

Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub C64/128 ARDOR

Vydavatel a distributor

Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod Vrchem 2889, Mělník 276 01,
tel.: 0206/626567, e-mail: ARDAN@VTX.CZ
ARDAN PowerBBS: 0206/671501 (ANSI,POWER,8,N,I)

Šéfredaktor

Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
e-mail: VACLAVIK.SA4@LIL.IPEF.ZCU.CZ

Internet SPLASH! On-line

~

Redaktoři a přispěvatelé

Marek Lesák (MAC, e-mail: MAREK.LESAK.HGF@VSB.CZ),
Rudolf Šebánek (Ruda RS), Lukáš Šebánek (LUCASS), Karel
Polášek (K.P.), Jiří Fiala (Stoovie of Fikas), J. Beer

Splash! vzniká na této konfiguraci

Commodore 64 II, SuperCPU 64, disk drive 1541 II, disk drive 1581,
REU 1750 (rozš. na 1 MB), myš 1351, operační systém GEOS v2.0

Rozsah časopisu

32 stran + 1 disketa 5,25 DD

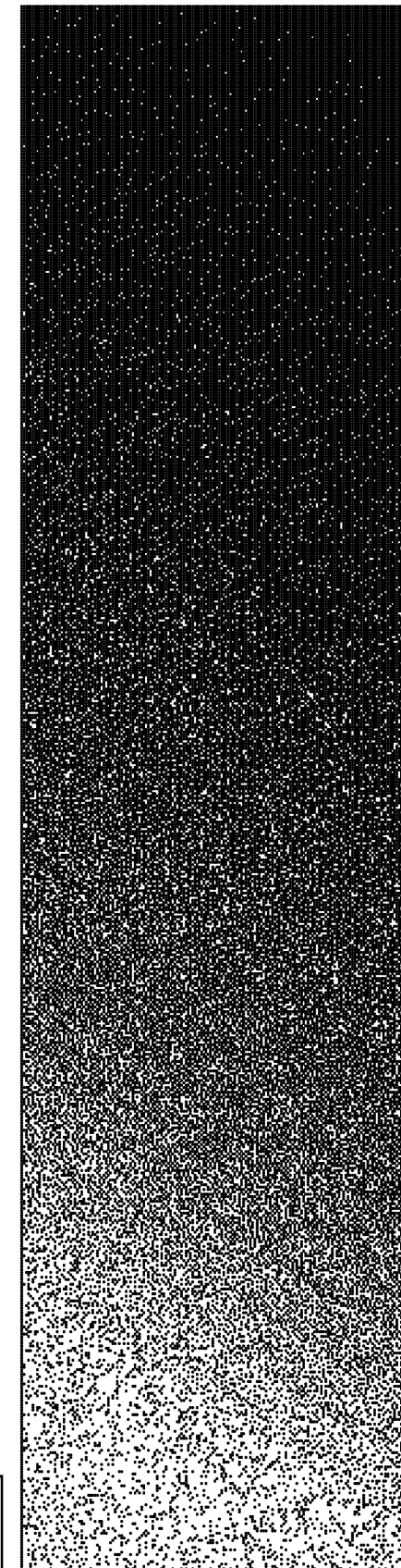
Cena a předplatné časopisu

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

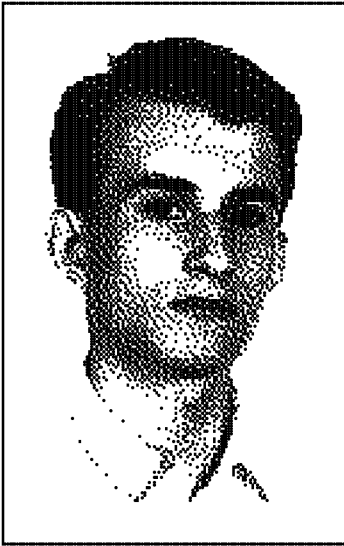
Máte-li zájem o kvalitní software (hry, uživatelské programy,
GEOS a jiné), literaturu, nebo hardware pro Commodore 64/128,
případně o předplatné časopisu Splash!, pište na adresu našeho
klubu (na požádání vám zašleme souhrnný katalog zboží):

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

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



Slovo úvodem...



M. Trávník

Obsah:

Slovo úvodem	3
Obsah	4
Splash!-disk č.10	5
Seznam vydaných herních recenzí a literatury	9
Telefonmanager++	12
RAMOS 128/1750	14
Burza 128	15
Světelné pero pro C64/128	16
Výroba STOP-tlačítka	17
Víte, že... ..	17
GeoHelpView	18
TopDesk v2.5	19
Zhodnocení Herní ankety	22
Herní novinky - preview	23
KLASIKA: International Soccer	24
Supercars	25
Megaforce	25
Biff	26
Cabal	26
Into the Nature	27
Iketa	28
Sonny the Snail	29
Dopisy čtenářů	30
Zákysník aneb Hráči sobě	31

Splash! - disk č. 10

Strana A:

Programy pro C128

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

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

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

Hry - preview

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

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

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

GEOS

INKWELL, LIGHTPEN, Anypen, PENJOY: pokud se ozhodnete postavit si podle článku v dnešním čísle Splashle světelné pero, pak možná uvítíte několik řadičů k tomuto zařízení pro GEOS.

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

Strana B:

Demo (grafická kolekce)

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

GEOS:

LoadGeoHelp: DA-program (DeskAccessory=program, který lze vyvolat v kterékoliv GEOS-aplikaci v menu GEOS), kterým spustíte program GeoHelpView.

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

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

Někteří z vás to možná netuší, ale před zrodem časopisu Splash! stál původně katalog software a hardware, ve kterém náš klub nabízel uživatelům C64/128 nejrůznější programy, utility, ale i hardwarová zařízení. Největší částí katalogu byl však abecední seznam her a proto jsme ke katalogu začali přidávat jakousi herní přílohu, jejíž náplní byly recenze her, které nás zaujaly.

Nemělo by význam vyjmenovávat všechny zrecenzované hry, vždyť jen v katalogích bylo recenzí více než sto!!! Ale napadlo nás udělat soupis herních recenzí vydaných již ve Splashli. Ať už pro ty, kteří neví, co za hru by si měli pořídit (těm může posloužit údaj VERDIKT, všem čtenářům Splashle dobře známý), nebo pro ty, kteří nevlastní dřívější čísla Splashle a chtěli by vědět, co za hry v nich byly recenzovány.

Seznam herních recenzí vydaných v časopisu Splash!

Název	Rok	Délka	Verdikt	Časopis č.	Poznámka
Addgar	94	1 strana	6	9	
Afterburner	87	1 strana	5	9	
Amoeba	95	125 bloků	6	7	
Barbarian II	88	1 strana	7	2	
Beach Head II	85	1 strana	8	2	
Bombel	95	1 strana	2	8	SHIT
Bop'n Rumble	87	167 bloků	7	4	Klasika
Brainwave	90	57 bloků	5	3	
Castle Master	91	1 strana	7	8	
Choplifter!	82	46 bloků	8	9	Klasika
Commando Libya	86	121 bloků	8	1	Klasika
Cool Sports disk	-	1 strana	-	4	Klasika
Duck Tales	91	4 strany	8	1	
Emlyn Hughes International Soccer	92	1 strana	8	5	
Enforcer	92	1 strana	8	3	
Face Off	-	2 strany	6	8	
Flummi's World	94	1 strana	7	3	
Fred's Back 3	94	1 strana	7	2	
Gameboy Tetris	-	39 bloků	7	9	
H.E.R.O.	84	66 bloků	7	6	Klasika
Hardball	85	1 strana	8	7	COOL
I Play 3D Tennis	92	1 strana	9	1	
Ikkiuchi	95	131 bloků	8	8	
Impossible Mission 2	88	1 strana	6	3	
International Karate disk	-	1 strana	-	3	Klasika
Locomotion	92	1 strana	7	8	
Long Life	94	2 strany	8	7	
Lords of Doom	90	4 strany	10	1	COOL
Maniac Mansion	87	2 strany	9	6	COOL
Mayhem in Monsterland	93	1 strana	7	9	
Mechanicus	91	1 strana	8	1	
Mega Starforce Remix	94	1 strana	6	2	
Minesweeper 64	93	23 bloků	7	4	
Muzzy Zoophyte	91	1 strana	4	8	
Oklahoma Kid	96	1 strana	2	9	SHIT
Pang!	-	1 strana	8	8	
Paradise	94	52 bloků	4	9	

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

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

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

Seznam literatury vydané Klubem uživatelů C64/128 ARDAN

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

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

POZOR, OPRAVA !!!

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

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

Pokud jste natáhli BASIC-program do paměti počítače, můžete jej do ramdisku po zavolání SYSem libovolně uložit stiskem klávesy S. Budete dotázáni, do kterého banku má být program uložen.

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

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

Numeric Keys 64

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

Telefonmanager++

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

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

F1 resp. ⌘ + F1 - Nový řádek dat

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

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

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

F3 - Hledat řádek

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

F5 - SAVE (uložit)

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

F7 - LOAD (natáhnout)

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

F2 - Třídít

Data je možno setřídít podle abecedního pořadí.

F4 - Tisknout

Nejdříve jste dotázáni na způsob tisku (jednotlivé listy, traktor, papír) a na výtisk od strany X po stranu Y. Klávesou ESC výtisk kdykoliv přerušíte.

F6 - Řádek smazat

Po pojistné otázce bude záznam nacházející se vedle šipky vymazán.

F8 - Konec

Program nabízí 4 možnosti ukončení.

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

RETURN - Řádek změnit

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

HELP - Zobrazit délku

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

SPACE - Disketový povel

Po stisku SPACE můžete vyslat povel pro disk. jednotku (§ = directory). Povel pro disk. jednotku musí být zadávány jako v DOSu a BASICu 2.0! Např:

R: nové jméno=staré jméno (přejmenování)

S: jméno souboru (smazání souboru), atd...

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

1 až 4 - Nastavení počtu

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

J nebo N - Vložení řádku

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

Program TM++ dokáže pracovat s několika tiskovými řadiči. Za řadičem uvedené číslo ukazuje, zda je řadič aktivován (1) nebo zda je pro vaši konfiguraci bez významu (0). Spuštění programu bez aktivovaného řadiče **není možné!** Součástí programu jsou i následující tisk. řadiče:

TM.LC24-10(S)

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

TM.LC24-10(P)

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

TM.GENERIC II

- jako Geos-GenericXX pro Geos Text Grabber, XX=číslo stránky.

TM.MASTER-TEXT

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

Pokud budete mít s tiskem problémy, můžete si sami tisk. řadič upravit podle individuálního požadavku. Natáhněte a spusťte program **TISKOVY RADIC**. Objeví se jméno aktivního řadiče a pod ním následující možnosti příkazů:

1) Tiskový řadič aktivovat

Zde zapište jméno vámi zvoleného řadiče. Pro sériově připojené tiskárny EPSON kompatibilní (což je asi ponejvíce užívaná konfigurace) vám doporučuji LC24-10(s). Předchozí zvolený řadič bude vždy v případě nové volby deaktivován a na disku mu bude přiřazeno č. 0 - neaktivní.

2) Tiskový řadič změnit

Slouží pro jemné doladění nastaveného řadiče a parametry musí být zadávány ve formě decimálních čísel.

Číslo přístroje: (běžně 4)

Sekundární adresa: Zde musí být zvolen lineární kanál, který posílá data nezměněna na tiskárnu (např. 001 pro tiskárny Star-LC a EPSON kompatibilní. **POZOR!!!** U řadiče LC24-10 je nula již přednastavená. Sekundární adresa vaší tiskárny musí být změněna například tehdy, pokud se na výtisku objevuje záměna velkých a malých písmen.

Počet řádků na stranu: Přednastavené číslo 62 odpovídá standardu.

Počet meziřádků mezi stranami: Platí pouze pro traktorový papír.

Jméno dat: Slouží k uložení vlastních dat na disk, což je u normálních řadičů uložených na disku již nepotřebné.

Directory: Zobrazí na přání celý obsah diskety nebo jen jména tiskových řadičů.

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

T.M.++ startovat: Vložte systémovou disketu s programem a stiskněte RETURN.

Konec: Návrat do přímého módu resetem.

- Ruda RS -

RAMOS 128/1750

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

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

Pro odstartování programu RAMOS (samozřejmě v módu 128 a se zasunutým REU 1750) použijte příkaz **RUN"RAMOS"**.

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

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

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

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

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

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

00:OKAY

S úspěchem provedená operace je signalizována zpětným OK-hlášením.

01:SHORT RAM BLOCK

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

03:SYNTAX ERROR (ILLEGAL JOKER)

Znak „?“ byl použit, přestože to použitá operace nedovoluje. Náhradní znaky nesmějí být použity u příkazů **SAVE** a **SCRATCH**.

04:FILE NOT FOUND

Data nebyla nalezena.

05:RAMOS v1.1

Toto je počáteční hlášení systému RAMOS.

06:SYNTAX ERROR (STRING TOO LONG)

Řetězec použitých znaků je příliš dlouhý.

07:SYNTAX ERROR (INVALID COMMAND)

Příkaz vyslaný повеlem **OPEN** neexistuje.

08:SYNTAX ERROR (GENERAL SYNTAX)

Předepsaná syntaxe nebyla dodržena (pouze při povelu **SCRATCH**).

09:FILE SCRATCHED

Po úspěšně provedené operaci (po příkazu **SCRATCH**) obdržíte toto hlášení.

RAMOS v1.1 obsazuje v paměti C128 jen něco přes 100 Bytů v rozsahu od **\$0C00**. Dostí často používaný rozsah od **\$1300**, ve kterém leží většina strojních programů, může být použit, v tomto rozsahu se nesmí nacházet žádná rutina přerušení. RAMOS totiž obsadí rozsah od **\$1300** v momentě, kdy RAM - disketu oslovíte. Rozsah **\$1300-\$1BFF** je v tom okamžiku bleskurychle kopírován a RAMOS tím natažen. Po oslovení je zobrazen originální obsah. RAM - disketa jde bez problémů ovládat i z monitoru.

- Ruda RS, LUCASS -

Burza 128

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

Už teď vidím, jak někteří 128-čkáři čtyřicítkaři (rozuměj 40 znaků) hned v začátku mého článku skřípou zuby a propadají panice, ale není třeba si zoufat! Já sám jsem na tom byl s 80-ti znakovým módem také blbě, než jsem zjistil, že jakýkoliv televizor či monitor vybavený A/V (audio/video vstupem) zvládne hravě i 80 znaků! Jak? Zalistujte ve své knihovničce a ve Splash! č.3 najdete stranu č. 14 s popisem RGBI-AV adaptéru (jojo, velice pěkně nám to tam můj kolega Charlie z našeho 64/128 Brno-klubu popsal...). Přesně tohle totiž potřebují ti z vás, kteří mají doma buďto televizor či monitor s A/V vstupem, nebo TV s konektorem SCART. Mohu vás ujistit, že tento adaptér (v čísle 3 popsaný) hravě zvládne na vašem TV v režimu A/V velice kvalitní a ostrý obraz. Když to malilinko přeženu, tak „japonec“ TV AKAI má pod GEOSem 128/80 obraz ostrý jako leckterý jiný monitor na PC.

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

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

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

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

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

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

- 1 - koupě akcií
- 2 - prodej akcií
- 3 - ukazatel akcií
- 4 - ukončení operací, další hráč
- 5 - ukazatel vývoje kapitálu
- 6 - ukazatel vývoje cen akcií firmy
- F8 - uložení aktuálního stavu hry

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

- Ruda RS -

Světelné pero pro C64/128

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

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

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

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

kreslován, nedá mu již mnoho práce zpětně vypočítat a zobrazit situaci koordinátů, na které pero ukazuje.

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

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

Ruda RS, J. Beer

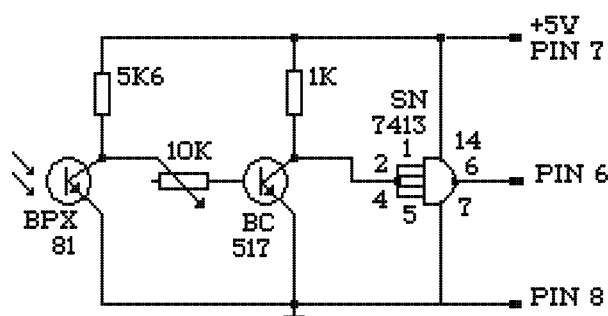


Schéma zapojení světelného pera

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

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

<http://www.vsb.cz/~g94401/splash/splash.htm>

<http://www.pef.zcu.cz/lili/vaclavik.sa4/splash/splash.htm>

Splash!

On-line

Výroba STOP-tlačítka

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

1.

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

2.

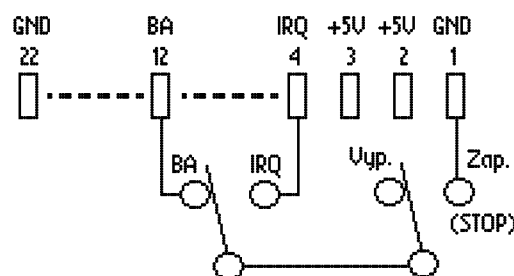
Kontakt 4 (IRQ) spojit přes vypínač s kontaktem 1 nebo 22 (GND) Expansion portu. Spojováním bude rutina IRQ spouštěna častěji, kurzor bude blikat rychleji a hodiny budou méně přesné.

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

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

- K.P. -

Expansion port



Víte, že...

... již zhruba od léta roku 1997 existuje pro náš malý C64 plně funkční program a hardwarové rozhraní umožňující práci 64-ky společně s **CD-ROM**? Podle ověřených zdrojů (německý časopis GO64!) jsou k dispozici dokonce dva různé režimy propojení - jeden přes port datasetu a jiný přes USER port počítače (paralelní přenos. Proslýchá se, že z CD-ROM lze nejen načítat programy a data (to se děje pomocí programu **CD-ROM Commander**), ale také poslouchat klasické audio CD. Dle jistých zpráv pracuje na řadiči CD-ROM pro C64 také známý český C64-fanda a hardwarový vývojář (mimojiné tvůrce IDE HDD pro C64) Tomáš Příbyl. Mělo by se opět jednat o spojení 64-ky se standardní IDE CD-ROM mechanikou.

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

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

Marcus



GeoHelpView

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

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

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

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

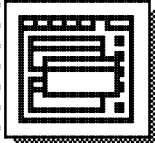
Největším převratem je ale fakt, že tento program lze spouštět ve všech standardních aplikacích!!! Ne, nelekejte se, nejedná se o žádný multitasking, jako u slibovaného OS OKNA 64 firmy CDG (který dosud stále nevyšel a mám obavy, že už ani nevyjde). Ke spouštění je určená DA-utilitka (Desk Accessory)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

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

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

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

Marcus



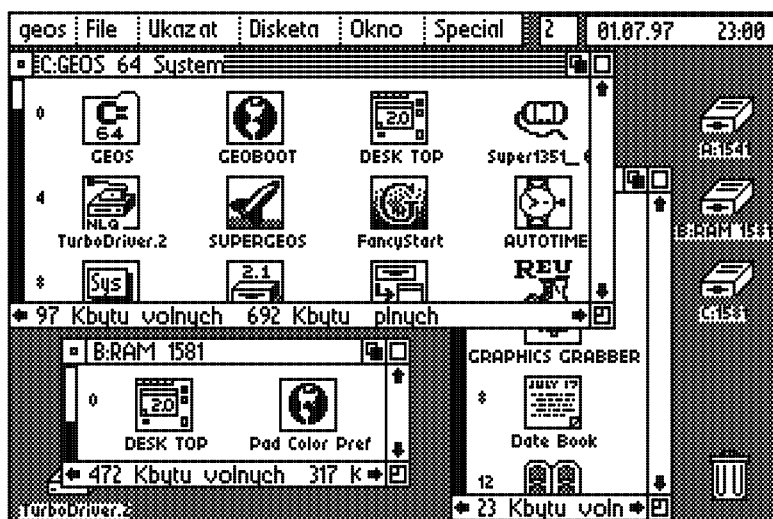
TopDesk v2.5

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

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

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

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



Takto může vypadat plocha po otevření 3 adresářů

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

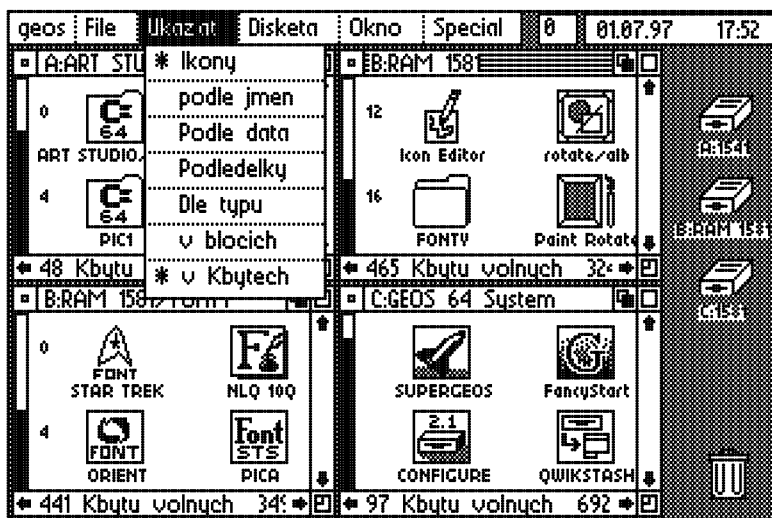
Zobrazování několika direktorářů naráz má nesporně své výhody. Můžete pohodlně kopírovat soubory z jednoho drajvu na druhý, odpadá nepříjemné odtahování ikon

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

Mezi zjednodušené funkce TopDesku patří volba tisk, řadiče nebo vstupního zařízení - stačí dvojklik na kýžený řadič a ten se automaticky nainstaluje. Obrovskou výhodou skýtá TopDesk majitelům REU (rozšíření RAM). Chcete-li ušetřit fyzickou paměť na disku, stačí v menu Special zvolit položku pod názvem **RamDeskTop**. Poté se totiž hlavní část programu přesune do volného RAM-banku vaší REU (tedy za předpokladu, že ještě některý volný zbývá) a na disku se vytvoří pouze podpůrný soubor o velikosti 5kB. Ten již ale nesmíte mazat, jinak se TopDesk zhroutí. Proto toto nastavení doporučuji provozovat pouze na vašem RAM-disku. Užitečnou funkcí je rovněž možnost konfigurace TopDesku jako pracovní plochy místo původního DeskTopu. K tomu stačí pouze vymazat z vaší Boot-diskety DeskTop, nahradit jej TopDeskem a následně jej přejmenovat na DESK TOP. Po natažení systému se pak automaticky spustí TopDesk a nadále funguje jako hlavní pracovní plocha.

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

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



Tři dravy, podadresáře - žádný problém...

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

geos File Ukazat Disketa Okno Special 88.08.97 14:32

E:RAM 158		N.podadresar C-D
MASTER	Data	Nastav cas C-A
LAYOUT	Data	RamDeskTop C-L
DESK TOP	Systemovy	Reset C-R
Pad Color Pref	Systemovy	* Aut.volba disku
Preferences	Systemovy	Basic
photo manager	Pomocny	4.10.88 11:20 100
GEOWRITE	Anwendung	6.7.88 13:04 35
GEOPUBLISH	Anwendung	16.3.97 20:22 8
TOPDESK	Anwendung	17.97 23:59 14
GeoHelpView	Anwendung	2.7.97 17:32 20
TopDesk/alb	Dokument	18.96 20:08 11
Splash/razitka	Dokument	24.8.94 9:39 10
Cowell+ cs	Znakova sada	6.7.88 13:02 2
University+ cs	Znakova sada	8.7.96 11:29 1
Paint PAGES	Tiskarna-data	
Super1351_64	Doplněk pro C64	

507 Kbytu volnych 282 Kbytu plnych

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

Zobrazení direktoráře podle typu souborů

Bohužel, český překlad mne v mnoha případech zklamal hlavně z jiného důvodu. Mnohdy se setkáte s krkolomnými hláškami typu „Disketu k formatování do disketarny C vložit a nové jméno napsat“. V takových chvílích bych vskutku vraždil. Tak zprznit „náš matička češtin“, to se jen tak nevidí. Podle formulace uvedeného příkladu okamžitě poznáte, že jde o překlad z německého jazyka. Naprosto stejný, opsaný německý slovosled.

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

Těchto a podobných chyb se zajisté mohl překladatel (v info tabulce je jako překládající uveden Filip Strížek) vyvarovat. Pak by TopDesk zaručeně působil mnohem profesionálnějším dojmem.

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

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

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

Marcus

Zhodnocení Herní ankety

Drazí čtenáři,

doufáme, že jste povodeň přečkali v relativně stejné pohodě jako my a nenavlhly vám kontakty (vašich joysticků). Protože toho máme dneska hodně na srdci, nebudeme se zdržovat rozsáhlými úvodníky a vrhneme se rovnou na vyhodnocení „Herní ankety aneb Gamesnkova snu“.

Vaše odezva nebyla zdaleka tak velká jako zával 25-ti dopisů s odpověďmi na Čtenářskou anketu z 6. čísla Splashle. Přišlo pouhých 7 odpovědí (!!!), které jsme doplnili naším pohledem. Ty se od sebe značně liší, asi nejhezčí příklad bylo porovnání odpovědí otce Josefa Jišky a jeho syna - nadšeného začínajícího pařmena (snad jsme jméno napsali správně - dopis přišel mejnem bez diakritiky). Tak jdeme na věc.

Nejoblíbenější hru má každý jinou, nejčastěji se objevovaly tituly **Maniac Mansion** a **Steel Thunder**. Také žánry se různí, vyhrály simulátory před dungeony (Bard's Tale III má na tom Ivi podíl), sporty a logikami.

Na hrách si nejvíce ceníte hrátelnosti, ta se nevyskytla pouze v jediné odpovědi. Za ní následují grafika a zpracovanost (a co chytlavost a atmosféra, vy lumpi jedni?!).

Hry si nejčastěji vybíráte podle recenzí ve Splashli (tady jsme, oproti vám, v nevýhodě), případně v C64 Magazin, svou roli při výběru sehrávají i známí a údaje v herních seznamech a katalogích.

Doba strávená u počítače se pohybuje od pouhých 2 hodin až do 20 hodin týdně. Zde se poněkud vymykáme my s naším průměrem 25 hodin týdně (i když za poslední 2 týdny čas nebezpečně přesahuje třicítku).

Na anketu odpovídali především teenageři, výjimku tvoří rodina Jiškových (32 a 8) a my staré páky redaktorské s 21 a 23 prožitými jary, ale i léty (občas i podzimy...). S hraním her se potýkáte 2 až 8 let, výjimkou je šéfredaktor s hroznou jedenáctkou na svém kontě. Za patami se mu drží MAC (ale už jej nedožene). (Já tě zapíchnu a vyhraju - pozn. MAC)

Cheaty. Takřka každý z nás je v kritické situaci použije, pouze DAPER je natolik vytuhlý, že je ke svému paření nepotřebuje. Je až s podivem, že výše jmenovaný zatím nezničil žádný joystick. Ostatně při 4 hodinách týdně se není čemu divit. :-) Na pravdu boží nejvíce šťastných pák odeslala rodina Jiškových (7). Při lámání joysticků se vám podařilo dosáhnout těchto úspěchů: vítězství v Grand Prix Circuit, dokončení Bard's Tale III (s návodem), dvakrát Maniac Mansion, s občasným nakouknutím do návodu, Scenario a kultovní Elite (i přes záтуh). Zářnou výjimkou je pan Jiška, který si cení „dobré pohody strávené u C64“. S námi redaktory je to trochu horší, nám na opasku visí poněkud více skalpů, kterými se ovšem nechceme chlubit. Pouze pro informaci: Steel Thunder, Oil Imperium, Bard's Tale III (bez návodu - pařba trvala se zákusy cca 5 let!), Int. Karate (černý pásek), Face Off (nejvyšší obtížnost, Play Off bez prohraného zápasu), Turrican 1 a 2 bez cheatu a mnoho dalších (a to ještě nepočítáme PC).

Názory na počet a délku recenzí se značně různí, někdo chce recenzí více, někdo méně. Autorská základna některým vyhovuje, většinou však voláte po jejím rozšíření (my taky). V nejlepších recenzích jste se neshodli. Proto vypíšeme všechny vaše tipy (i naše): Rigor - preview (č.6, autor Marcus), Maniac Mansion (6, MAC), Face Off (8, MAC), všechny (!!!), Stunt Car Racer (3, Marcus), Winter Games (6, MAC). Mezi autory recenzí jsem vyhrál já, MAC Veliký :-), za mnou se belhá Marcus a za ním Stooovie. Z redaktorů jiných časopisů mají vaši přízeň Andrej Anastasov a Karel Papík z našeho oblíbeného SCORE. Zachrochtal jsem blahem, když jsem se ocitl na jednom řádku s takovými velikány jako je Andrej Anastasov a Chalid Himmat.

Kvalitu a objektivitu recenzí jste většinou nemohli porovnat s ostatními plátky, protože s nimi nepřicházíte do styku. Srovnání s C64 Magazinem vyšlo půl na půl, někomu se líbíme více, někomu méně.

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

Jak jsme slíbili, vylosovali jsme dva výherce software, kteří si budou moci vybrat z klubové nabídky zdarma hry v celkovém rozsahu 6 disketových stran (tedy 3 diskety). A vy, kteří jste se anketu nezúčastnili, můžete pouze litovat, šance na výhru byla skutečně vysoká, při vyšší účasti by i těch cen bylo více. Mrzí nás to, ale to již my ovlivnit nedokážeme. Výherci se stali **Jakub Kuchař** a **Vilém Cernohorský**. Gratulujeme a přeje mnoho úspěchů nejen v pařbě.

Některé vaše odpovědi stály za samostatnou odpověď, proto jsme se rozhodli je uveřejnit v rubrice Dopisy čtenářů, která bude tentokrát věnovaná především hrám. Prozatím se s vámi loučíme a těšíme se na vaše další dopisy.

MAC+Marcus

Herní novinky - preview

Legend von Kyril

Legenda o Kyrilu vypráví o boji panovníka o ostrov Kyril. Jen ten, kdo vládne tomuto ostrovu, může ovládat skryté staré síly. S jejich pomocí pak bude možno zlikvidovat zlého boha Tharese.

Z preview, které autoři vypustili do světa, vyplývá, že půjde o strategickou hru, která bude plně využívat potenciálu C64 - autoři hovoří o podpoře i takových zařízení, jako jsou 3,5 palcové disk, jednotky 1581, ale i nové FD2000/4000, harddisk, RamLink, rozšíření paměti REU, GeoRAM, o myši ani nemluvě.

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



Insanity

Mah-Jongg Stačí vyslovit jen toto jediné slovo a již všichni vědí, zač je v Pardubicích perník (a marihuana). Mah-Jongg je bezpochyby geniální hra a svou originalitou se jí málokterá hra dá přirovnávat. Jenže roky plynou jako voda a pokud se na poli počítačové zábavy objeví hra těžící z úspěchů některé z předchozích games stejného žánru, automaticky se očekává, že přinese také něco nového, nějaký neotřelý nápad, vylepšení - prostě něco, čím dokáže, že není jen přiblblou napodobeninou svého vzoru.

Insanity JE přiblblou napodobeninou Mah-Jonggu. Hlavním nedostatkem je totiž zobrazení, které je pouze 2D a nikoliv 3D, což činí herní pole značně nepřehledným, jednotlivé vrstvy kostek odlišíte od sebe pouze podle jejich barvy. A ani ty nejsou nijak šťastně zvoleny. Autoři pro kostky zvolili absolutně zmatené grafické symboly, čímž hru učinili ještě nepřehlednější. Několikrát se nám při testování dokonce stalo, že nešly sebrat 2 očividně volné kostky. V podobném duchu se nese i hudební doprovod.

Pokud jde o preview, pak nechápeme, čím se od něj bude lišit plná verze. Pokud by autoři chtěli hru vylepšit, museli by začít programovat úplně odznova.

Samber

Pokud znáte hru Lode Runner, pak přesně víte, o co půjde v Samberovi. Neuvěřitelně titěrná postavička sbírá v časovém limitu kameny různě rozmístěné po obrazovce. V tom jí brání jiné postavičky, které se liší barvou trenýrek. K pařbě vám vyhrává povedená skladba pedofilního Majkla.

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

MAC+Marcus

International Soccer

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

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

Jednou přišel jeden mladík a povídá: „Slyšel jsem něco o počítači Commodore 64. Prej je gut! Nemáte ho?“ „Ano, máme.“ „A máte...“ „Ano, máme.“ „A ještě...“ „Ano, máme.“ Vystáčili si s omezenou slovní zásobou, protože zásoby obchodu byly neomezené. Mladík přišel domů a dychtivě roztrhal krabici s počítačem. Objevil v ní cartridge s nápisem SUPER GAMES. Na instaloval počítač a zapojil kartu. Na screeně se ukázalo menu skýtající tři hry. Mladík si okamžitě vybral **Int. Soccer** v předtuše, že jde o něco výjimečného. Po výběru obtížnosti (byl doma sám) navolil barvy dresů týmů. Na obrazovce zazářilo hřiště celými dvěma barvami a také okolní tribuny s diváky, kde už bylo barev víc. Na hřiště viděné z boku a taky trochu shora začali nastupovat hráči. Bylo jich sice o něco méně než ve skutečnosti, ale přece jen zaujali pozice a čekali na výkop. Už je tady! Protihráč mu bere míč a utíká s ním k brance, připravuje se a... skóruje! Mladík si uvědomil, že ta devátá obtížnost je trochu nad jeho schopnosti. Podruhé už se tak porazit nedá. Stisk fire pohnul brankářem a ten chytá! Mladík nakonec nad počítačem vyhrál. Na konci byla očivkykulující animace. Vítězné družstvo nastoupí a dívka jim předá pohár.

Na rok 1983 něco naprosto nevidaného!

Ještě párkrát si zahrál a pak šel spát. S tím hraním to trochu přehnal, protože se mu o Int. Soccer i zdálo. O jeho skvělé grafice (na tu dobu, na dnešní maličko pod průměrem) a skvělé zábavě. Vtom si ve snu vzpoměl na báječnou atmosféru a probudil se. Do sedmi hodin ráno si kousal nehty a čekal, až rodiče odejdou. Pak zavolal Markusovi (to není o tobě, Marku), aby se stavil na návštěvu. Když Markus přišel, mladík zapnul C64 a dali si hru proti sobě a následující tři hodinky se skvěle bavili. Po této pařbě byl mladík donucen jít koupit nový joystick.

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

Stoovie of Fikas

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

Super Cars

Při procházení „starších zásob“ her se má ruka zastavila na disketě se štítkem Super Cars (SC). Disketu jsem vsunul do mechaniky, hrál a hrál a hrál a tady jsou mé dojmy.

SC je závodní hra viděná shora. Se svým autíčkem jezdíte po devíti okruzích a snažíte se dojet do třetího místa, neboť jen toto umístění vám zaručí postup do dalšího závodu. V cestě vám přitom stojí nejen soupeři, kteří se jen tak lehce nevzdají, ale i keře a skvrny od oleje, rozmístěné všude možné po trati (vy potratí :-)) - pardon). V opačném případě hra končí. Za každé umístění do 3. místa vyinkasujete finanční prémii, kterou však většinou obratem ruky investujete do opravy motoru, karosérie, výměny pneumatik či natankování paliva. Můžete si rovněž přikoupit nejrůznější vylepšení, jako zrychlení, raketky (kterými pak paralyzujete soupeřovo vozítko), štíty a pod. No a pokud vám čirou náhodou nějaké ty peníze zbydou, můžete pomaličku strádat na nové vozidlo (staré od vás odkoupí při nákupu nového usměvavý prodavač).

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

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

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

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

MAC

FIRMA	ROK	DĚLKA
Gremlin	1991	1 str.
Grafika	6	VERDIKT 7
Zvuk	4	
Zábava	8	

Megaforce

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

vyhrát. Děje se tak z ptáčích perspektivy. Na obrazovce vidíme bludiště a dva tančíky.

První jeden (?) jste vy a druhý jeden (??) je soupeřův. No a toho máte zdecimovat. Jezdíte si tak po bludišti, občas seberete upgrade pro zbraň, dočasnou nesmrtnost nebo doplnění energie, a když narazíte tváří v

xicht soupeřovi, držíte fire a je to. Když máte namále, utečte a sbírejte bonusy a potom to soupeřovi natřete.

Hra nabízí mód pro dva hráče. Prostě oddechovka.

Stoovie of Fikas

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

Biff

Biff od mně neznámé firmy Beyond Belief je klasickou chodičkou typu seber-použij, kterých jsou i na našem C64 mraky. Viz například Dizzyho a jeho šest dílů. Ano, Dizzy je hra přesně stejného stylu. Seber předmět, někde ho na něco použij a pokud se budete modlit a váš účet v bance je zaplacený, něco krásného se stane. Většinou se s herním charakterem (i když je těžké hovořit o věci jako o charakteru) dostanete dále. Jsou tu i jakési náznaky příběhu: byl jste hrubý ke své matce a ona vás, mrcha, vykopla z rodiny. Musíte ji tedy porůznu uchlácolit. Ještě ke srovnání s Dizzym: zpracování je velmi podobné, bohužel pro nás pařany a našťestí pro Beyond Belief, hudba chybí úplně. To ale nic nemění na tom, že jde o docela pěknou a nenásilnou gamesku (nemůžete furt pařit toho Důma). Obtížnost? Mno, není příliš vysoká. Například, chcete-li použít jeden ze tří předmětů, které vám hníjí v kapse, spraví to jeden

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

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

Stoovie of Fikas

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

Cabal

Tak jsme si jednou sedli k počítači a řekli jsme si: „Pojďte pane, budeme si hrát!“. Po ruce nebyla žádná nová a zároveň schopná pařba, inu sáhli jsme do mého (tedy spíše Marcusova) zlatého fondu „oldýz bat goldýz“ a vylovili střílečku s krátkým, ale zato nic neříkajícím názvem Cabal.

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

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

Situace vypadá následovně: ovládáte panáčka (vojáka), který se pohybuje ve spodní části obrazovky, nutno říci, že animace je na vysoké úrovni (ostatně jako veškerá grafika v celé hře). Jakmile stisknete fire na joystick-

ku, začnou vybíhat vojáci, vyjíždět tanky a vylétat vrtulníky a letadla. A vy je pomocí samopalů a granátů kosíte a kosíte a kosíte a... kosíte (nepřipomíná vám to Silvestra?). Až vykosíte (nikoliv pokosíte) určitý počet strojů, staveb, humanoidů atd., postoupíte dále. Ovládání střelby je vyřešeno velice vhodně. Jakmile stisknete spoušť, vypukne na obrazovce spoušť (absolutní rým Járy da Cimrmana). Ale hlavně, držíte-li tlačítko, nepohybujete již panáčkem, ale pouze zaměřovačem. A naopak - nedržíte-li tlačítko, nestřelíte, ale utíkáte s panáčkem (to je logické). Čas od času z některého nepřítele vypadne bonus, lepší samopal, granát (vychutnávali jsme si střelbu do záchranářů, neboť z nich se granáty jen sypaly). Zajímavým nápadem je to, že můžete nepřátelské projektily sestřelovat, což vás občas může zachránit ze zapeklité situace, častěji tím však pouze ztratíte cenný čas k útěku do bezpečí.

Jak jsme již vzpomněli, grafika je dokonalá, všech 5 levelů (každý je rozdělen na 4 části se závěrečným nepřátelským megastrojem) je detailně propracovaných a rozmanitých. Během hry navštívíte a zlikvidujete kasárna, zámeček, několik přírodních idylek, letiště, přístav a kdovíco ještě. Hudba je pouze jedna, hraje při úvodních titulcích a nepatří mezi nejhorší (odpovídá

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

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

Cabal je výborná střelečka, která vyžaduje i značnou dávku postřehu a hráčského umu. No a pro vás ostatní je k dispozici crack (nikolivěk droga, nýbrž neomezené životy/granáty/libovolný level). Cabala doporučuji 4 z 5-ti pařanů...

Marcus+MAC

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

Into the Nature

Into the Nature, aneb blbost, která nemá obdoby.

Máte rádi střelečky? Myslím takový ty zprava-dolevačky, vystihnutebné krásným českým slovem Shoot'em Up? Já ano. Mám podezření, že autoři hry chtěli mou náklonnost odklonit někam jinam, protože vytvořili tenhle... no nic. Začněmež od konce.

Tahle hra je totální propadák a kromě několika hezkých skladeb na ní nevidím nic, co by mohlo náročnějšího pařana upoutat. Tímto končím todlecto, co se tváří jako recenze a jdu pryč. Zavřete oči, odcházím.

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

Kdo programuje v BASICu, ví, jak je těžké udělat jemnou a přesnou rutinku pro ovládání joystickem. Ale tahle hra (kupodivu) není v BASICu. Ovládací rutinka v ItN je jedna z nejhorších, jakou jsem kdy zažil. Nejen, že není možno (naprosto nelogicky a zbytečně) letět šikmo, ale... no je to prostě shit. S tím tak trošku souvisí grafika, již bych kvalitou zařadil tak do roku 85. Zabírá jen polovinu obrazovky, jen tak, aby se neřeklo.

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

Iketa

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

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

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

To je teda splácánina, co? No a tak si lítáte po různých prostředích jako severní pól, Egypt, Divoký západ nebo VODA!!! Pták má pravděpodobně do vinku přidány žábry od autorů. Darwin by měl radost.

Stoovie of Fikas

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

PCčko a oba dva Komodory hodím z vokna (i když to asi těžko, my jsme symbionti).

Představte si klasickou japonskou krajinku. S horou Fuji na horizontu a s jezerem před vámi. Na levé i pravé straně výhledu stromy. A lávku mezi břehy. Máte? Dobrý. Teď si přimyslete ještě dva blbouny v kimonech a s ninjovským šátkem přes zicht. Jeden je červeně a druhý modře. No a pak tam ještě přijde nějaká páprda, řekne FIGHT! a vy si necháte s úsměvem vymlátit zuby z držky. Pak se chopíte joysticky a snažíte se přijít na co největší množství chvatů a hmatů. Ale asi po minutě zjistíte, že k více než sedmibojovým pohybům paňácu prostě nepřinutíte. A tak vám nezbyde, než jak to péro (a to doslova, fyzický model hry je prostě k popukání) skákat a občas rozmáznout soupeřovi patou zicht. V menu avizovaná volba obtížnosti spočívá v tom, že protivník již nebude skákat jako péro, spíš jako guma a navíc rychleji. Když si rozmlátíte držky, přistanete v menu a řeknete si „No a?“, a začnete pátrat po tajích této hry. Nadarmo, víc toho hra skutečně neskrývá. Fajn, uznávám, je to (jako o mnoho lepší Ikkiuchi) fajlovka, takže se dá hrát z kazeťáku, což je sice dobře, ale svým způsobem

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

Například takovému Shamanovi (jeho recenzi najdete v příštím čísle Splash!) téměř nic nechybí k pěkné hře a to i s crackem zabírá jen 181 bloků.

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

Stoovie of Fikas

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

Sonny the Snail

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

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

Grafika hry je výborná. Už jen samotný nápad - hopsací šnek (zkuste si představit, jak by to vypadalo ve skutečnosti). A jak krásně vyplazuje jazyček, když chce sejmout nepřítele. K tomu všemu ještě výrazně odlišené pozadí od popředí, pěkné animace, co víc si přát? Snad jen větší množství přišerek (i když to je ryze subjektivní).

Vcelku pohodové skladby, které v průběhu hraní STS zazní, se vám určitě budou líbit a jsou grafice rovnocenným partnerem. Také zvuky doprovázející hopsnutí, zneškodnění protivníka, sebrání předmětu a jiné akce jsou na dobré úrovni.

Sonny the Snail je skvěle hratelná ploštinovka, o které můžeme s hrdotí prohlásit, že se nemusí stydět ani před takovými peckami, jako byly legendární Giana Sisters nebo Fred's Back 3. K dobrému pocitu ze hry přispívá také rovnocennost všech tří hodnocených složek - grafiky, hudby a zábavy. Mohu vřele doporučit.

MAC

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



Toto číslo Splashle vám po delší době opět přináší něco z dopisů našich čtenářů. Protentokráte se dopisy z větší části vztahují (relativně) nedávno zveřejněné Herní anketě. Hrrrrr na něj!

Ahoj Marcusi, redakce a v neposlední řadě i všichni čtenáři Splashle.

Rozhodl jsem se, že odpovím na herní anketu. To jenom proto, aby byla co nejvíce objektivní. Mrzí mě, že tak „málo“ lidí odpovědělo na anketu čtenářskou. No a co mě šokovalo nejvíce: „Jak můžete vydávat časopis jen pro asi 100 lidí? No ale všechna čest.“

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

Dále jsem si řekl, že by nebylo špatné napsat o nějaké úpravě komouška a proto přikládám návod, jak si na našem stroječkovi vylepšit hudbu. S pozdravem

DAPER

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

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

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

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

MAC+Marcus

Nazdar Ardane,

doufám, že už nemáte po uzávěrce anketu, protože poslední čísla Splashle (7 a 8) se mi dostala do ruky trochu později. Soráč, že jsem nenapsal do čtenářské anketu, tak aspoň pší do téhle.

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

Jakub Kuchař

Myslím, že kvalita recenzí ve Splashli je dobrá, některé by mohly být delší, ale to by musel být časopis větší, a to už je vaše starost a ne moje. Objektivita je objektivní (každý ať si vybere). Trošku víc kvalitních her by určitě neuškodilo (kdyby tak byly).

LUCASS

Tak to sami vidíte, jeden čtenář odpověděl druhému na dotaz. Objektivita je prostě objektivní, nikdo z nás na ni nemá patent. Snažíme se o korektní hodnocení. Co se týká recenzí, které píšeme my dva, jejich výsledné hodnocení vzniká YZDY po vzájemné konzultaci, přitom rozhodující je slovo recenzenta. Přitom každý má jiné gusta, takže MAC holduje především sportovním a logickým hrám, já si občas smlsnu na nějaké řežbě nebo dungeonu (už abys něco napsal - MAC) (nojoooo, poráád - Marcus).

Každý už si asi našel svého oblíbeného autora (vynechme nyní Yrchlického apod.), který má podobný herní vkus jako on a na jeho recenzi a hodnocení se tudíž může spolehnout.

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

MAC+Marcus

Vážení přátelé,

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

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

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

Lukáš Dobeš

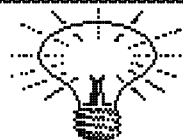
Lukáši, díky za dopis a příspěvek do ankety. A nyní k jednotlivým otázkám.

- diskety formátu 1541 lze bezproblémově načíst v 1571, opačný postup ovšem není možný (oboustranná 1571-ka umí číst i jednostranně).
- Ano, GEOS 64 bude fungovat i na C128,

předtím jej však musíš přepnout do módu C128 (buď příkazem „GO 64“ nebo při zapnutí podržením klávesy „E“). Samozřejmě programy pro C64 nespustíš v módu C128 a naopak.

- Použité zboží, o kterém jsi četl, je další ukázka služeb klubu - jde vlastně o bazar, kde čtenáři mají možnost nabídnout k prodeji něco ze svého vlastnictví a nebo naopak něco koupit. Nic ti tedy nebrání zkontaktovat přes náš klub inzerenta a pokusit se s ním domluvit o snížení ceny. Zboží nepatří nám (klubu), náš klub pouze dotyčnému poskytl místo na stránkách Splashle.
- Bohužel, zde tě asi zklameme, literatura, kterou nabízíme, jsou převážně manuály a návody k software. Pokud by někdo z čtenářů touto literaturou disponoval a chtěl by ji nabídnout, můžeme vás navzájem zkontaktovat.

MAC+Marcus



Zákusník aneb Hráči sobě

BOMBO

Na titulní obrazovce napiš S,C,O,R,E a objeví se „Cheat mode operative“. Nyní budeš nesmrtelný. Držením Run/Stop zastavíš příšery a můžeš jimi projít. Pusť Run/Stop a stiskni fire - příšery se dají do pohybu.

BONE CRUNCHER

Kódy levelů:

2. GOLEMSTENCH	3. MORPHICLE	4. GOLEMKILLER	5. SCARAB
6. WEB OF DEATH	7. MONSTERPARTY	8. CAVE OF DOOM	9. UNDERGROUND
10. DEATHCHAMBER	11. GOLEMS CAVE	12. HORNSLUT	13. SLIMEHOLE
14. BLOODSMELL	15. BONEPOWDER	16. NIGHTMARE	17. MONSTERBREED
18. THUNDERSTORM	19. CREEPY CAVE	20. LIQUIDATION	21. MEGAMAZE
22. STRATAGEM			

GAUNTLET

V módu pro 2 hráče nechejte druhého hráče zabít Smrtkou. Pak nechejte zabít také prvního hráče a obdržíte 9999 bodů zdraví.

INTERNATIONAL KARATE

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

RASPUTIN

Stiskni F5 k přerušení hry a napiš D,J,I,N,N pro cheat-mód.

MAC+Marcus

VANGELIS Works



Splash! Disk Service No: 10

- | | | | |
|----------|---------------------|------------------------|--------------------|
| A | • TELEFONMANAGER*** | • LEGEND OF KYRIL-PRV. | • LIGHTPEN (DRIV.) |
| | • BURZA 128/80 | • INSANITY-PRV. | • CHANGE BSW 1.2 |
| | • RAMOS | • SAMBER-PRV. | |
| B | • GURU MEDITATION | | |
| | • GEONELPVIEW | | |

štítek pro Splash! disk č.10