskneme adresy) se více informací nevejde, chystáme následující řešení. Společně s příštím číslem dostanou předplatitelé výpis svých karet z naší databáze (naš programátor na tom již hořlivě pracuje, ale zase se, jak ho znám, nepřetrhne - snad to stihne).

K tvým dalším dotazům ti musím bohužel zdělit, že přes prázdňiny tu není žádná kompetentní osoba, která by ti tvůj problém pomohla vyřešit. A nyní k tvému článku, respektive krásnému, dlouhému, místy pro nás nečitelnému rukopisu z mnoha náčrtů (ba ne, s tou nečitelností to tak hrozně není). Tvůj článek rádi otiskneme, ale musíš nám ho dodat v digitální formě, to jest jako soubor na diskěte. Taktěž náčrtů by bylo dobré překreslit do počítače.

Michal Suk

Vážená redakce,  
s časopisem jsem velice spokojen, snad bych si přál, abyste uveřejňovali více věcí pro praktické využití, návody hlavně na Imagine 2.0; Sceneryanimátor a jiné nejen grafické programy. Líbil se mi článek Amiga vs. PC a Demobit. Jestliže víte kdy a kde se konají Re-setkání a Demobit napíšte o tom předem.

Jiří Burian

I my se vždy dozvíme termíny výstav velice pozdě vzhledem k uzavěře časopisu. Proto vyzva všem, kdo porádají výstavy a jiné akce - Dejte nám včas vědět. Rádi zveřejníme.