

LOVECIV 1993



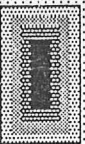
ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128

# Speasoft



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

**Klub uživatelů C-64/128**



Slovo úvodem...	3
Disk Service č.2	4
C64 v USA	5
Klubová nabídka literatury – C64 Game Power	7
Výroba vlastního joysticku	8
Disk Demon (1. část)	11
Víte, že...	12
BASIC-tipy a triky	13
Bitmap Converter	14
Klubová nabídka literatury – Katalog GEOS fontů	15
Přehled ovládacího Geopaint v2.0	16
PSYCHO – test	18
Recenze her	20
Zakusník aneb Hráči sobě	29
Klubová nabídka literatury – Pirates!	31

## SPLASHI – časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

- Cena jednoho čísla včetně diskety a poštovného: 50,- Kč Předplatné na celý rok (4 čísla): 200,- Kč
- Časopis SPLASHI (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog softwaru a hardwaru získáte na adrese: ARDAN, Klub uživatelů C64/128, Pod vrchem 2889, Mělník 276 01 nebo na tel.: 0206/626567
- Příspěvky, články, ohlasy a připomínky k časopisu zasílejte na adresu: Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
- Rozsah čísla: 32 stran

## Slovo úvodem...

### Nazdárěk, přátelé!



Je přesně 2338 nočního času a po uzavření a dokončení nového čísla časopisu SPLASHI přede mnou stojí poslední úkol. A tím je sepsání úvodníku.

Krátsí zdržení, které trochu posunulo vydání nového SPLASHI, už je za námi a i přes páky, které provázely tvorbu tohoto dalšího čísla, se konečně můžete seznámit s obsahem dnešního vydání **Rozpaky?** Ano, čtete správně. Přestože i dnes je náš časopis nabíť zajímavými články a recenzemi (tedy alespoň v to doufám), uvítal bych od vás čtenářů nějaké ohlasy a připomínky např. k tomu, jaký typ článku byste chtěli v příštích číslech mít, různé zlepšovací a nápady, jimiž byste obohatili a ovlivnili tvorbu na dalších číslech SPLASHI. Faktem zůstává, že počet dobrovolných příspěvatelů z řad čtenářů se dá spočítat na prstech jedné ruky a do dnešního dne jsem nedostal do rukou žádný z vašich ohlasů, ať už kritický či pochvalný. Proto nastupují omý rozpaky: bude se další číslo SPLASHI líbit či ne? Vyhovuje vám dosavadní skladba časopisu anebo byste chtěli něco... něco jako třeba...? Nestudíte se sdílet nám svůj názor. Rád bych poděkoval těm několika otrcům a commodore-fanům, kteří nelenili a poslali své příspěvky, ať už jde o články, herní recenze, tipy a triky či grafiku (neboť i ta je nedílnou součástí časopisu).

Majitelé disk: jednotek ani dnes nepřijdou zkrátka, neboť dnešní **Disk Service č.2** obsahuje opět obousměrně nahranou disketu – bližší informace najdete na následující stránce.

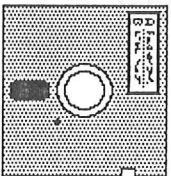
A z vlastního „čtva“? Hned na začátku zajímavý článek o využití Commodore 64 v USA, popis užítkového programu Disk Demon (jeho dokončení najdete v příštím čísle), klipy a zajímavosti ze světa C64. Dále opět něco pro GEOS-maniaky – recenze konvertovacího programu Bitmap Converter a samozřejmě další ze série přehledu ovládacího GEOS aplikací (jen prozradím, že přístě zde najdete popis Geofile, databáze pod GEOSem). Hardwaristům tentokrát nabídneme návod k tomu, jak si vyrobí vlastní joystick. Legrace není nikdy na škodu, takže chcete-li se dozvědět, jste-li opravdoví počítačová fanové, neváhejte a pusťte se do PSYCHO – testu, který najdete na straně 18. No a přirozeně nechybí část pro zavilé hráče – recenze her a zakusník.

Šnežíli jsem se i tentokrát vdechnout do SPLASHI trochu atraktivitu a osobitého designu; snad se mi to podařilo, jak jsem si přál, snad jeho celkový vzhled bude vyhovovat i vám.

Tot asi vše, rád bych pozdravil všechny přátele, kteří mi pomohli s prací na tomto čísle a povzbudili i vás k tvůrčí činnosti. Vzdát Commodore 64 ještě zdaleka neřekl své poslední slovo a tato počítačová legenda bude žít tak dlouho, dokud budou žít fanoušci a nadšenci zabývající se vším, co se kolem něj děje.



# DISK SERVICE č.2



Také dnes jste uvnitř SPLASHie nalezli disketu s nejněžšími uživatelskými programy, utilitkami a jiným softwarem, který může zpestřit vaše chvíle strávené u počítače a abychom dlouho nezdržovali, dáme se hned do popisu toho, co se na disketě nachází:

## Strana A:

**Gunpaint** - Tento skvělý grafický editor umožňuje tvorbu celoobrazovkových Interlace/FIL obrázků (v prokládaném bliskavém režimu), které mají schopnost zobrazovat mnohem více barev než je standardní paleta C64 s 16-ti barvami. O tom, co tento režim dokáže vytlačit z naší 64-ky, se přesvědčte, nahrajete-li si zmiňovaný editor a prohlédnete si nádherný obrásek, který je zde jako demo-ukázka. Dále jsou na disketě programy pro konverzi z jiných FIL editorů.

**Voodoo Noter v1.2** - jednoduchý a přitom efektivní program na tvorbu počítačových vzkazů (scenérií je dobře znájm). Kromě přehrávání hudby je zde funkce použít až čtyřech fontů (jsou zde 4 fonty, které jsem upravil až čtyřech).

**Mechanics/preview** - Kdo četl herní recenze z minulého čísla, už ví, že Mechanics je flipper. Velmi perfektně provedený flipper. A abyste měli alespoň představu o této pěkné hře, přinášíme vám dnes hratelné demo 1. levelu.

**Doom Clone/LIGHT** - tato krátká ukázka je vlastně poslední částí celodiskového dema Brutal Comeback a dokazuje, že i na Commodore 64 se dá naprogramovat poměrně slušně vypadající „doomovský“ pohyb. Co říkáte?

**Feel the.../BLACK** - něco pro milovníky digitalizovaného zvuku. Feel the Generation v provedení malého, ale vykonaného SIDA (Sound Interface Devise - zvukový čip C64).

## Strana B:

**BREAK THROUGH** - Pro demo maniaků je zde opět nová a uchvatná demo. Chytlavá hudba, plazmy, IPL-grafika a videosekvence - to je to, co vynáší Break Through mezi špičkové produkty tohoto žánru. Chcete-li však zachovat svěmu C64 nadále zdraví a funkčnosti, doporučuji nezvat si tentokrát do bytu žádné PCčkáře ani Amigisty...

# Commodore 64 v USA

## Možnosti jeho využití a nabídka příslušenství

Číst Commodore 64 se dá jistě využít na více věcí než pouze na hry a uživatelské programy. V následujícím článku máme možnost seznámit se s programy pro osobní využití domácnosti počítače C64, z nichž mnohé zní až skoro neuvěřitelně. Skutečnost je taková, že programy pocházejí z USA, kde byl C64 po dlouhou dobu velice rozšířen. V přímém porovnání s Německem je například nabídka softwaru v USA několikanásobně větší. Přitom v Německu bylo prodáno dosud nejvíce počítačů Commodore v celé Evropě a Německo mělo na jejich rozšíření v Evropě největší podíl.

Pojďte se tedy podívat do USA na nabídku programů pro volný čas. Pomineme ovšem hry, pomocné programy (utility), programy profesionálního nasazení jako jsou textové editory, kalkulace, programy nebo univerzální databáze. Ze toho již moc nezbyde? Uvidíme.

### Pomocník v domácnosti

Kategorie, která je obzvláště oblíbená, jsou programy a nejtrůznější výukové programy jakýchkoli matematických, chemie a kovářích ještě. Počíteč Vás přezkouší i ze znalosti morseovky nebo z psaní na stroji. V každém případě Vás výborně procvičí a naučí. Zejména pokud toužíte po tom, získat jednoho dne pilotní průkaz, můžete se naučit létat na simulátoru a to doma v teple za stolem se stínáčkou nebo s Boeingem. Tato kategorie „simulátorů čehokoli“ je často zřetelně mezi hry, neboť vedle výuky Vám nabízí i zábavu (to když se třeba pokoušíte přistát s letadlem F-14 se zatžením podvozkem).

### Mnoho mejteletů využít C64 také jako kartotéku nebo adresář. Archivovat je možné cokoliv: od spřísky známek nebo mincí přes sběratel až ke kuchyňským receptům. Také když pátráte zapomenuté zaplácit účet za elektřinu a nepjde Vám C64 zapnout protože Vám ji mezitím elektrárna odpojil, řeknete si, že je s Vaší domácností potřeba už něco udělat a opatřte si program vedoucí Vaši domácnost po finanční stránce. Své soukromé konto si pak můžete každý večer upravovat a zapisovat a plánovat výdaje na jídlo, byt, auto nebo obléčení, či vyhodnotit své konto za den, měsíc nebo rok. Pokud si své soukromé finance přičte ručně, není pro Vás v této oblasti lepší tip, než některý z těchto programů.

### Magie a psychotesty

V dnešním techniku přeplněném světě nabývá téma magie opět na významu. Kdo se například zabývá hvězdami, může si z nich klidně bez problémů číst a věští doma na obrazovce bez rizika vypádnutí z okna při pozorování hvězd. Kompletní mapa hvězdné oblohy, přesné výpočty, horoskopu podle hvězd - to C64 také umí a lehce zvládne. Psychotesty, testy všeho druhu, kondičogramy a všechny ostatní předpovědi a předtuchy Vašeho C64 musíte ovšem někdy brát s rezervou, poněvadž jste odkázáni na vůli programátora toho kterého programu a musíte spolehat na jeho vědomosti, kterými program vybavil. Některé testy nejsou totiž ničím jiným, než zdrojem zábavy a počítač Vás při nich určitě dostane nebo převezve. Jsou ovšem i testy kvalitní na profesionální úrovni, které Vám zjišťí vaše IQ (nebo snad raději ne?).

### Zbohatnutí u počítače?

Sázení v Saetze nebo Sportce patří u některých

K pravidelnému zvyku. Někdo spolehná při sázení na štěstí nebo svoji intuici, jiný studuje nejruznější systémy a statistiky a využívá je pro zvýšení pravděpodobnosti výhry. No a majitelé C64 mohou tuto starost přenechat na svůj počíták. Programy dokážou vypočítat nejen čísla do Sportky a do podobných soutěží, ale i Sazku a její výsledky ve fotbalu či hokeji na základě síly mužstev atd..

**Mit C64 a svaly jako Schwarzenegger?**  
I to je v USA možné. Pro udržení či zvýšování Vaší kondice jsou doporučovány např. dietní programy pro výpočet příjmu kalorií, redukování tělesné hmotnosti a sestavení jídelníčku tak, aby byly všechny živотно důležité složky u Vás vyvážené tak, jako je tomu u Vašeho psa, který sice nemá C64, ale pravidelně mu dávejte Pedigree Pa!.

V USA jsou k dostání dokonce fitness balíky (tj. program a hardwarové rozšíření C64 pro optimální vytřetování organismu. Tento balík nese název Bodylink a obsahuje zásuvné moduly, propojovací kabely a sondy ke snížení hodnot. Technologie zaslapané v soupravě se nazývá Bio - Feedback. Pracuje na systému snížení krevního tlaku, teploty těla, pulsu atd.. Data jsou zpracována pomocí analogové digitálního zařízení a předána počítači, který je v synchroch zobrazí na obrazovce. Velký úspěch s touto technikou byl zaznamenán při léčbě migrény. Bodylink výborně poslouží při kontrole řady sportovních odvětví jako např. aerobic nebo strečink. Při aerobici C64 kontroluje puls a tlak a umožňuje jejich kontrolu a přizpůsobení zatížení podle fyzické formy člověka, takže dosáhnete optimální zátěže přesně pro svůj organismus, nakonec C64 vypočítá přesný počet spotřebovaných kilokalorií.

Kdo chce své tělo tímto systémem posílit, má možnost si pořídit ještě Bio Feedback posilovač jménem Comet (Computerized Plus-cle Exerciser and Trainer (počítačem řízený trener svalů). Za úkol při cvičení s Cometem máte při použití síly svalů a cvičení zvednout na obrazovce ze země vrtulník a letět s ním. Pokud vynaložíte málo síly nebo nebudete mít

potřebnou koordinaci svalů, nepovede se Vám to. Tímto cvičením můžete posilovat břišní, prsní, zádové, ruce svaly a svaly na nohou. Měpád, jak dosáhnout přenosu síly ze svalů na obrazovku, je geniální. Jedná se o princip, kdy Vaše tělo funguje vlastně jako joystick a pomocí snímačů jsou pohyby těla přeneseny do počítače jako třeba „kvedlení“ joystickem, náklon vpravo a vlevo, dopředu a dozadu atd..

K tornutu balíku Bodylink patří ještě program pro zlepšení koordinace dvou libovolných svalů a program k odstranění nepříjemných redukování stresu. Psychické odstranění stresu a nepříjemné trénovat stejně jako třeba koncentraci.

Bodylink není ovšem nejlevnější. Každý díl má cenu od 39,95 dolarů (EMG svalový senzor) až po 209,95 dolarů (balík programů pro redukci stresu) a balík pro svalovou koordinaci 139,95 dolarů.

**Hlídač C64?**

C64 Vám také může pomoci zabezpečit Váš prázdny dům během dovolené. V USA se prodávají systémy, které samy simulují život v domě. Zapínají rádio, televizi, rozsvěcují světla po domě, takže se zdá, že je v domě někdo přítomen. Toto je možné pomocí programu zvládnout i s C64.

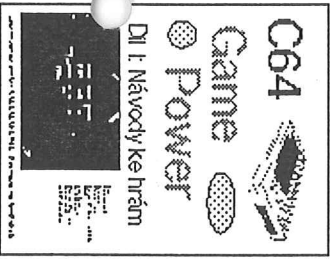
**Legální odposlechl?**

Pokud nahladíte radiopřijímač na krátké vlny, můžete si často poslechnout pipání mořsovky na různých frekvencích. Kdo chce vědět, co tyto zprávy obsahují, může je s jedním modulem k C64 dešifrovat. Modul se jmenuje Short Wave Listener (odposlouchávač krátkých vln) a dešifruje vysílání morse - signálů, převeďte je na data a ta zobrazí v čitelné formě na obrazovce. Modul se zasouvá do Expansion Portu a kabelem se k němu připojí sluchátka nebo reproduktor. Nemůžete sice na zprávy odpovídat, ale dost zábavy si užijete i při pouhém odposlechu zpráv meteorologických stanic, tiskových agentur nebo lidí.

RUDA RS / Commodore klub Brno

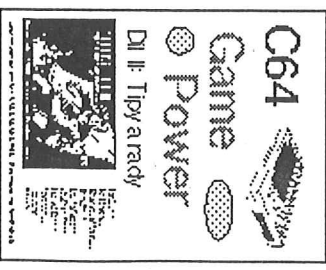
C64 Game Power

Neocenitelný pomocník pro hráče každého věku. Návody, tipy a triky, poké, cheaty... Vše s hodnotičními tabulkami a popisů.

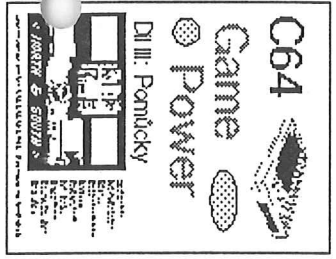


**OBSAH:** B.A.T., Bloodwych, Bozuma, Crime Time, Elvira, Iron Lord, Last Ninja 3, Maniac Mansion, Xenomorph, Zak McKracken.  
**ROZSAH:** 48 stran

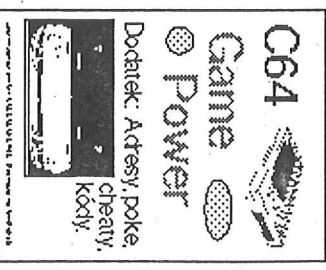
**OBSAH:** Bard's Tale III, Betrayal, Buck Rogers, Castle Master, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Hero Quest, Hillsfar, Keys to Maramon, Lords of Doom, The Magic Candle, Pirates!, Rings of Medusa, Star Control, Supremacy, To be on Top, Transworld, Turfman 2, Ultima VI.  
**ROZSAH:** 44 stran



**OBSAH:** Atomino, Arachnophobia, Back to the Future 3, Chip's Challenge, Cubulus, Duck Tales, Hunt for the Red October, Logical, Loopz, Night Shift, North and South, Pick'n'Pile, Prehistorik, RBL, Shadow Dancer, Shitrix, Skull and Crossbones, Super Monaco, Unerndliche Geschichte.  
**ROZSAH:** 32 stran



**OBSAH:** adresy herních firem, cca 250 poké, cheatů, kódů a upravitelských programů, poké pro Action Replay - cartridge.  
**ROZSAH:** 28 stran



**OBSAH:** Adresy, poké, cheaty, kódy.  
**ROZSAH:** 28 stran

Kompletní příručku nebo i jednotlivé díly seženete na adrese: ARDAN, Klub uživatelů C64/128, Pod vrchem 2889, Mělník 276 01



## Kurz práce s disk. jednotkou

### DISK DEMON (1. část)

Pomocí tohoto programu lze zachránit jinak ztracená data vadné diskety. Záchrana zjevně ztracených dat je jeho nejdůležitější úkol, ale program umí mnohem víc...

Zrovna teď. Právě když tak spěchámi ... Skodolově bílkající LEDka na drivu nám sděluje, že drive odmítá další spolupráci se založenou disketou. Nic nepaměná. Vyrované hlášení potvrzuje naše podezření: 23, READ ERROR, 18, 01. Co teď?

Jestliže jste si z nejradějiších důvodů nevytvorili kopii důležitých dat, pak je vaše práce v háji, pokud nemáte vhodný nástroj nebo neovládáte váš počítačový systém tak dobře, že dokážete porušit nějakou znekonstruovat.

Dále popsaný program vás nemá odradit od vytváření bezpečnostních kopií disket, ale má vám pomoci, pokud se vám stane výše uvedená nehoda. Má zachránit, co se zachránit dá. Disk Demon je schopen přečíst, pokud je to vůbec možné, i vadné sektory. Ty pak může opravit a znovu zapasat.

Niže následuje vyčerpávající popis programu, který umí nejenom číst a zapisovat sektory. Zpracovává např. i stopy 0 až 42, umí najít vadné sektory, čte a zapisuje plísstopy a nezastaví ho ani „killertrack“ - „zabíjáčká stopa“.

Ke kompatibilitě buďte řečeno, že program spolupracuje s drivy 1541, 1541-II, 1570 a 1571, jak na C64, tak i na C128 nebo C128D v režimu C64. Vzhledem k zabudovanému rychlozavadačči ale nesmí být na sériovém busu žádná další zapnutá zařízení.

Protože Disk Demon pracuje velmi rychle a neprovádí při čtení sektorů žádné automatické korekce chyb (jinak by nemohl žádné chyby zjistit a ošetřit), je odkázán na perfektní funkci mechaniky. Pokud máte drive, jehož hlava je špatně nastavena nebo který je umístěn příliš blízko monitoru nebo jiného zdroje rušení, pak se vám při loudování Disk Demona může objevit chyba typu 23, i když normálně není při tomto programu možná. Pak musíte drive postavit na chráněné místo nebo nechat seřídit. Chyby nejsou způsobeny Disk Demonem a v každodenním provozu se neobjeví jen proto, že normální činnost obsahuje i automatické korekce chyb a opakované pokusy o čtení.

Teď se spíráme s jednotlivými funkcemi programu. Protože téměř všechny klávesy mají nějakou funkci, je potřeba, abyste se s následujícím textem důkladně seznámili, abyste si případným přehledným nezmištili důležité data.

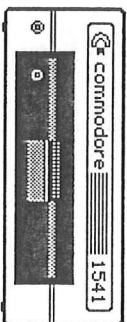
Po nalobování programu odstartujete pomocí RUN. Objeví se malý titulní obrázek. Stiskem SPACE se okamžitě odstartuje diskový monitor. Stiskete-li však SPACE společně s CTRL, provede přípojený „bump“, což znamená, že hlava nejde zpět na stopu 0 a nově se nastaví v obou případech se v dané drive pokouší přečíst sektor 18, 0 (sektor číslo 0 na stopě 18) diskety, která je v drivu vložená.

## Co je na obrazovce

Disk Demon je teď aktivní. Na drivu „někde“ bílí LEDka a monitor se hlásí na obrazovce.

Její rozdělení je následující: v nejnižším řádku je uvedena pozice, ve které se uživatele právě nachází. Je to číslo stopy (Track), číslo sektoru (Sector) a číslo bytu, který je právě ukazován vlevo nahoře v editačním poli (Byte #). Číslo stopy a sektoru je dekadické, číslo bytu je hexadecimální.

Ve druhém řádku se objevují chybová hlášení zjištěných závad. Z tohoto důvodu tomuto řádku říkáme stavový řádek.



Protože Disk Demon také přijímá příkazy, je vybaven příkazovým řádkem, který obsahuje slovo „Command“ a případně i bílkající kurzor, pokud disketový monitor čeká na váš vstup. Zároveň je na pravé straně tohoto řádku „Speed“. Hodnota za tímto slovem udává momentální nastavení časovacích konstant pro zápis na disketu. Blíží vysvětlení později.

Čtvrtý a pátý řádek obrazovky obsahují údaje o aktuální hlavice (header) sektoru. Jsou to rozlišovací znaky hlavicky (SGN), kontrolní suma (CHK), číslo sektoru (SEC), číslo stopy (TRC), oba identifikátory (ID1 a ID2) a konečně i oba výpočtové byty (BVT). Na pravém okraji řádku jsou všechny hodnoty uvedeny v ASCII kódu.

V dalším řádku (mno řádek) dostanete mezi dvěma zelenými sloupky důležité informace o bloku dat sektoru. Jsou to rozlišovací znaky bloku (B-SGN), kontrolní suma bloku dat (B-CHK) a ještě jednou rozlišovací znaky hlavicky (H-SGN). Tyto druhé rozlišovací znaky hlavicky jsou ty, které na disketě „vidáme“. Ty první, uvedené v řádku hlavicky, jsou ty, které se přečetly, když byla hledaná hlavice „tena“. Tato se však ignoruje z důvodu čtení bloku nezávisle na hlavice.

Dole obrazovku uzavírá editační pole. V něm vidíte vždy polovinu datového bloku sektoru. Byty jsou prezentovány v hexadecimálním tvaru. Na začátku každého řádku je uvedena adresa bytu. Na konci každého řádku je obsah paměti v ASCII.

## Anatomie diskety

Před tím, než se začneme zabývat jednotlivými povely Disk Demona, uděláme dobře, když se pokříváme, jak jsou data na disketě organizována.

Normálně se disketa na drivu 1541 rozdělí při formátování na 35 soustředných stop. Každá tato stopa obsahuje určitý počet sektorů. Tento počet je na vnějších stopách s nižšími čísly větší a na vnitřních stopách menší, čímž se dosáhne rovnoměrného využití místa na disketě. Počet sektorů je:

- 21 sektorů (číslo 0 až 20) na stopách 1 až 17
- 19 sektorů (číslo 0 až 18) na stopách 18 až 24
- 18 sektorů (číslo 0 až 17) na stopách 25 až 30
- 17 sektorů (číslo 0 až 16) na stopách 31 až 35

Každý z těchto sektorů se skládá z již zmíněné hlavicky a bloku dat. Hlavicka slouží drivu pro orientaci. Podle informací v ní obsazených hledá mechanika příslušný sektor a určuje polohu čteč/zapisovací hlavy. O tom, jak tyto informace zobrazuje Disk Demon, jsme již mluvili.

Blok dat obsahuje 256 bytů dat a k tomu ještě rozlišovací znaky bloku a kontrolní součet. Aby drive mohl rozlišit případnou chybu, vypočítává jak pro hlavickou, tak pro data každého sektoru kontrolní sumu. Kontrolní sumu hlavicky sektoru získáte tak, že všechny její byty spojíte pomocí logické operace „exkluzivní nebo“. U datového bloku je situace poněkud složitější a nemůže zde být objasněna blíže.

Protože jsou k dispozici rozšířené operační systémy, které zvětšují kapacitu diskety, dokáže Disk Demon zpracovávat nejen stopy 1 až 35, nýbrž všechny stopy 0 až 42. Tím vám otevírá obsah těchto „rozšířených“ disket.

Když se na disketě objeví v různých sektorech několik chyb, pak tyto mají zpravidla různé příčiny. Na tomto místě si připomeneme příčiny nejdůležitějších „READ ERROR“. Pak můžete pomocí Disk Demona vyřadit vlastní chyby nebo již existující odstranit, pokud zrovna nepoužijete automatické odstraňování chyb Disk Demonem.

Začátek každého sektoru se hlásí speciální značkou (tzv. sync - synchronizační značka). Tato značka je před začátkem každé hlavicky sektoru i před vlastním datovým blokem. V případě, že mechanika tyto značky při čtení sektorů nenažije, hlásí chybu 21, READ ERROR.

Pokud mechanika přislušné značky našla, pak zkoumá, patří-li následující byly k hlavice sektoru nebo k bloku dat. Pro rozlišení obsahuje hlavice bloku rozlišovací znak (na obrazovce označený jako SGN a H-SGN), který má normální hodnotu 8. Pro blok dat platí to stejné (označení B-SGN), ale hodnota je normálně 7. Pokud mechanika nenajde při hledání sektoru v jeho hlavici 8, hlásí chybu 20, READ ERROR. Objeví-li 8 v hlavici, ale ne 7 v následujícím bloku dat, pak nastane chyba 22, READ ERROR.

**Chyba 27, READ ERROR** se objeví, když vypočtená kontrolní suma hlavice sektoru nesouhlasí s přečtenou. Pokud se stane totéž u bloku dat, hlásí se chyba 23, READ ERROR. Poslední chybové hlášení sice není žádný „READ ERROR“, ale v tomto výčtu nemůže chybět: 29, DISK ID MISMATCH. Když se podíváte na hlavici sektoru, pak si snad všimnete i obou bytů ID1 a ID2. Každý sektor dostane při formátování kopii vámi zadaného ID. V případě, že při čtení neodpovídá přečtená hodnota standardu v sektoru 18, 0, hlásí se uvedená chyba.

(pokračování příště)

## WRG, ZG...

... již v roce 1990 uvedla firma Rainbow Arts jako záznamové médium na trh kompaktní disky (CD) se záznamem her pro Commodore 64? Měly být použity CD-ROM formát, ale audio CD formát. To znamená, že se data do C64 přenesla akusticky, podobně jako u datasetu. Doba nahrání programu je srovnatelná s rychlostí disketové jednotky. Na jedné straně CD disku bylo nabito 10 her jako např. Leaderboard, Impossible Mission, Fist II, Solomons Key a ještě 10 písní pro poslech z CD přehrávače pro výpočetní nabídky. Připojení CD přehrávače na C64 je velice jednoduché. Součástí dodávky byl i kabel pro připojení CD přehrávače na výstup pro dataset.

Po uvedení na trh očekávala firma Rainbow Arts spolu se svými partnery, kteří tento projekt pomáhalí vyvinout (U.S.Gold, Broderbund, Electronic Arts, Acces, Epyx, Melbourne House a Softgold) odezvu a ohlas na tuto novinku, protože CD disky byly tehdy ještě velice drahé. Například cena tohoto 1. vydání her na CD disku pro Commodore 64: 99,- DM

... počítač Commodore 64 je možné řídit i Vaší řečí? Slouží k tomu přístroj Voice Master vyráběný firmou COWX INC. - USA, který se podobá telefonnímu sluchátku a je přes kabel připojitelný k C64. V použité je vestavěný mikrofon, LED dioda a regulátor hlasitosti záznamu.

Voice Master umožňuje sejmout a rozoznání hlasu na C64 a řízení programu mluvenými příkazy. Součástí dodávky přístroje je i hra Black Jack, která ukazuje příklad pro hlasové řízení programu. Než začnete hrát, „naučte“ počítač svému hlasu a slovům, kterým má rozumět jednoduše tím, že mu je postupně řeknete do mikrofonu. Počítač nahrává Vaše slova a už může rozumět všem Vaším příkazům jako: rozdej karty, zamí hrej atd...

Mo a jak to pak funguje? C64 porovná toto zadané hlaseem s dříve nahrávaným vzorem a provede patřičný ukon. Pak čeká na další příkaz.

A cena? V roce 1989 se Voice Master prodával v Německu asi za 250,- DM a v roce 1990 stál přístroj Voice Master Junior v menším použítel, ale se srovnatelným výkonem už jen asi 100,- DM.

... kurážní počítač Commodore 64 byl v roce 1989 nabízen v Japonsku? A čím byl tak zajímavý? Jednalo se totiž o speciální verzi C64, u které bylo možno pomocí klávesy CONTROL/LOCK přepnout na japonské znakové písmo „Katakana“. Tento model však nečekalo nic úspěšného, protože japonské písmo je oproti evropským znakům daleko obtížnější a japonský systém tak nemohl evropským konkurovat. Katakana sestává totiž z 51 základních znaků a asi jednou tolik doplňkových zvláštních znaků, takže „japonské Commodore“ skákal při čtení znaků mezi čtyřmi (4) rozdílnými systémy sem a tam. Zato ale znal okolo sedmi tisíc znaků!

Snaha firmy Commodore prosadit se v Japonsku ovšem vyzněla naprázdno a po několika letech nepříliš úspěšný model stažen z trhu.

- RUDA RS - / Commodore klub BRNO

# BASIC-tipy a triky

## Tipy a triky pro C64

### Barevné efekty

Pro dva zajímavé efekty obrazovky zkuste zadat:

FOR 1 = 18 TO 30:POKE 53285,1:NEXT I:GOTO 10

nebo:  
FOR 1 = 1 TO 255:POKE 53270,1:NEXT I:GOTO 10

Nebo oba efekty kombinované:  
FOR 1 = 18 TO 30:POKE 53270,1:POKE 53285,1:  
NEXT I:GOTO 10

### Dvoubarevná obrazovka

Následující řádek vytvoří dvoubarevnou obrazovku:

POKE 53281,7:.....:POKE 53281,13: GOTO 10

Důležité je doložit odpovídající počet dvojteček (20). Změnit a vyzkoušet můžete jinou barevnou hodnotu dosazenou místo čísla 7 a 13 za čárkou u jednotlivých POKE.

### Zachránna program při NEW

Někdy se stane, že po nechtěném příkazu NEW přijdeme o BASIC program v paměti počítače. Fyzicky se tam přitom ale ještě nachází zrušený isou pouze ukazatele a návěští k programu. Zárana je možná tímto způsobem:

POKE 2050,1:SYS 42281:POKE 45,PEEK(35):

POKE 45,PEEK(781) + 2:CLR

Ve výjimečných případech se může stát, že počítač hlásí „ILLEGAL QUANTITY ERROR“ a tak mu ještě přidejte:

POKE 45,PEEK(35) + 1:POKE 45,PEEK(781) - 254

**POZOR!** Toto celé funguje pouze v případě, že po NEW neděláte žádné záhadou proměnnou (např. A=10). Pak Vám nepomůže ani svěcená voda.

### Turbo - kurzor

Pokud chcete zrychlit kurzor tak, že nebudete zpočátku schopni napsat slovo, stačí k tomu zadat dva POKE:

POKE 650,128:POKE 56325,1

Druhý POKE nastavuje hodnotu rychlosti blikání (možno dosadit hodnoty mezi 1 - 255). První POKE slouží k zapnutí opakování znaků z klávesnice. Zkuste nyní napsat třeba slovo Commodore. Pokud budete dostatečně rychlí, může se Vám to i podařit.

### Triky pro C128

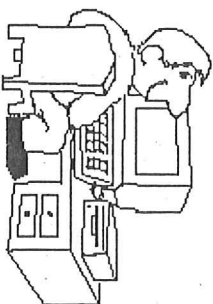
#### Floppy 1571 také na C64 oboustranně

Při zapnutí je ve floppy inicializován módus 1541. Přepnutím do módu 1571 můžete číst disk z obou stran. Příkazy v přímém módu (C64 módus u C128):

OPEN 1,8:15, "Uo Mf" (módus 1571)  
OPEN 1,8:15, "Uo Mf" (módus 1541)

Je důležité vědět, že při oboustranném formátování disku musí mód floppy souhlasit. Nasazení kopírovačích programů pod módem 1571 není možné, protože kopířky neakceptují oboustranný mód. Kopírování s FILE - kopírkami na jedné straně (Supercopy apod.) je v zásadě možné i při několika průchodech disky.

- Ruda RS -





Malé lekece začínajícím uživatelům



# Bitmap Converter

Zdar přátelé WORKER!!! Tak Vás opět vítám na stránkách naší tradiční rubriky. A nezbývá mi nic jiného, než předhodit vaši neúčelnější zvědavosti následujících pár řádků.

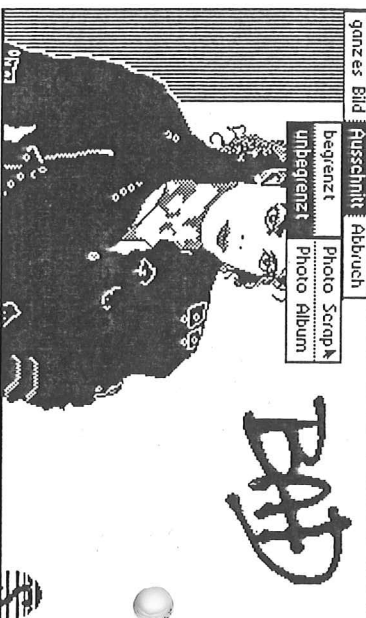
## Bitmap Converter



Utilita pro konverzi grafiky v bitmapovém režimu z Vám dobře známého programu Hi-Edit a Hi-Edit+. Umí převádět grafiku i z jiných programů, např. ART STUDIO nebo utility SCHNIPP z disku SH.No.59. Touto utilitou se budu zabývat v některém z dalších příspěvků, jen nakusnu že se jedná o program umožňující pořídit a uložit na disketu hardcopy GEOS obrazovky.

A nyní zpět k našemu dnešnímu tématu. Zpracovanou grafiku program ukládá ve formě fotoalb, textalb, textivové a grafické mezi paměti. Lze přímo z programu vytvořit fotoalbum i textalbum, nebo zapísovat do Vámi již dříve založeného foto i text alba.

Po startu se představí autor celkem nápaditou vzhledem a vlastnoručněm podpisem, po odkliknutí se nabídne komunikací okno ve kterém je třeba vybrat soubor ke konverzi. Lze vyměnit disk i drive. Po provedení této volby se zobrazí grafika nebo text, který má být převeden a uložen na disketu v jedné z výše zmínovaných forem. V levém horním rohu naleznete menu, ze kterého lze vybrat následující možnosti:



přenes do Vámi určeného souboru. Lze vybrat z konverze do GeoPaint nebo GeoWrite a to do síťového alba, kdy se Vás dotáže na volbu konkrétního alba, případně vytvoří nové po dotazu na jeho jméno a lokalizaci (výběru disku nebo drive).

**Ganzes Bild** - (celý obraz) GeoPaint, GeoWrite, pro obě volby společně - Neues Album, Altes Album (nové a stávající album).

**Ausschnitt** - (vysřizeno) Begrenzt (ohraničit), Unbegrenzt (neohraničit), pro obě volby společně - Photo Scrap, Photo Album.

## Abbruch - zpět do komunikačního okna.

Pokud se nám uspokojivě zobrazilo grafika ke konverzi, zvolíme některé ze dvou prvních položek menu, případně třetí k volbě jiného obrázku nebo k výstupu z aplikace.

Volba Ganzes Bild uloží celou obrazovku tak, jak ji vidíte. Rozkrojí obrazovku na čtyři čtverty a



Volba Ausschnitt dovoluje vystřihnout libovolně velké výřezy ze zobrazené plochy, nejvýše však o ploše jedné strany fotoalba. Zvolte-li v tomto menu položku jménem Begrenzt, orámuje Vámi označenou plochu rámečkem. Před uložením dat se pro jistotu zeptá, zda se zvolil dobře, při odpovědi NIE lze označení výřezu učinit opakovaně. Ukládání do alba nebo do mezipaměti. POZOR! Při ukládání do mezipaměti je třeba mít na zřeteli, že při každém dalším uložení do ní se přepíše její stávající obsah.

## Postřehy z praxe:

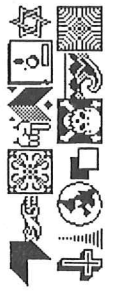
Nemám námitky, snad jen nelze konvertovat barevné obrázky, protože nebere barvy a konverzi provede pouze černobíle. Funkčnost byla testována na grafice z ART STUDIO 112 a na datových souborech vytvořených utilitou SCHNIPP, ale o ní až jindy. Na shledanou někdy příště u dalších rad pro GEOS maniačky se těší



CHARLIE



## SHADOW



## BAEKSERIPE RIBBON

## Ballooi

Jste bezradní při hledání toho pravého fontu pro vaše dokumenty? Nezoufejte, pomoc je nablízku!

## POSTLU

## Rozsáhlý katalog GEOS-fontů

Více než 300 fontů a Mega-fontů (vel. 48 pts.). Abecedně seřazené sady písmen, zobrazeny jsou všechny dostupné velikosti daného fontu.

## ISTADOU

Klub uživatelů C64/128  
Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## PROST

Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## Cory

Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## REAL

Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## Charlybis

Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## HEADLINE

Pod vřchem 2889  
276 01 Mělník

## Pain Thrush

## BODONI

## JOKER

## Santa Maria

## Edam

## Curvide

## 0123456789

## 14

## 15







# PSYCHO - test



Tento test si klade za cíl vyzkoušet, zda jste skutečně počítačovými fanfy. V testu jde o konečný bodový výsledek, proto si body průběžně zapisujte. Nakonec se dozvíte, jak moc jste počítačem „nakaženi“. Takže si vezměte tužku a papír a s chutí do toho.

## Otázka 1: Ve kterém z uvedených typů počítačového fanfy se nejvíce poznáváte?

- a) Sedím nejraději v pohodlném křesle a studuji literaturu o počítačích. (0 bodů)
- b) Na stole počítač, v ruce myš nebo joystick a „pařm“. (4 body)
- c) Nejraději si беру šroubovák a kleště a vykučím si z počítače nějaký pěkný čip. Pak počítač zase složím. Někdý. (6 bodů)

## Otázka 2: Co nejhoršího by Vás mohlo podle Vašeho mínění potkat?

- a) Můj přítelkyně by se se mnou rozšla. (4 body)
- b) Propadnu u zkoušek na fidiák. (0 bodů)
- c) Naformátuji omylem disketu, na kterou jsem předtím tři měsíce při programování ukládal nejnovější verze. (6 bodů)

## Otázka 3: Kolik knih máte celkem a kolik procent z toho tvoří knihy o počítačích?

- a) Máím jenom obrázkové knihy. (0 bodů)
- b) Máím 40 knih, z toho je 10 procent o počítačích. (4 body)
- c) Máím 100 knih, z toho 99 procent jsou knihy o počítačích a jedno procento je telefonní seznam. (6 bodů)

## Otázka 4: Kde jste poznal Vaši přítelkyni (manželku)?

- a) V tanecích. (0 bodů)
- b) Při exkurzi v počítačovém středisku NASA, kde je dosud programátorkou. (8 bodů)
- c) Na setkání počítačových klubů. (2 body)

## Otázka 5: Vyhrajete v loterii sto tisíc korun. Co si koupíte?

- a) Rozšířím svoji sbírku známek. (0 bodů)
- b) Okamžitě kupuji PC s barevným monitorem a s vestavěným modemem. (4 body)
- c) Nechám si zasadit procesor 6510 do zlatého pouzdra s osobním podpisem jeho konstruktéra (6 bodů)

## Otázka 6: Co znamená zkratka IBM?

- a) Computer Basic Millij. (3 body)
- b) Club Blých Mýšek. (0 bodů)
- c) Commodore Business Machines. (4 body)

## Otázka 7: Kdo je to Jack Tramie?

- a) Zakladatel Commodore. (4 body)
- b) Vím to, ale neřeknu. (6 bodů)
- c) Trenér Bayernu Mníchov. (0 bodů)

## Otázka 8: Jak dlouho sedíte průměrně denně u počítače?

- a) Nemám žádný počítač, jen televizní hry. (0 bodů)
- b) Až 28 hodin denně. (6 bodů)
- c) Ve škole 5 hodin u notebooku, 1 hodinu denně ve vlaku s gameboyem a doma večer osm hodin u C64. (4 body)

## Otázka 9: Co je to procesor?

- a) Daňový úředník. (2 body odešít)
- b) Mikročip s výbornými vlastnostmi, užívaný v počítačích. (6 bodů)
- c) Mini počítač, velký asi jako nehet u palce. (4 body)

## Otázka 10: Kolik programů máte?

- a) Nemám žádné, všechno co potřebuji si vždy naprogramuji znovu. (4 body)
- b) CT1, CT2 a NOVIL. (0 bodů)
- c) Nemohu to přesně říct, ale někdy to zkusím spočítat. (8 bodů)

## Otázka 11: Kterou z níže uvedených osobností nejvíce obdivujete?

- a) Alberta Einsteina. (2 body)
- b) Václava Havla (body si prosím přidávejte sám)
- c) Programátora provozního systému C64. (6 bodů)

## Otázka 12: Které z níže uvedených věcí byste se nejspíše vzdal(a)?

- a) Rolls-Royce s vestavěným barem a s televizí. (0 bodů)
- b) Svého počítače. (2 body)
- c) Můj postel. (6 bodů)

## Otázka 13: Co uděláte, když Vám někdo řekne: „Ty máš ale doma pěknou myš.“?

- a) Vyskočím na stůl a začnu volat na pomoc kocouru. (0 bodů)
- b) Jsem pyšný na to, že něco takového někdo řekl o mé přítelkyni (manželce). (1 bod)
- c) Jsem pyšný na svoji myš k počítači. (6 bodů)

## Výsledek testu:

### 0 až 20 bodů

Nyní Vám to již můžu vyballt na rovinu: čtete právě počítačový test. Počítače (computery) jsou malé, opravdu užitečné přístroje se kterými se dají provádět různé věci. K nim patří například zpracování textů, grafiky, dat a nebo počítačové hry.

Můžete se s nimi naučit i něco užitečného. třeba pro své vzdělání. Také teď, pokud jste snad omylem sáhli po tomto testu, zůstaňte u něj do konce. Vyplatí se to!

### 21 až 55 bodů

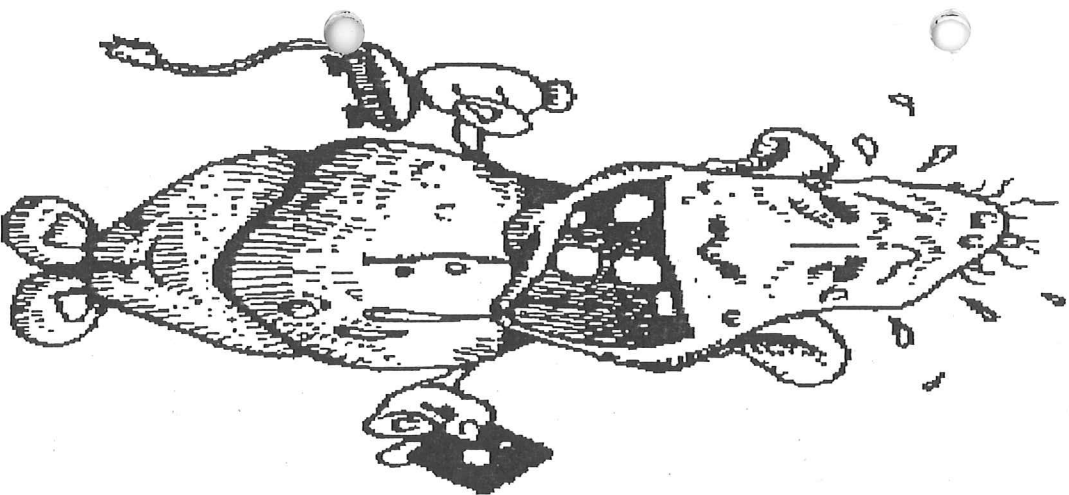
Srděčně Vám gratuluji, jste na správné cestě! Sice ještě nejste počítačový „pařm“ v klasickém provedení, ale máte k nim blízko.

Pracujte dále na sobě a buďte v dobré náladě. Všechny šance máte teprve před sebou!

### 56 až 79 bodů

Pozor! Pozor! Patříte ke špičkovým účastníkům tohoto testu. Můžete se právem nazývat „pravým pařmem“. Objevil a pochopil jste totiž, jak důležité jsou počítače do budoucna. Neptěrnýšiel jste již o tom, jak spojit koníček a práci? S Vašími znalostmi by to jistě nebyl problém. Nezapomeňte ale, že jsou ještě dvě hodnoty na světě, které člověk uznává. Jsou to chytrost a láska.

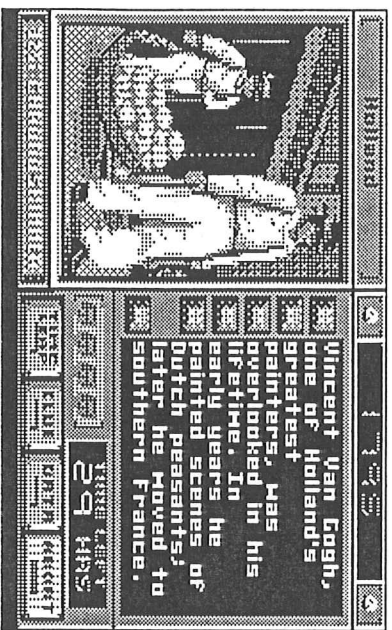
Podle Casopisu 64'er napsal - RUDA RS -



# W.I.T.I.C.S.S.?

Firma: Broderbund  
Rok: 1990  
Délka: 3 strany

Nedávno (konkrétně v čísle 5, 6/1994) recenzoval Marcus hru W.I.T.I.C.S.S. (tedy Where in USA is Carmen Sandiego). Na mě je dnes, abych vám představil jejího následovníka - hru W.I.T.I.C.S.S. (Where in Time is Carmen Sandiego). Tentokrát se jedná o detektivní hru, při které musíte uplatnit své znalosti, tentokrát však nikoliv zeměpisné, ale historické. A také tentokrát musí být tyto znalosti hodně hluboké. Píše se rok 1990 a vy stojíte ve



vytáhnou jedné vysokopodlažní budovy v Los Angeles, jež vám umožní libovolný pohyb mezi patry. Každé patro má svou úroveň - v jednom přijímají nové členy, v jiném se přidávají detektivům úkoly... Po zvolení správného patra se ocitnete v kanceláři, kde vás přijímá jako nového detektiva, pátrajícího po záhadně zmizelých historických objektech. Divně? Vyběc ne. Podle autorů hry je technika v tomto období natolik vyvinutá, že něco takového není žádným problémem. Dokonce už byl vytvořen i stroj pro cestování časem, kterého budete hojně využívat, neboť zločinci se před vámi budou skrývat nejen v různých zemích světa, ale i v různých časových obdobích. Pokaždé, když dostanete přidělen nový případ, budete stručně seznámeni s doposud zjištěnými údaji. Komise, která má na starosti ovládání stroje času, vám přidělí určitý časový limit, tentokrát však ne týden, ale pouze několik desítek hodin, takže na nějaké omýly při určování místa, kam budete cestovat, není čas, zločince totiž nestihnete identifikovat a zatknout v daném časovém limitu. O tom, že Carmen in Time není jen stará Carmen in USA s jinými údaji a zločinci, svědčí

mnohá vylepšení a doplnění. Autoři skutečně neumili na bodkovém listě a snažili se již tak skvělou hru ještě vylepšit, což se jim povedlo. Každá země má samozřejmě svůj typický obrázek, který je pro každé časové období jiný a veškeru přesně vylisňuje danou zemi v daném historickém období. Informace o pachatelích získáváte od svých informátorů, ne přibyla funkce scan, pomocí které prohledáte okolí a můžete najít nějaký předmet, který vám pomůže v dalším pátrání. Váš počítač vám pomáhá nejen určovat jméno toho kterého zločince podle získaných údajů - tento krátký obsahuje i databázi všech zločinců, ve které se dozvíte informace o všech reaktivních a může vám být velice nápomocna při pachatelově identifikaci. Identifikace pachatele je navíc ulehčena například tím, že oproti předcházející části odpadá výběr obilného jídla, který byl pro cílnice téměř nepoužitelný, místo něj jsou v počítači položky, jako například obilniny: 'spisovatel, umělec apod. I jinak je hra hrátelnější, především pro neameričana. Navíc můžete cestovat celkem do tří různých časových období, takže se vám občas stane, že s vypětím všech sil identifikujete zemi, do které máte cestovat, ale je vám to k ničemu, protože v menu si můžete vybrat ze dvou období, ale o období, do kterého máte cestovat, nic nevíte a jste tam, kde jste byli. Vylepšení je velmi mnoho, nemá cenu se o nich podrobněji rozepisovat, protože si myslím, že ten, kdo již Carmen in USA hrál, si její pokračování nenechá ujít, vás ostatní jsem snad dostatečně nalákal. A teď něco o zápořech. Je vlastně jen jeden. Hudba i

vás přijímou jako nového detektiva, pátrajícího po záhadně zmizelých historických objektech. Divně? Vyběc ne. Podle autorů hry je technika v tomto období natolik vyvinutá, že něco takového není žádným problémem. Dokonce už byl vytvořen i stroj pro cestování časem, kterého budete hojně využívat, neboť zločinci se před vámi budou skrývat nejen v různých zemích světa, ale i v různých časových obdobích. Pokaždé, když dostanete přidělen nový případ, budete stručně seznámeni s doposud zjištěnými údaji. Komise, která má na starosti ovládání stroje času, vám přidělí určitý časový limit, tentokrát však ne týden, ale pouze několik desítek hodin, takže na nějaké omýly při určování místa, kam budete cestovat, není čas, zločince totiž nestihnete identifikovat a zatknout v daném časovém limitu. O tom, že Carmen in Time není jen stará Carmen in USA s jinými údaji a zločinci, svědčí

vás přijímou jako nového detektiva, pátrajícího po záhadně zmizelých historických objektech. Divně? Vyběc ne. Podle autorů hry je technika v tomto období natolik vyvinutá, že něco takového není žádným problémem. Dokonce už byl vytvořen i stroj pro cestování časem, kterého budete hojně využívat, neboť zločinci se před vámi budou skrývat nejen v různých zemích světa, ale i v různých časových obdobích. Pokaždé, když dostanete přidělen nový případ, budete stručně seznámeni s doposud zjištěnými údaji. Komise, která má na starosti ovládání stroje času, vám přidělí určitý časový limit, tentokrát však ne týden, ale pouze několik desítek hodin, takže na nějaké omýly při určování místa, kam budete cestovat, není čas, zločince totiž nestihnete identifikovat a zatknout v daném časovém limitu. O tom, že Carmen in Time není jen stará Carmen in USA s jinými údaji a zločinci, svědčí

zvuky hraji tak potichu, že i když dám volume na maximum, tak není skoro nic slyšet. Přitom ty úryvky, které slyšet jsou, neznejí vůbec špatně. Tak jsem tedy Carmen hrál s volume na max, abych mohl do hodnocení napsat alespoň nějaké to číslo. Předpokládám však, že tento nedostatek je způsoben pouze vadnou verzí hry, nikoliv programátorskou chybou. Už Carmen in USA dostala prázdným plný počet hvězdiček. Carmen in Time by jíh musela dostat ještě více. (Nášlešti zmeňi Marcus system hodnoceni.) Je to skutečně dóné pokračování skvělé a originální hry, která

## Barbarian 2

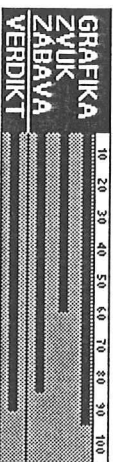
Myšlím si, že Barbar Conan je postavou, kterou v současné době nemohou znát snad jen ileráři, filmoví anebo herní amatéři a těch se (doucejme) mezi námi potuluje jen mizivá množství. Když bych řekl, že Conan povstal poprvé v počítačových hrách firmy Palace Software, tak by mi nejspíš jeho skutečný tvůrce, REHoward omátl své knihy o havu. Budíž, měl by na to právo. Níoměně Conan se stal natolik populárním hrdinou, že vstoupil i do filmového umění a posléze se objevil i v počítačových hrách zpracovaných na náměty těchto filmů.

První díl Barbariana se nadmíru vydalil a zmiňím se snad jen o tom, že krátce po jeho vypuštění na světový herní trh a ještě dlouho poté byla tato hra ažována za nejlepší zpracovaný systém souboje s meči (já si to o Barbarianovi myslím do dne). Kdo by se tedy divil, že firma Palace Software využila nenaďaleho úspěchu a stvořila pro skalní příznivce tohoto žánru opravdovou lahůdku, pokračování s názvem BARBARIAN 2.

Oproti prvnímu dílu je zde několik změn, tak např. hned na začátku hry je možné vybrat si svého hrdinu ze dvou postav. Je tu jednak Conan se širokou obouruční sekerou a pak silná amazonska vládnoucí krátkým mečem. Ať už si zvolíte jednoho či druhého, průběh vlastní hry je pro oba stejný. Trochu mě zklamal fakt že náš barbar

stojí za dlouhé hodiny přemýšlení a vzpomínání na to, co nám kdysi dávno říkala pani učitelka v dějepise.

MAC



NE: grafika, „naušný“ prvek“  
DUI: vada ve zvuku

Firma: Palace Soft  
Rok: 1988  
Délka: 1 strana

nedokáže tolik chmatu a úhybu, co v prvním díle (bylo jich téměř 20 - díky tomu byla také hra Barbarian nepřekonatelně zábavná). Programátoři se v novém díle omezili jen na 4 útočné imaty, otokku, chůzi a běh. Nášlešti zůstal efektní sek po ruku a tak i nyní lze nepříteli jediným ladným pohybem oddělit hlavu od těla. (nadsnění nezrá, mezi, když tato havva vzleťte do vzduchu a po dopadu se ještě chvíli kotouří po zemi...wow!!!). Co ovšem programátorům nechybělo, je fantazie (já myřláda nejruznějších stvůrek a monster) a hlavně obrovský smysl pro humor. Když jsem Barbariana 2 hrál poprvé, neubránil jsem se záchvatům smíchu. Tak např. běžíte z jednoho obrazu do druhého a pozdě si všimnete jámy zeřící uprostřed místnosti. Snažíte se na poslední chvíli ubrzdít, ale váš hrdina očividně neudrží rovnováhu - balancuje na okraji, ale i přes uslovné mávání rukama se nakonec swař do díry. Za vrcholný kousek k popukání pak považuju moment ve 3. části. Představíte si míštnost s dírou uprostřed podlahy. Z té se čas od času vynoří zelené chapadlo, šmátá kolem a pak opět zmizí. Rozběhnete se a snažíte se otvor přeskocit. Už už vidíte, že vám skok vyšel, jenže ten flauový dáblík taky není slepý. Vystřelil chapadlo a omotá se kolem barbaru. Nakonec se vynoří obrovská hlama se žlutými zuby a s kldem vaší postavu slupne jako malinu. Chudák Conan ještě pákrát zakope no-

nama a má to za sebou. Ovšem to ještě není konec: zruha se stáhne doba a chvíli slyšíte zvuk, jako kdybyste přežvýkvali hrst buráku. A nakonec z díry vyletí malinkatá liská ležka a přistane kousek od okraje, na který jste se ještě před chvílí chtěli bláhově dostat. No comment!!!

Clem hry je projtí všechna čtyři bludiště a nakonec se ukat se zljm čarodějím Draxem. Celé bloudění je tak trochu chaotické (nechodíte jen vlevo a vpravo, ale taky „dovnitř“ jakýchsi jeskyní - směřy se různé mění) a proto je dole ukazatel severu v podobě otačejícího se meče. Během své pouli sbíráte kouzelné předměty nutné k postupu do další úrovně a nebo žluté lebký sloužící k doplnění života.

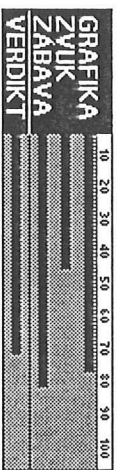
Zkrátka nepřijdu ani milovníci pěkné grafiky. Pozadí jsou přesně taková, jaká jsem si u Conana vždy představoval, spousty drobných animací (v kodbkách se zmltají na zeď přikovaní vězňové, na nebi krouží hejna vran, pochroutě na zřích výhrůžně plápolají and.) Kapitoloou samou pro sebe jsou přišerý. Je jich opravdu hodně a na každou platí také jiná taktika boje. Nejpůsobavějším monstrem je asi drak, který po vás chmátá svými drápy a nedáte-li si pozor, lehce vám uhryzne

havu a pak už jen sledujete, jak mu tenkým krkem klouže rovnou do žaludku.

Šlabší je to ovšem se zvuky. Kromě krátkého hudebního motivu hrajiého při sebrání života je hra doprovázena pouze zvuky. To by ani nevařilo, kdyby tyto zvuky byly alespoň trochu lépe provedeny. Nechejte se sctiválně zabít velkým pračivěkem a poslechněte si jeho smích - připadne mi jako když nafouknete dva gumové balonky a pak je třeete o sebe.

Přes tento drobný nedostatek jsem se u hry Barbarian 2 docela slušně bavil a tak chcete-li užít nějaké to bloudění, boje se sekýrou či mečem, hlavně spoustu legrace, pak máte jedinečnou možnost. Tou je hra BARBARIAN 2.

MARCUS



IN: žertovné animace, rozmanitost prostředí  
OUT: špatně ozvučení, málo bojových čimát

# Fred's Back 3

Firma: Cosmos Design  
Rok: 1994  
Délka: 1 strana

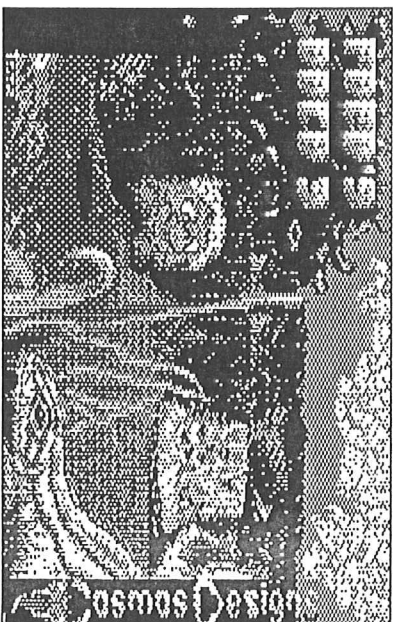
Gianna nezankla, je tu její nástupce - malý chobrdin ržové barvy se žlutou čepičkou a obrovským vyjukarým otčimá. Právda, vypadá spíše jako neborostlý melounek (to, co z něj vyčuhuje, jsou jeho ruce a nohy), nicméně má se čile k světu a dává to očividně najevo. Všelijak kouř otčimá, mění jednu grimasu za druhou a když už jde do tuhého, zadýchává se a výrazně se zabarvuje dozelena. Zkrátka a dobře, nová figurka, stvořená firmou Cosmos Designs si vás zcela získá. (Kdo by hledal další dobrodružství tohoto houbela této hrdiny, najde je ve hře COSMOX.)

Fred's Back 3 je klasickou skákačkou hopsáčkou, která není příliš náročná ani dlouhá, avšak svou hrátemostí a hlavně zpracováním se řadí mezi špičkové ve své kategorii. Podívejme se na ni trochu blíže...  
Fred se dostal na podivnou planetu, kde v okolí masožravých (respektive Fredožravých) okurek a jiné nepřátelské zeleniny. Jedinou možností k úniku před nimi je sesbrat všechny modré krystalky, které jsou roztroušeny na různých místech a nezdicka jsou ukryty také v patřezových skryších. Po jejich sebrání už Fred na nic nečeká a pekáš tam, kde je dřevěná tabule s šipkou. To ovšem ještě není, že na planetě vládne nejen žravá zelenina, ale i totální zmatek, a tak namísto domů se dostává do další úrovně. Práce začne nanovo a Fred se má co ohánět, aby křkol stihnul spinit do časového limitu.

Naneštěstí pro nenasytité protivníky se na planetě nacházejí nejúžnější bonusy, které Fredovi alespoň trochu ulehčí jeho putování. Mezi ně patří např. koulomet (jakási sítělná zbraň - postřach všech žravých příšerek), doplnění času, dočasná nesmrtnost, nový život anebo jen koucky ovoce, za které obdrží Fred nějaké ty bodíky. Hra má celkem 12 levelů, přičemž v každém čtvrtém "hrázi souboj s přerostlým strážcem, který pive po Fredovi kamery. Vhodným uhýbáním a usilovnou palbou do očí jej však suverénně pošlete na věčný odpočinek. Levely jsou čím dál tím těžší, objevují se také odolnější a nebezpečnější příšerky (chobotnice, kamenožrouti) a dá také více práce, aby Fred nespádlul do vody nebo se nezřítli z vysoce položených ostrovů. Po kratším tréninku se ale dá celá hra docela dobře zvládnout.

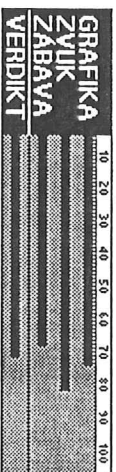
Pár slov o grafice a zvuku (hrátemostí a zábavu jste si mohli odvodit z předchozích řádků). Grafika nemá chybu - sprájlky, zvláště Fred, jsou velmi pěkně provedeny, animace taky poměrně slušná a pozadí je jasně a zároveň krásně pestrobarevné (ovšem ne přeplácené). Během celé hry hraje veselá hudba a zvuky odpovídají podle mne přesně stylu hry.

Možná by nezaškodilo, kdyby byla hra ještě o něco delší (takových 20 levelů by bylo tak akorát)



a trochu více „bludišrovější“. No ale konečně můžeme s klidem anglického lorda prohlásit, že se po dlouhé době objevila hra, kterou lze naservírovat i našim menším a méně chápavějším sourozencům, kteří chtějí patřit a patřit a malém nevěď, jak chytřit knipi do ruky.

MARCUS



IN: legrace, pěkná grafika a hudba  
OUT: poměrně jednoduché

# Street Rod

Firma: Calif. Dreams  
Rok: 1989  
Délka: 2 strany

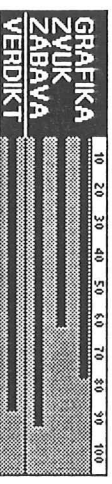
Představte si, že byste trávil prázdniny v USA. Navíc byste měli k dispozici peníze, za které byste si koupil auto. Nebylo by to nejhroší, že? A právě v takovéto situaci se ocitnete, pokud se rozhodnete zahrát si Street Rod. Ridičák už máte, takže vám zbyvají samé příjemné starosti, jako nákup auta a podobně. V místním periodiku si najdete nějakou tu ojetinu, můžete si vybrat a koupit, to platí i o náhradních dílech, pneumatikách a jiných

věcech, bez kterých vaše vozidlo prostě nezjede. Na úvod bych vám doporučil Forda, který představuje rozumný kompromis mezi cenou a kvalitou a navíc nevypadá špatně. V garáži si pak auto připravíte na jědu. Velkým kladem této hry je právě tato příprava. Můžete podle libosti rozehrávat motor až do úplného zblbnutí, zařínává je vyřešeno ladění motoru, jedinci s vytvářením talentem mohou auto přestřkat na jinou barvu nebo si ho polepít

samplekama... No a pokud nezapomenete občas natankovat, tak se můžete vydat na cestu. Samozřejmě, že nějaké bezúčetné ježdění by vás asi brzy přestalo bavit, tak vás autoři určili mezi lidi, kteří by si s vámi rádi začali. Vy se svým autem stojíte před místním barem (Peach Pit, nebo co to) je a postupně k vám přijdou jednotliví závodníci. Nejprve se jim můžete podívat pod kapotu a po porovnání s vlastní konfigurací si přepadne můžete rovnou začít závodit. (Hlavně neodejíte na vzhled auta, protože i nějaká kára z roku 1930 může být nabušená daleko více, než ten váš stípek.) Závodíte buď na rovince, nebo na úseku cesty, a samozřejmě o peníze. Nejlepší je olesňovat si soupeře na rovince a ty slabší si zapamatovat. Pak si dejte na zkoušku pár závodů na okružní a nějakou drobnou sumičku, abyste ho dostali do krve, a pak všechny slabší soupeře oberete o auto, které si můžete nechat nebo prodat. Nezapomínejte se proběhně dvakrát pod kapotu, protože i vaši soupeři si auta vylepšují. Pokud budete dobří, bude

se vám za určitou dobu v garáži přáší na několik nejlepších aut, které si koupíte, nikdo s váma nebudou chtít závodit, peníze budete přehrabovat viděma a vy si začnete myslět, že vás hra asi brzo začne nuřit. Omyl! Právě to je situace, kdy za vámi přijede King a bude se s vámi chtít utkat. Pokud vyhraje...?

Závěrem asi tolk: V takto krátké recenzi jsem zdaleka nemohl vyzdvihnout všechny přednosti hry Street Rod, takže ji srovnám s jinými hrami tohoto žánru. Originálnější a zábavnější hru tohoto žánru jsem ještě nehrál.



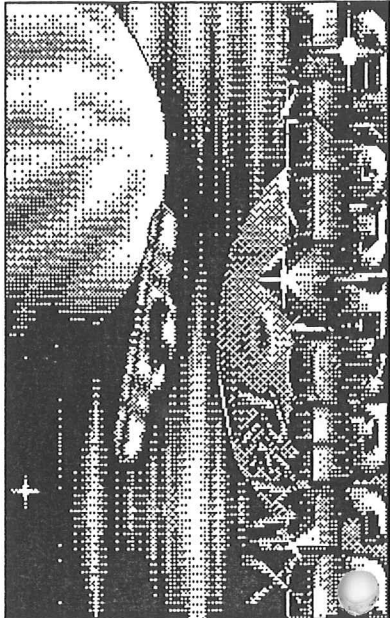
IN: rychlý loading, zlepšování automobilu  
OUT: těžkopádné řízení auta při závodech

# Mega Star. Remix

Firma: X-Angle, AWT  
Rok: 1994  
Délka: 1strana

Dávno pryč jsou ty časy, kdy jako malí kluci jsme s posvátnou bázní a zvědavými obličejí obcházel ty „záračné maringotky“ plné pipajících a blikajících obrazovek. Ještě si pamatují dobu, kdy jsem škuřil každou korunu z mého kapsného, zásadně nechodil na obědy a našeřené peníze pak vítě- zoslavně vsouval drobným otvorem do nenasytné bedničky, pevně rozhodnut rozdat si to s UFOuny, raketa- kamí, meleony a jinou kosmicko elektronickou havěť, jež na mne zálučně poblikávala z obrovské obrazovky. Tenkrát nás fascinovaly hry jako Moon Patrol, Asteroids, Phoenix nebo známá Space Invaders.

Legendární „Kosmitičnájezdničí“, jak by také mohl název ve volném překladu znít, se opět navrácí (po



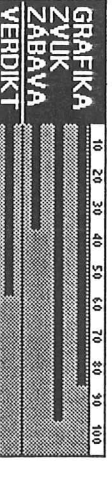
přináší hra něco originálnějšího nebo zhruba nového? To ne, to teda vůbec ani v nejnějším ne. (Jednu věc snad přece, ale o tom až později, abych vás trochu napnul).

Hru vytvořila firma X-Angle Architecture a nese název Mega Starforce Remix. Remix znamená přepracování a tudíž jde o novou verzi hry Mega Starforce. Když zapomenou na všechny ty příběhy kolem, jakože jste jediný klady hrdina široko daleko v galaxii a vašim cílem je osvobodit planetu okupovanou agresivním formou života - unek tykadlový, lat. Ufonus antenicus), a od- pustím-li si chvalozpěvy na grafické a zvukové zpracování, zbyde mi ryzí idea hry. V podstatě pohybuje zleva doprava kosmickou lodí, která se nachází v dolní části obrazovky a shora se na vás valí horda nepřátel. Ti semtam puští nějakou tu stípek, jindy se střemhlav snesou dolů a ohrožují vaši raketu střážkou. K vaší ochraně jsou těsně nad vámi vybudovány dva štíty, které mi ovšem spíš zavazují a tak jsem je bez milosti hned na začátku hry odstřílil několika dávkami. Občas se vám poštěsí sebrat bonus, který vypadne z likvidovaných nepřátel - rychlejší střelba, docasná nesmrtelnost, dvojitá střelba, přesun do dalšího levelu, ale i zabíkování vaší zbraně. Vždy po několika úrovních se objeví tzv. nadpřesera a tu musíte několika dobře mířenými ranami odeslat expres reklamando do říše snů.

Být tak o deset let mladší, možná bych začal skládat oslavné básně na to, jak má hra nádherná pozadí, vymakané sprajtky a melodie ze hry bych si potvrdzoval cestou do školy. Ale už mám přece jen nějaký ten pátek za sebou a také vim,

že není všechno zlato, co se leskne. V herní partbě taky už nejsem zrovna nováčkem, takže i když mi možná mnozí z vás nebudou věřit, mohu poněkud zklamane prohlásit, že takových her, jako je Mega Starforce Remix, už tu bylo více a vždy jim chyběla jedna věc - originalita a neotřelost nápadu.

Abych ale jen nekřičoval, tak je tu jedna věc, díky které jsem přece jen hru nezavrhli okamžitě po shlednutí do všech horoucích pekél. Co že je ta záračná vlastnost? Hru, všichni mi dají jistě za pravdu, když si poštěžují na přišeré pomalé a hlavně depimující natrávání jednotlivých částí u rozsáhlejších her (což mě vždy dokáže vytočit). Mega Starforce Remix se od této větší hry v něčem liší. Je totiž speciálně upravena pro externí rozšíření paměti a tak jakmile se z diskety natáhne další level, uloží se předchozí část do „ramky“ a přišerá má na svědomí známá německá skupina programátorů jménem Airwolf Team, za což jim patří skutečné obdiv a dík všech vlastníkům RAM rozšíření. (Thank youz! Konečně někdo, kdo dělá i pro toto commodorské zařízení.) A to byla ta novinka, o které jsem se zmiňoval na začátku této recenze.



IN: spolupráce s RAM expansion, pěkná hudba  
OUT: ohravý nápad, nudá

# Beach Head 2

Firma: Access Soft  
Rok: 1985  
Délka: 1strana

Není hra jako hra. Zařímco Fred's Back 3 zastupoval tu mírněovnější kategorii počítačové zábavy, rozhodně bych vám nedoporučoval nutit své mladší soukmenovce k hraní takové gamessy, jako je právě Beach Head 2. Neříkám, že by se jim snad nelíbila, to ne. Ale nač zatěžovat ty nevinné dětské hlavicky něčím takovým, jako je násilí na počítačové obrazovce, než?

Ale namisto toho, abych psal o hře, tak raději nechávám vybudlávat na povrch mé filozofické druhé já. Tak to né, takhle by to dái neslo. Vratme se zpět na zem...

Po nahrání hry si zvolíte obtížnost hry a mód pro 1 nebo 2 hráče. Doporučuji druhou variantu (za předpokladu, že máte s kým si to rozdat), protože jinak hra ztrácí tak 80 procent ze zábavy a pak nemá smysl ji hrát (leđa, že se chcete pořádně nacvičit proti počítači a je zbytečné to drsně nanárat svému kolegovi - což je zákeřáček, ale účinný). Samozřejmě lze zvolit i trénink libovolně z „disciplín“. Pak je tady ještě něco jako nastavení filtru šumu nebo zvuku (pochybám). Tak nevím, asi aby to vypadalo promakaněji. Zbylé dvě možnosti, tj. zobrazení High Score a spuštění demo, už vůbec nymechkám, protože pro správně naznaveného hráče nehrají žádnou roli.

A začíná boj. Jeden z hráčů je dikťátor a druhý přebírá roli spojence (tedy jeho protivníka - abychom si rozuměli). Celá hra se skládá ze čtyřech částí: ATTACK (útok), RESCUE (záchrana), ESCAPE (unik) a BATTLE (bitva).

ATTACK: Spojenecký vrtulník se snaží vysadit všechny své parašutisty tak, aby se stáhli skrytí za první hranou zdi. Nemí to jen tak, protože pokud manévruje nešikovně, tak se paragrafi bud zabijí dopadem z malé výšky (to tehdy, když se jim nešikne otevřít padák), nebo je kolega pilot spouští přímo pod palbu kanónu, který ovládá dikťátor. S vojáky, kteří přežili první útok, pak zahajuje spojenecké operaci, při které záleží hlavně na přesnosti střelby z kanónu a pak na směru, kterým vojáci poběží. Musí se totiž dostat ke druhé zdi, za kterou se ukrývají. A teď začne legrace! (Tedy, nechtěl bych být v kuzi těch neobytých vojáku - ale stejně je to jen hra, tak co...) Zároveň dikťátor páli vojáky až k poslední zdi a tak obsadí nepřátelský kanón. Při taktice, kdy jeden voják přelze ze zdi a utíká, zatímco další vyjde doprostřed a zároveň vrhne proti kanónu granát, se může podatřit i dočasné vyřadit dotěrnou zbraň z provozu.

Obě strany budou mít plné ruce práce. Vojáci chodí sice pomalu, ale kanón se taky nenatáčí zrovna nejluchleji - takže šance jsou zhruba rovnoměrné. A pokud jsou oba hráči dostatečně dobře vycvičení, tak si leđa užijete.

RESCUE: Jestli se vám zdálo, že v první části se hodně střílelo, tak vězte, že to nebylo nic proti tomu, jaky hon nastane nyní. Teď prozměnu střílí

spojenec a brání před útoky protivníka své vojáky, kteří pomalu jeden po druhém přecházejí z levé strany bojště na pravou. Dikťátor má k dispozici čtyři prostředky, aby tomuto přechodu překazil: tank z pravé strany, transportér z levé, shora manka vrhačičho chly a zespodu sabotera, který klade miny. (Poznáanka pro esťáky: projektily letící z kulometu vyrývají do země a do zdi viditelné tečky a rýhy, kdo chce, může se dokonce pokusit o svůj autogram na zdi. Ale nemyslím si, že by vám to v boji nějak pomohlo.) Jakmile převeďte celou svou posádku, nabraje se třetí část. Neodějte si v iluze - napoprvé vám většína stěpně skorní na hlavě nebo pod tankem. Ale co, aspoň uslyšíte nádherné srdceryvný výkřik a zaposloucháte-li se do šumu, snad v něm najdete i zvuk drcených kostí a masa a... (ehm, s tím naturalismem to nebudeme přehánět).

ESCAPE: Tohle je asi nejjednější část, hlavně když jedete proti počítači. Spojenec ovládá helikoptěru a na 3 pokusy musí odvézt své vojáky do bezpečí (jejich počet si lze na jednotlivé lety rozvrhnout). Je-li se zdola nahoru a ihned po startu záhon vrtulník obtěžovat tanky, děla, věže nebo rakety. Prudlety skrz otvory a vřata ve zdech taky nejsou dvakrát veselou záležitostí, stačí, když si špatně vyměříte výšku nad zemí a už se řítí váš stroj v plamenech k zemi.

BATTLE: A konečně nože, má nejoblíbenější disciplína! V souboji s vrhačičmi noží se nachází jeden z protivníků vlevo a druhý vpravo. Mezi nimi zeje černá propast. Haže se na devět pokusů a chcete-li, aby váš protivník padl mrtvej do tmavé hlubiny, tak od vás musí inkasovat přesně čtyři zásahy nožem. Dikťátor sice spojence při každém prvním zásahu ujšřtjuje, že jej neize zranit, ale po čtvrté ráně do těla se nakonec stejně chytne za hrudník a s pekelným řevem opoušřtí plošinu, na které až dosud stál. Nožem můžete házet šikmo nahoru, šikmo dolů, rovně a dá se mu i vyhrbat, pokrčením nebo nadskokem.

Grafická úroveň hry není nic světoborného, však taky rokem výroby patří BHZ už mezi staroušky - ale postavičky se velmi pěkně hýbou. Chybí mi tady nějaká hudba během hry (já jsem na hudby obzvlášř zalozěný (ostatně to by vám potvrdil MAC, kdyby jste se jej zeptali na můj Sound

Setup v Doomovi...)). Zvuky jsou naopak na slušné úrovni, všechny smíelně chraptoty, výkřiky a jiné chufkovky jsou samplovane. Já mám doma bohužel commondora s novým SIDem, takže když jsem si chtěl tyto zvuky vychutnat, nezbylo mi, než znatě zesílit zvuk na monitoru a pak skřipat zuby, když se začal ozývat opět zvuk tvořený klasickyy, který je vždy hlasitějš (GRRRR!!!).

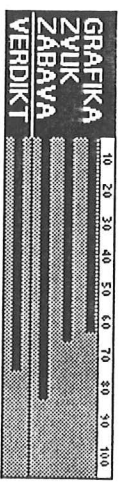
To, co hru vyzdvihuje nad průměr, je ale její hratelnost, originalita a zábava (ta je ostatně vždy, zahrájele-li si hru ne proti počítači, ale proti „mu kolegovi“). Sance jsou vyrovnány i přesto, každá ze stran provádí jinou činnost. Kdybych

# World Geography

Firma: Bobco  
Rok: 1985  
Délka: 1strana

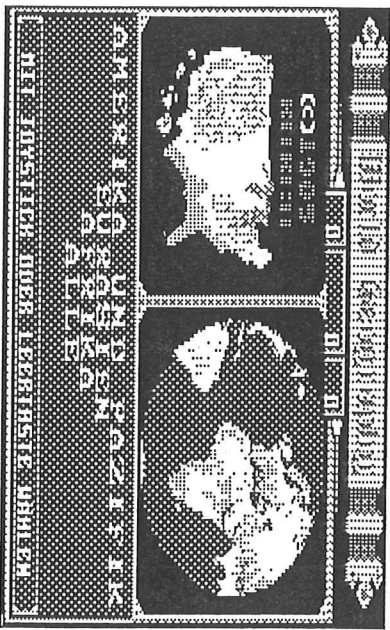
měl vytvořit nějaký soupis typu „Oldies but Goldies“, Beach Head 2 by zde rozhodně nesměl chybět.

MARCUS



ME: mód pro dva, dlg. zvuky, zabaví na dlouhou dobu  
OUT: nevyrovnaná hlasitost zvuků, slabší grafika

Máte rádi zeměpis? Já tedy ano, a to tak, že dost ve škole to byl jeden z mých nejoblíbenějších předmětů. A tak jsem Marcuse nabádal, aby mi někdy nahlál nějaký ten zeměpisný program. A on mi nahlál World Geography. W.G. je program, který dokladně prověří vaše zeměpisné znalosti, a to v celkem šesti různých otázk. Po nahrání se objeví titulní obrazovka, která pak po celý zbytek hry zůstává téměř nezměněna. Vy si vyberete oblast světa, které chcete být zkoušeni, úroveň vašich vědomostí, případně si můžete zvolit prohlázení. A u této funkce bych se zastavil nej-



dříve. Počítáč po její volbě zoeia náhodně vybírá země a vypisuje o nich údaje a aniž by počkal, jestli máte přečteno, začne zobrazovat zemi jinou. Neexistuje žádný výběr státu, který byste chteli vidět, což mi dost chybí. Tato funkce mi připadá

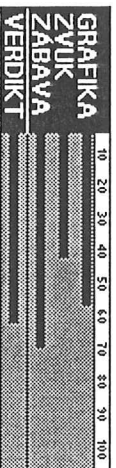
jako bezúčelná a nesmyslná. Ale teď ke zkoušení vašich znalostí. Počítáč vám v horní části obrazovky zobrazí počet bodů, ale hlavně počet omyle (kolikrát se můžete zmylit, aniž by hra skončila). Tento počet se zvyšuje průběžně s bodovým ziskem nebo po správném zodpovězení bonusové otázky. Otázky náhodně volí počítáč, který vám zobrazí danou zeměmi, a vy si musíte ze tří odpovědí vybrat tu správnou. Takto probíhá také určování hlavního města, počtu obyvatel, měny a úředního jazyka. Vše v časovém limitu. Ten je u prvních dvou obtížností dostatečný, takže máte možnost v klidu zapřemýšlet. Teprve u nevyšší obtížnosti běží čas rychle, čímž získáváte méně bodů, životy vám přibývají pomaleji, a vůbec jediné na nevyšší obtížnosti se hra dá hrát déle (na úrovni Beginner totiž hrajele hodinku dvě, životy vesele přibývají a

konec hry je v neobhlednu). Ale i při nejvyšší obtížnosti mi životu nějak neubývalo, takže jsem mohl hrát v klubu bez obav o brzký konec hry.

Graficky je hra zpracována průměrně, pěkně vypadá, rotação Země při výběru otázky a mapky jednotlivých států také nejsou nejniší. Celou dobu je hra doprovázena parodiemi na Bacha. Ovládnutí joystickem je jednoduché, ale někdy ošidné, protože se snaže určit stát v co nejkratší době cuknete jednou navíc a život je v ... (nemávratnu). Hru bych doporučil všem, kteří by si chtěli prověřit své

zeměpisné (ne)znalosti. Děle u ní však vydrží pouze zarytí geografové (třeba já).

MAC



IN: poměrně silná grafika, nápad s časem a body  
OUT: nízká levely příliš jednoduché, hra je v němčině

# Serve and Volley

Firma: Accolade  
Rok: 1988  
Délka: 1 strana

Firma Accolade je známá svými zábavnými simulacemi nejúspěšnějších sportů. Samozřejmě, že se dostalo i na tenis, a to ve hře Serve and Volley. Po prvních třech míčích jsem měl ukazovaček o, o, o, první od tlačítka reset (složité ovládnutí, šlepně pomaly pohyb míčku...), ale protože jsem chtěl hru zrecenzovat, zkoušel jsem zatnout pěsti a vykoušet, co všechno mě ještě překvapí. A rozhodně toho nechtuji.

Nejdříve jsem zjistil (okopíroval od soupeře), jak se podává. Podobně jsem se o chvilku později naučil hrát základní údery, a když jsem zjistil, že míčky jdou po kurtě rozmišřovat, a ne jen páít doprostřed, byl jsem hrou téměř nadšen a hra mě bavila. Ovládnutí je skutečně na první pohled složité. Můžete si vybrat ze tří druhů úderů (podání) a místa dopadu míčku. Při tomto výběru úderu a místa dopadu se vám průběžně vykresluje zelený sloupec, který určuje pravděpodobnost, s jakou se do míčku trefíte (čím vyšší sloupec, tím větší šance). Abych nezapomněl, všechny údaje o vaší pozici, kvalitě podání, šanci chytit soupeřův míč a v neposlední řadě také únavě protivníka, jsou uhlédně zobrazeny v okenku v horní části obrazovky.

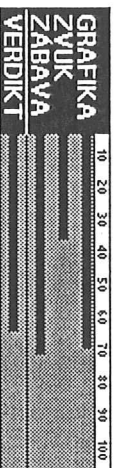
Po odehrání míčku vám počítač oznámí, jak přesní jste byli. No a samozřejmě, že si můžete vybrat místo, kam váš hráč poběží. Nemůžete se tedy dívat tomu, čemu jsem se díval na začátku já, tedy pomalému pohybu míčku. Na hře se mi velice

líbily různé výběry, především však výběr povrchu. Antuka, tráva, beton. Na každém z povrchů jsem pozoroval poněkud odlišné chování míčku, takže na betoně jsem hrál kratké výměny s nechtivějším podáním, na antuce jsem hrál klasické dlouhé výměny, typické právě pro tento povrch. Dále si můžete vybrat areál, kde chcete hrát, počet vítězných setů (1,2,3) a turnaj nebo zápas.

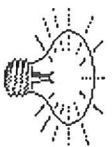
Ted něco o zápořech. Ty jsou především tyto dva: hráči se po dvorci pohybují neuděrně rychleji ve srovnání s rychlostí pohybu míčku. Druhý zápor je horší. Po dvou zápasech na rozvíření jsem vyhrál turnaj, kde hrál všichni nejlepší hráči světa, a to se ztrátou jediného gamu! No a taková hra mě dlouho udržet nedovede.

Serve and Volley bych přesto doporučil především kvůli originálnímu zpracování, kterým se neomezilo pouze na klasické hýbání joystickem a mačkání fire.

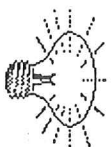
MAC



IN: grafické zobrazení údajů, nevhodné zpracování  
OUT: lehce lze zvládnout, nedokonalý způsob savegame



## Řešení problémů Hráči sobě



Přádniny už jsou v plném proudu a nezdá se, že by se počasi v nejnižší době mělo nějak ochladit. Avšak pokud by přišlo náhle smržení či pískanice (doufáme, že nikoliv), klidně zasedněte ke své C64ce a je se do nějaké té hry. A chcete-li si trochu zašvindlovat, stáčí mknout na následující 2 stránky...

V Zakysníku byste však také mohli nalézt odpovědi na herní problémy, se kterými si vy doma nevíte rady. Stačí zaslat dotaz a my se budeme snažit na něj odpovědět. Je docela možné, že tím pomůžeme zároveň více hráčům. Samozřejmě, chcete-li, můžete zaslat i nějaké vlastní tipy a triky. Ale podle nulového ohlasu se zdá, že nikdo z vás nemá zájem využít této jedinečné služby, takže už to nebudu do nekonečna omílat a přejdu rovnou k věci.

### Následující triky jsou pro hry na disketách i kazetách

#### NEW ZEALAND STORY

Nekonečné mnoho životů získáte se zadáním POKE 3215, 173

#### MANIX

Toto jsou kódy pro 15 levelů v této hře:

1 - MANIX, 2 - ZONE, 3 - SPACE, 4 - MOON, 5 - TIME, 6 - MOTIVATE, 7 - TOM, 8 - MAJOR, 9 - MIKE, 10 - SARAH, 11 - DOUGH, 12 - NEL, 13 - IXION, 14 - KINETIC, 15 - TRAPCLIMAX CLIMAX

#### ELIMINATOR

Hesla pro vyšší úrovně:

Level 2: Agonic Level 3: Blonde Level 4: Cliche  
Level 6: Edible Level 7: Female Level 8: Goblin Level 5: Dimple

#### OCOP

Pu startu proveďte reset. S následujícími POKE vyřešíte problémy s časovým limitem a energií: POKE 44179, 96 (čas), POKE 44368, 96 a POKE 44392, 96 (energie). Až se pak nahraje první oddíl, musí být hra znovu přerušena, resetem a pak POKE 45168, 96 (čas) POKE 45348, 96 a POKE 45324, 96 (energie). Pro třetí level slouží následující POKE 42960, 96 (čas) POKE 43131, 96 a POKE 43155, 96 (energie). Při startu třetího levelu se může stát, že se objeví vadná grafika. Pak stiskněte RUN/STOP a odstartujte level znovu stiskem joysticku. Všechny tři levely se startují příkazem SYS 32768.

#### APOLLO 18

Takto se dají prohlédnout jednotlivé části hry: POKE 2356, X:SYS 2335. Za X dosadíte hodnotu 1 až 11.

#### THUNDERBIRDS

Zde jsou hesla, až do čtvrté úrovně:

Mise 1: není nutné heslo Mise 2: RECOVERY Mise 3: ALOYSIUS Mise 4: ANDERSON

### TIGER MISSION

Pro aktivování Cheat-modu stlačte zároveň klávesy: 2, Q, R, L, J, K, CTRL a klávesu G.

### TWINLY

Když se objeví titulní obrázek, stiskněte zároveň tyto klávesy: 1, 2, 3, 4, D, CTRL, RUN/STOP a šipku vlevo. S druhou rukou pohybujte joystickem číslo 2 a navolte si tak jednotlivé levely. POZOR! Nezlomte si při tom prsty!

### DEFLEKTOR

Víte, že do předchozho, resp. dalšího levelu se dostanete stiskem kláves + nebo - ?

### DIGITAL TANGRAM

Hesla pro vyšší levely:

Level 10: RULMANTIL

Level 50: XATYVWALT

Level 20: LORDZECK

Level 30: GRIDORAN

Level 40: PASSADEN

### KINGS OF THE BEACH

Toto jsou hesla se kterými můžete navolit stupeň obtížnosti 1 - 4.

Level 1: SIDEOUT

Level 2: GEKKO

Level 3: TOPFLITE

Level 4: SUNDEVIL

## POKE pro Action Replay

Tady je několik poukú pro majitele cartridge Action Replay (Víme o koho jde, že Cyrřku? ...). Pokud není uvedeno jinak, zajistí vám tyto POKE nekonečné životy, energii nebo čas.

<b>5TH GEAR</b> 15171,173 (životy) 7134,173 (raketly)	<b>DRACONUS</b> 9926,173	<b>DENARIS</b> 13820,173 13924,173	<b>COMB.SCHOOL</b> 236,224 (time off) 236,128 (time on)
---	-----------------------------	--	---

<b>GARFIELD</b> 25370,173 25389,173	<b>IO</b> 1096,3	<b>JACK NIPPER 2</b> 5114,173	<b>PRO BMX SIM.</b> 8692,0
---	---------------------	----------------------------------	-------------------------------

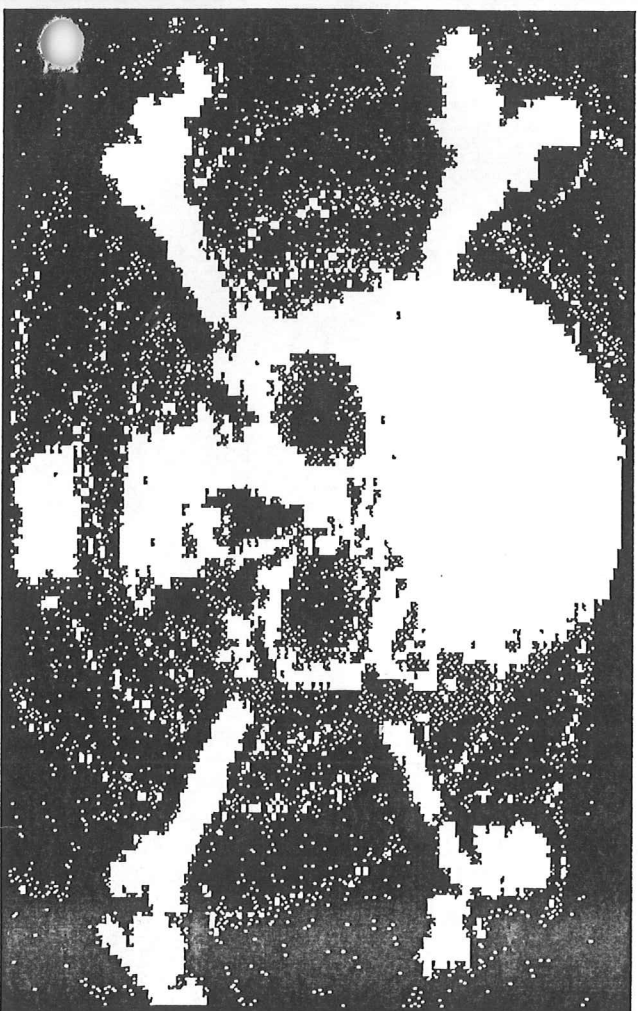
<b>RENEGADE 3</b> 50714,173	<b>SAVAGE</b> 27814,173 28097,173 29094,173	<b>TYPHOON</b> 4221,173 (životy) 13631,173 (munice)	<b>WEST BANK</b> 12511,165
--------------------------------	--	---	-------------------------------

<b>WONDER BOY</b> 2676,173	<b>ZORRO</b> 5423,127 6431,125	<b>RASTAN SAGA</b> 51463,173	<b>SILKWORM</b> 32203,173
-------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	------------------------------

Dnešní rubriku připravili: Ruda RS, LUCASS, Marcus

# PIRATES!

Microprose © 1987



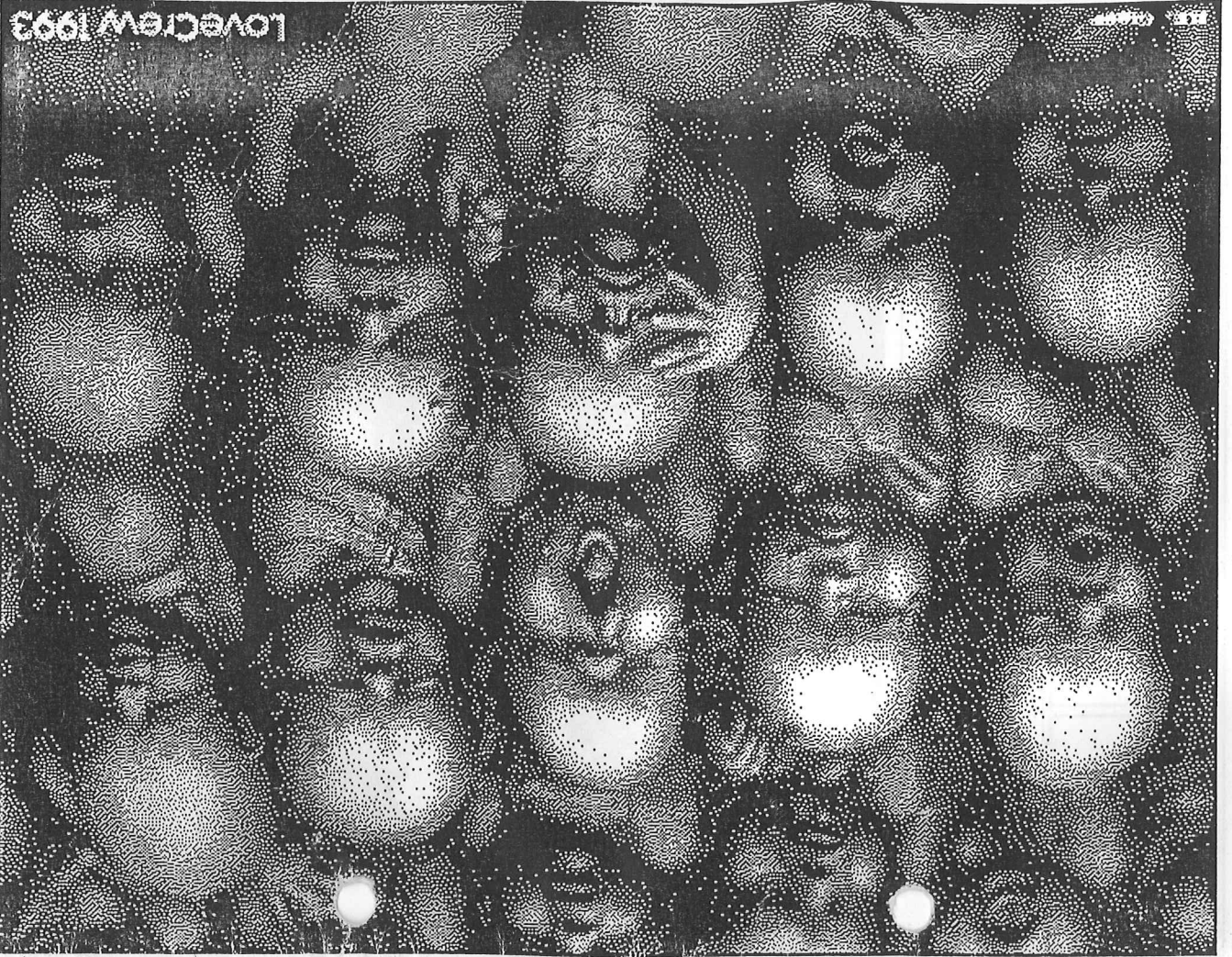
Kompletně a souhrnně zpracovaný manuál k jedné z nejlepších strategických adventur na Commodore 64/128, včetně mapy a dalších příloh.

## NEZBYTNÝ POMOČNÍK VŠECH SPDÁVNÝCH BIKANÝRŮ, PIRÁTŮ A FLIBUSTYRŮ!!!

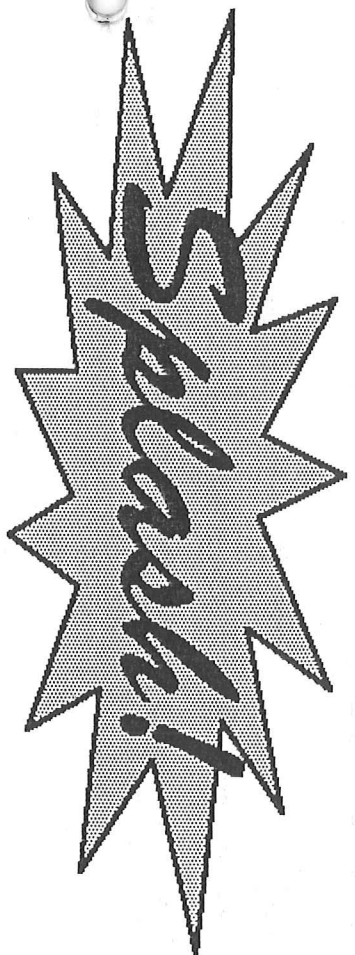
Seženeš na adrese

Klub uživatelů C64/128, Pod vrchem 2889, Mělník 276 01





ČASOPIS PRO UŽIVATELE POČÍTAČŮ COMMODORE 64/128



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

**Klub uživatelů c-64/128**

