

Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub uživatelů C-64/128

OBSAH:

Obsah	2
Slovo úvodem... ..	3
Z historie jedné legendy.....	4
Konverze grafiky a textu mezi PC a C64	6
Výroba vlastního RESET-tlačítka	10
Monochromatický monitor pro 8-bit. počítače	11
Dataset-úprava pro seřizování hlavy.....	13
Graphic Storm	15
Přehled ovládání GeoWrite v2.1	16
Seznam „+cs fontů“	18
Recenze her	19
Ze zákulisí-Bard's Tale 3	26
Krátké popisy her	27
Zákysník aneb Hráči sobě	29
Klubová nabídka herních manuálů pro C64/128	31



Nikdo z vás...

Nikdo z vás si nedokáže představit, jakou práci mi dalo sestavit první číslo tohoto zcela nového časopisu, které (jak už jistě všichni víte) jistým způsobem navazuje na katalog-časopis, který náš klub vydával během loňského roku. Po mnoha úvahách jsme se rozhodli rozdělit zvlášť časopis a zvlášť katalog, aby časopis získal jakousi ucelenou formu. A jako každý správný časopis, tak i tento má svůj název - SPLASH!, a najdete v něm jak tradiční rubriky (Úvodník, Zákusník, Recenze her), tak také různé poutavé články, popisy z oblasti software i hardware a jiné zajímavosti. Navíc v každém čísle najdete i atraktivní bonus v podobě diskety plné dem, utilit a případně užitečných programů nebo souborů pro GEOS. A to už myslím stojí za to, ne?

Ovšem každá legrace něco stojí. Mluvím jednak o ceně, kterou jsme stanovili na 50 Kč za každé číslo, i když podle mne je to velice slušná cena, když si sečtete vše, co za to obdržíte. Chtěl bych také zdůraznit obrovské množství práce, které je třeba vynaložit k vytvoření jediného čísla a k zaplnění 32 stran všemi těmi články. Skutečně nikdo ani netuší, jak jsem řekl na začátku, co to dá práce, aby SPLASH! vypadal tak jak vypadá nyní.

Rád bych se ale zmínil o jiné ceně, kterou si tvorba časopisu vyžaduje. Sami uznáte, že pokud časopis dělá jeden člověk, není v jeho silách zaplnit všechny ty strany svými vlastními texty, články, recenzemi, grafikou a vším tím, co časopis dělá časopisem. A proto se obracím na vás všechny, kterým se SPLASH! líbí a jimž není jeho osud lhostejný. Zasláním svých příspěvků, které mohou tvořit náplň časopisu, nejen umožníte další vycházení SPLASHle, ale se svými poznatky můžete seznámit i další commodoristy, hráče a uživatele. Všechny textové příspěvky zasílejte na disketu ve formě GeoWrite souboru psané některým z těchto fontů: California +cs, University +cs a velikostí 10 nebo 12 pts. u běžného textu (titulky mohou být větší). Pokud chcete zařadit nějakou grafiku, stačí ji zaslat v libovolné formě, např. Art Studio, Koala, Amica Paint, Doodle, PrintFox, Print Master, Newsroom, ale přednost mají přece jen obrázky ve formátu GEOSu, tedy GeoPaint dokumenty nebo obrázky ve formátu fotoalba (myslím tím GEOS Photo album). Disketu samozřejmě vrátíme, pokud o to budete mít zájem, přestože cena za poštovné není v současné době nejmenší. Jelikož celý SPLASH! upravuji sám, pošlejte disketu na moji adresu, tedy:

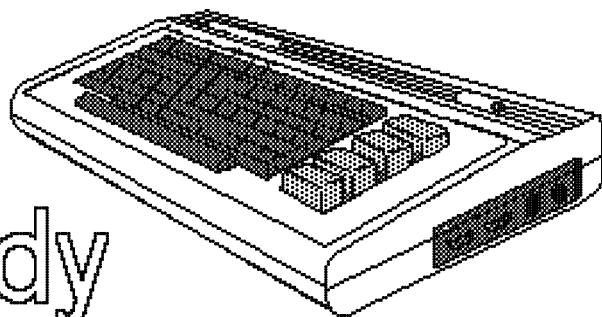
Marek Václavík
tř. 1. máje 1621
HRANICE 753 01

Tak to by bylo k tomuto problému zatím vše. Těším se na vaši spolupráci. Abych nezapomněl, fonty potřebné k psaní textů, spolu s dalšími, najdete na disketě přiložené v tomto čísle. Napište své ohlasy a reakce, jak se vám časopis líbí, co vám na něm vadí a co byste v něm chtěli někdy přístě mít. Předpokládaná doba vyjití dalšího čísla je někdy začátkem letních prázdnin (SPLASH! by měl vycházet jako čtvrtletník), ale záleží především na vašich příspěvcích.

Prozatím se tedy rozloučím a přeji příjemné počtení.

 Marcus

Z historie jedné legendy



Od PET 2001 k C64

Když v roce 1978 vstoupila firma Commodore na trh se svým osmibitovým počítačem PET 2001 (zkratka názvu Personal Electronic Transactor), málokdo tušil, jaký rozmach domácích počítačů tento typ přinese. Byl to vlastně jakýsi dědeček dnešního C-64, v té době ovšem mladík plný síly a inteligence.

Stolní počítač, velký asi jako dnešní PC, vybavený 8-KByte RAM se čtyřicetiznakovým monitorem byl na tehdejší dobu jistým šlágr. Vpředu vpravo číselná klávesnice, uprostřed klávesnice se znaky a úplně vlevo kazetový přehrávač. No a už zde začíná jakási příbuznost s C-64: stejný magnetofon, ovšem v jiném pouzdře je najednou nabízen jako datasette. Také jinak C-64 svého dědečka nezapře: Basic počítače PET je příkazově kompatibilní (shodný) s Basicem V2 a liší se jen velmi málo.

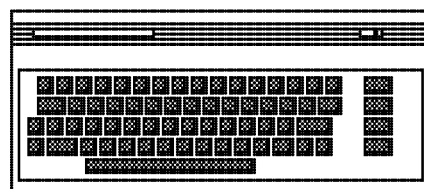
Za krátký čas se objevuje disketová jednotka (floppy) pro PET, která nese název SFD 2031. Bohužel z ní ale PET nemůže natáhnout žádný program, ale jen a pouze data a to všechno díky špatně naprogramované rutině LOAD. Objevení tohoto nedostatku stačilo firmě k vývoji dalšího následníka pro domácí využití – počítač CBM 3008 také s 8 KByte RAM. Ten byl pak následován typy s rozšířenou RAM nejprve na 16 a později i na 32 KByte (CBM 3016 a CBM 3032). Pro tyto počítače byl Basic částečně modifikován a to byla hodina narození Basicu V2.

Po sérii počítačů 3000 pokračovala firma Commodore se svojí produkcí typem VC 20,

kteřý odstartoval gigantický boom domácích miláčků s klávesnicí. Pak už to, šlo ráz na ráz: řada kancelářských počítačů tohoto typu, nový počítač CBM 8296 se 128 KByte RAM, osmdesáti znaky na řádek a s výkonným Basicem.

Zpět ale k oněm domácím miláčkům. Těm nastaly prodejem VIC dvacítky zlaté časy. Byl to oproti kancelářským počítačům doslova prodejní hit. Během relativně krátké doby se prodaly statisíce počítačů. Nebyl to žádný div, vždyť tento počítač s barevnou grafikou byl v jednom směru jen těžko k dostižení. Ano, byla to cena, která se v základní verzi 3,5 KByte RAM pohybovala okolo pouhých 800 marek (samozřejmě že ne východních – pozn. překl.). Pro srovnání: Apple II, který byl koncipován pro kancelářské využití stál v té době přes 3000 marek.

Již krátce nato, v roce 1982 se narodil náš starý známý C-64. Tenkrát to byla opravdu senzace: 64 KByte za cenu 1400 DM.



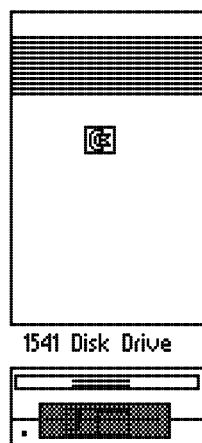
COMMODORE 64

Počítač měl oválné pouzdro, čímž si vy-sloužil v Německu přezdívku dóza na chléb. Svým tvarem ji totiž poněkud připomínal. V tomto provedení byl prodáván až do roku 1986. Jeho základová deska byla složena z mnoha komponentů. Počítač měl ale také své

chyby. Byl to špatný provozní systém ROM, který špatně nasazoval barvy znaků po resetu. Sami si můžete zjistit, zda vlastníte tuto verzi. Pokud se Vám objeví po zadání POKE 1024,1 písmeno A, pak máte již druhou, opravenou verzi.

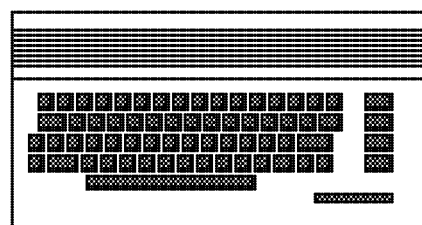
Nesmíme také zapomenout na bratra C-64 a to na přenosný počítač SX-64, vyráběný v letech 1983 až 1986, ovšem jen v omezeném množství. Jedná se o první přenosný počítač v historii domácích počítačů. Byl vyveden v pouzdře jaké známe z pohledu na dnešní přenosné osciloskopy.

S barevným monitorem, zvukovým dílem a vestavěnou diskovou mechanikou 1541, takže poskytoval všechno zařízení v jednom celku. I se svou váhou 13 kg byl velice mobilní. V květnu 1986 byl C-64 zmodernizován a vznikla nová legenda C-64/II. Na první pohled je rozeznatelný od staršího typu podle nového pouzdra. Tehdy také vzniká disketově a graficky orientovaný operační systém GEOS.



Nový typ C-64/II měl oproti starším také některá vylepšení. Ta se týkala zcela nové základové desky s mnoha novými prvky. Byly omezeny například čipy RAM, kterých už nebylo osm, ale jen dva při stejném výkonu. Ale i přes intenzivní hardwarovou přestavbu zůstává C-64 velmi kompatibilní se staršími verzemi, pokud se týká softwaru. Je jen velmi málo programů, které u některého z typů stávkují. Modernizace a přehodnocení systému počítače

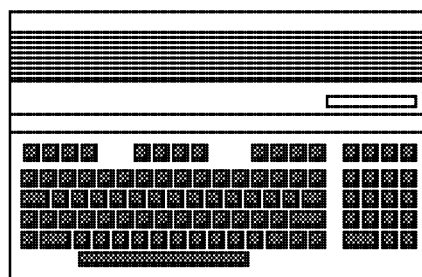
C-64 přineslo také snížení prodejní ceny na 300 DM.



COMMODORE 64 II

A Commodore 64 dnes? Patří díky výhodné ceně k nejuspěšnějším počítačům v historii. Jen v Německé spolkové republice byly prodány asi dva miliony počítačů C-64 a C-128. Každému jinému počítači, ať je to už Amiga, Atari nebo PC se i přes lepší hardwarovou stránku stěží podaří tento rekord zopakovat, nebo dokonce překonat. Myslím, že se to nepodaří ani nějakému nově zkonstruovanému počítači. V tomto pohledu zůstává „náš“ C-64 vždy nejlepší. Snad trochu staromódní, ale velice oblíbený.

A pak - vždyť on přece umí všechno!



COMMODORE 128

- RS -

Konverze grafiky a textu mezi PC a C64

Myslím, že mi dáte za pravdu, když řeknu, že jen málo commodoristů ještě neslyšelo o možnosti přesunu dat z naší C64-ky na jiný typ počítače a naopak převedení cizích datových souborů do formátu, kterému Commodore 64 rozumí. Tomuto procesu se říká konverze a většinou se jedná o konverzi textových nebo grafických souborů. Výhody, které nám konverze ocení např. ti, kteří pracují na dvou různých počítačích a chtějí použít grafiku nebo texty z jednoho počítače na druhém. Výhod je samozřejmě více, ale těmi se zde nebudu zabírat, každý si je jistě domyslí sám.

V tomto článku bych se chtěl zaměřit na konverzi mezi C64 a počítači řady PC a seznámit vás s některými programy, které tento datový přenos umožňují.

Nutný hardware a software

Chcete-li konvertovat mezi PC a C64, pak je samozřejmě podmínkou mít oba počítače, nebo alespoň přístup k nim. Ovšem nemusíte se lekat, neboť to, aby PC a C64 byly v jednom pokoji a propojeny, není zdaleka nutné. Přenos dat se uskutečňuje jen mezi harddiskem PC a disk. jednotkou 1541. Vlastní konverze a zpracování souborů pak již probíhá nezávisle na tom kterém počítači. Proto potřebujete kromě disk. jednotky 1541 ještě kabel k propojení s PC a také PC-program, který umožní komunikaci s disk. jednotkou. Tento jednoduchý program se jmenuje **X-1541** a umožní nahrát z disk. jednotky 1541 soubory z normálně „commodorsky“ naformátovaných disket na harddisk PC.

Rovněž nabízí nakopírovat soubory formátu PC na disketu tak, aby je C64-ka mohla bezchybně přečíst. **X-1541** dále zahrnuje jednoduché příkazy jako smazat soubor, přejmenovat soubor, zavřít a otevřít drive (myšleno adresář) atd. Nechybí možnost nahrávat z různých adresovaných disk. jednotek (8, 9,

10, 11). Ovládání je účelné a jednoduché pomocí myši. Je-li disk. jednotka a PC bezchybně propojeno, není žádný problém zkopírovat žádané soubory na ten který systém.

Jak už bylo řečeno, opracování a úpravu již provádíte výhradně na počítači, na který jste soubory zkonvertovali. Proto uvedu některé



Konverze 256-barevného obrázku pomocí programu GeoGIF.

programy, které znám a které k práci používám já.

Grafika - PC

Paint Shop Pro

Tento drobný, avšak velmi účinný program pod Windows je vlastně určen přímo k této práci, tedy převádění mezi grafickými formáty, práci s obrázky, změnu barev, velikosti, ořezávání, atd. Je vlastně něčím podobným, čím je pro nás GoDot, avšak pracuje s obrázky neomezených velikostí. Má navíc funkci umožňující připravit obraz do formátu MAC a uložit jej jako .MAC s hlavičkou (to je velmi důležité).

Graphic Workshop

Je podobný předchozímu programu a umožňuje navíc pracovat se speciálními graf. soubory typu .JPG. Ovšem neumožňuje ukládat .MAC s hlavičkou a ani není tak uživatelsky příjemný.

Samozřejmě, že převádění z různých formátů dovedou i ostatní profesionální programy (Corel, Ami Pro, aj.), ale pro naši práci plně stačí výše zmiňované programy, neboť obsahují všechny potřebné funkce a jejich obsluhu zvládnou i ti méně znalí.

Grafika - C64

GeoPCX



Tento program, jak už název napovídá, běží pod operačním systémem GEOS a umožňuje převést jakékoliv obrázky z GeoPaintu (tedy i barevné) do formátu .PCX a poté je uložit na disketu v C64 režimu. Je

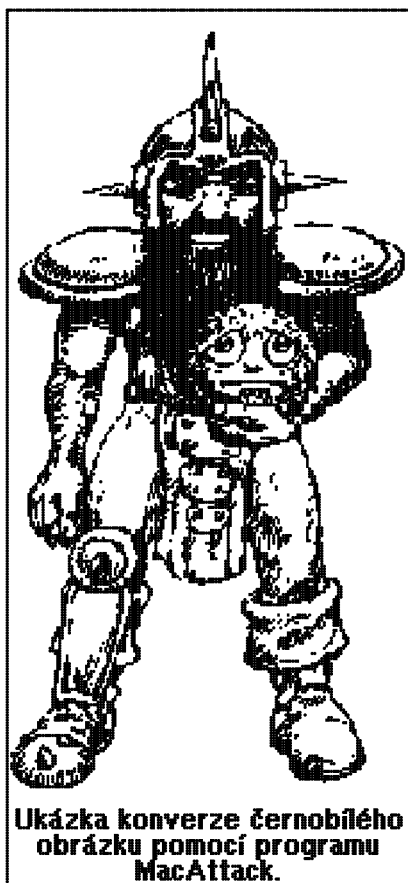
pouze jednosměrný a tak opačnou proceduru nenabízí (tedy z .PCX do GeoPaintu).

Tento program je velmi komfortní a také poměrně rychlý. V menu si lze navíc vybrat, zda chcete vypnout barvy (u černobílých obrázků tak docílíte mnohem menší velikosti) a jestli chcete u barevných obrázků zachovat původní comodorskou paletu barev i na PC. Není co dodat, prostě a plně dostačující.

GeoGIF



GeoGIF je opačným typem programu, než GeoPCX. Také funguje pod GEOSem, ale tentokrát převádí PC-čkové obrázky formátu .GIF do



Ukázka konverze černobílého obrázku pomocí programu MacAttack.

GeoPaintu. Nedokáže převést barvy (v GeoPaintu by to navíc bylo těžko dosažitelné), ale namísto toho provede speciální funkci zvanou **dithering**, tzn., že místo barev dosadí černobílé rastrování různé hustoty a tak napodobí jakési stínování navozující dojem černobílé fotografie. Umí zpracovat až 256 barev a velikostně je omezen jen velikostí GeoPaintové strany, tedy 640 x 720 bodů. Jedinou nevýhodou tohoto jinak dokonalého programu je jeho nízká rychlost (díky přepočítávání ditheringu, bez ohledu, zda je zdrojový obrázek barevný, či ne). A tak na zpracování celostránkového barevného obrázku můžete klidně čekat až cca 15 minut, a to navíc při práci na RAM disku !!!

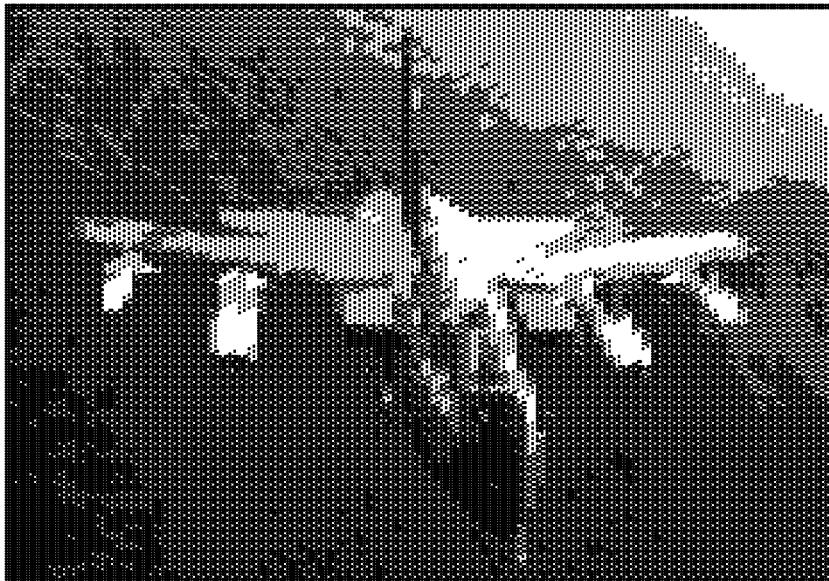
MacAttack, Macgeopaint



Dva v podstatě shodné GEOS programy, pouze Macgeopaint nespolupracuje s RAM diskem, takže konverze a ukládání probíhá na disk. jednotce.

Pro převádění černobílých obrázků (pardon, obrázků) naprosto ideální program, zvláště MacAttack (převedení celostránkového obrázku trvá na RAM disku necelou minutu!). Svým formátem je .MAC nejbližší GeoPaintu, neboť výškou odpovídá výšce GeoPaint-dokumentům (720 bodů) a je jen o něco užší (asi 570 bodů). MacPaint (graf. editor pro Apple Macintosh) pracuje v černobílém režimu, takže obpadají problémy s přepočtem barev.

Pokud na PC převedete černobílý obrázek programem Paint Shop Pro do formátu MAC a následně jej uložíte s hlavičkou, je konverze pomocí MacAttack tím nejlepším řešením.



Ukázka konverze barevného obrázku PCX a následného opracování rastrem v programu GoDot.

GoDot

Geniální program, který dokáže konvertovat tam a zpět z několika různých počítačů (PC, Amiga, Atari ST), nabízí možnosti konvertovat jednak barevně, nebo v odstínech šedi, anebo pouze ve 2 barvách a použít nepřeberné množství rastrů. Podporuje většinu standardních grafických režimů C64 jak v Multi, tak i Hires či FLI (chybí snad jen mód interlace/FLI). Umožňuje měnit velikost obrázků, práci s filtry, různé efekty a umí číst a ukládat téměř všechny formáty používané na C64.

Pro konverzi s PC nabízí ukládat obrázek v graf. režimu EGA (16 barev) PCX. Stejně tak dovede PCX načíst a to EGA i VGA (256 barev). Ovšem je nutno říct, že pracuje jen s jednou obrazovkou a tak je vhodný spíše pro využití grafiky přímo na počítači (ve hrách, demech, programech...), než k tvorbě tiskovin. I přes tuto drobnou vadu na kráse je zatím nejlepším programem tohoto druhu (tzn. zpracování barevné jednoobrazovkové grafiky) a obzvláště se hodí k převádění barevných obrázků z C64 na PC.

Díky způsobu, jakým je GoDot řešen jsou všechny ukládací, načítací a

zpracovatelské soubory vytvořeny jako jakési moduly, a proto vznikají ke GoDotu neustále nové a nové přídatné moduly. Dokonce již existují moduly ke tvoření stereogramů (SIRDS a SIS), což jsou všem známé „změti teček a vzorců“, kde obrázek plasticky vystupuje do popředí.

Konverze text. souborů

Celý proces konverze textu pracuje na jednoduchém principu, a to na výměně znaků ASCII. Jelikož tabulka ASCII kódů je z větší části shodná u všech počítačů, nejedná se zde o velký problém. C64 však nepoužívá úplně všechny ASCII znaky, které má k dispozici PC. Proto je i znaková sada omezená počtem těchto znaků. V každém případě, standardní znaky, tedy anglická písmena, čísla a znaky jako vykřičník, závorky, hvězdička, lomítko atd. (tedy kódy od č.32 - mezera až po 126 - vlnovka), jsou shodné u obou počítačů. Takže všechny textové soubory, které jsou ve formátu ASCII a používají tyto znaky, lze s úspěchem použít z C64 na PC a

naopak. Těžkosti ovšem nastanou, máme-li místo některých z těchto znaků nadefinované české znaky. Tyto české znaky totiž PC nepozná a přečte je jako původní kódy ASCII (a tedy přiřadí jim dřívější znakovou hodnotu). Ale i tento problém se dá vyřešit a to díky úžasné jednoduchému a přitom praktickému programu s názvem **TRANS** pro PC. Jde v podstatě o to, že tento program dokáže přeformátovat, některé ASCII znaky původního textu za jiné znaky textu cílového. Dělá to pomocí malého souboru TABLES.DAT, což je jakási tabulka obsahující 2 kódovací klíče. Tuto tabulku si můžete sami nadefinovat. První řádek obsahuje název první tabulky a na druhém řádku jsou ASCII znaky které chcete měnit. Další řádek je název druhé tabulky a na čtvrtém řádku jsou ASCII znaky, na které chcete přeměnit znaky z 2. řádku.

Stačí vám tedy jen zjistit odlišné znaky obou textových editorů (na C64 i na PC) a naeditovat si tabulku převodů.

Syntax příkazu programu TRANS: TRANS (jméno text. souboru) (jméno cíl. text. souboru) (č.1) (č.2) NO.

C.1 a C.2 jsou čísla kódovacích klíčů. Když chcete konvertovat z C64 na PC a první kódovací klíč je pro C64, vložíte čísla 1 a 2. Při opačném postupu pak jen tyto čísla prohodíte, tedy 2 a 1. Parametr NO znamená, že řádky nejsou oddělovány klávesou Return (Enter).

Nyní bych se rád opět zaměřil konkrétně na GEOS. Protože sám zpracovávám obrovské množství textů v GeoWrite a s přítelem pc-čkářem jsme přemýšleli o konverzi textů mezi GEOSem a programy pro PC (konkrétně Write pod MS Windows), vytvořil jsem si vlastní tabulku převodů znaků pro mnou vytvořené fonty +cs.

GeoWrite však texty neukládá jako zdrojové ASCII, ale používá opět speciální formát. Proto je



Ukázka konverze barevného obrázku (16 barev) programem GeoGIF.

nutno nejdříve text, který chcete použít na PC, překonvertovat některým z mnoha programů, které GEOS nabízí. Stejně tak je potřeba ASCII texty uložené z PC změnit na GeoWrite soubory.

formátu GeoWrite (převádí i texty ze známých editorů pro C64). Pro úspěšný převod textů z PC je nutné na začátku zvolit jako klíč Generic Form II a po krátkém procesu se vytvoří text. soubor pro GeoWrite.

opačně. Wrong is Write dokáže konvertovat i mezi nižšími verzemi GeoWrite a umí načíst i znaky PET ASCII. Pro konverzi mezi PC a C64 se však používá jen True ASCII.

Text Grabber



Program Text Grabber je kvalitním konvertorem ASCII textů do

Wrong is Write

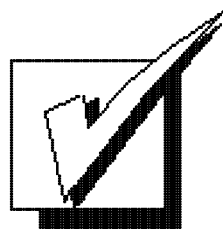


Tento program slouží jak k převodu ASCII do GeoWrite, tak také

Takže to bylo krátké shrnutí možnosti výměny text. a graf. dat mezi dvěma zcela odlišnými počítači. Věřím, že vás článek zaujal a pokud ne, alespoň rozšířil vaše vědomosti. Napište, zda vás tato problematika zajímá. V některém z dalších čísel našeho časopisu najdete článek o konverzi grafiky a samplů mezi Amigou a C64.

MARCUS

Výroba vlastního RESET-tlačítka



Cau pařani a jiní uživatelé C-64. Na následujících pár řádcích bych vás chtěl seznámit s výrobou vlastního Reset tlačítka, bez kterého se v podstatě neobejde žádný gamesnik. (Pokud ovšem nechce při každém zhroucení hry vypínat počítač.) Výrobu Reset tlačítka zvládnou i naprostí amatéři v oblasti elektroniky. Takže jak už jistě všichni tušíte, nejedná se o nic složitého. K výrobě budete potřebovat dva slabé drátky (izolované) dlouhé asi 20 cm, jeden vypínač nebo tlačítko a jedny šikovní ruce (to je to nejdůležitější). Ještě budete potřebovat konektor (přípojku) pro User Port, ale to není podmínkou.

Nyní vezmete vypínač či tlačítko a připájíte k němu ty dva drátky (každý na jeden kontakt). Máte? Ještě ne?! Tak dělejte, já počkám. Už to máte? Jo?! Fajn. Budeme tedy pokračovat dále. Vezměte ty dva zbylé konce a připájejte je buď přímo na User Port nebo na připravenou přípojku. A to na kontakt 1 a 3 (1=GND - zem, 3=Reset). No a tím jste vlastně hotovi. Teď už vás nemůže zaskočit nějaká ta zhroucená hra. Prostě stisknete Reset a je to.

Ještě tu mám jeden důvod pro začínající programátory, proč si vyrobit Reset tlačítko (počítám s tím, že ti zkušenější to dávno vědí).

Představte si, že máte program téměř hotový, ve stadiu konečných úprav a váš počítač začne stávkovat. Prostě zmrzne a nelze jej aktivovat ani kombinací kláves Run/Stop + Restore. Jediné, co vám teď zbývá, je vypnout počítač a začvšechno znovu. No, ale to se nemuselo stát, kdybyste měli Reset-tlačítko. Při resetování počítače se váš program z paměti neztratí. Strojové rutiny je možné spustit normálně, jako by se nic nestalo (SYS...). S BASIC-programy je to poněkud horší. Tam se totiž musí nastavit vektory určující konec programu a možná ještě něco. Níže uvedu programový řádek, který by měl váš program obnovit. Z vlastní zkušenosti však vím, že bohužel nefunguje

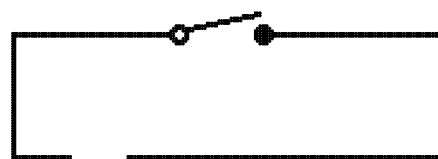
stoprocentně. Možná by se našel někdo, kdo by si s tím věděl rady a nestyděl by se o tuto informaci podělit s ostatními.

Tady je ten řádek: POKE 2050,8: SYS 42291:
POKE 46,PEEK(31) - PEEK(781/253): POKE
45,PEEK 781+2 AND 255: CLR (RETURN)

Jen tak mimochodem, ten řádek ani Reset - tlačítko jsem nevymyslel já, ale to je snad jedno. Výroba Reset tlačítka byla popsána v časopise Commodore amatér, tuším, že to bylo číslo 6.

Tak, teď už je to opravdu všechno. Loučí se s vámi počítačový maniak

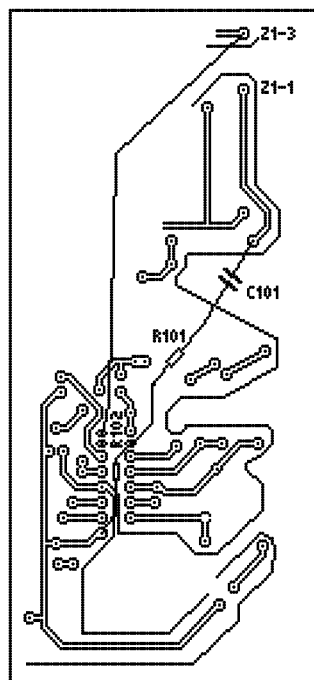
Cvrček Biřa



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	B	C	D	E	F	H	J	K	L	M	N

USER port Commodore 64
(pohled ze zadní strany počítače)

Monochromatický monitor pro 8-bitové počítače



Mnohý z majitelů malého počítače je postaven před problémem, kde sehnat dobrý, ale přitom levný monitor pro svého „miláčka“. Jedno z možných řešení vám zde předkládám.

Já jsem tento problém vyřešil koupením zobrazovací jednotky z terminálu síťového počítače, typ CM 7202 M2. Pro rozpoznání tohoto typu uvedu základní poznávací znak (monitor nemá žádné vnější

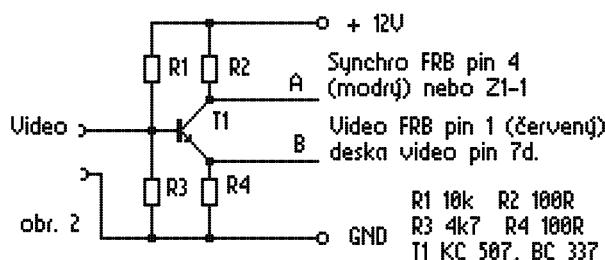
označení, také čísla desek se liší podle drobných úprav, kterými toto zařízení během výroby procházelo). V kovovém rámu sestaveném z úhelníků jsou při pohledu zezadu dvě desky, vlevo je deska rozkladů, pravá deska obsahuje zdroj VN a napájení obrazovky. Na patci obrazovky je deska video zesilovače. Jako určující znak uvádím VN násobič - je to bílá, zhruba čtvercová deska o straně cca 9 cm a síle 16 mm. Najdete jej na desce VN. Uvedený monitor má vzhledem k použité obrazovce vynikající kresbu a kontrast, dostačující i pro 80-znakový provoz.

obrázek	mikropočítač
tab. 1.	
2	PMD 85
3	COMMODORE 64/128
4	DIDAKTIK GAMA
5	ZX-SPECTRUM

Této kvality bylo dosaženo použitím tří obrazovek - Philips (zelená), Toshiba 1H33 (žlutozelená), Toshiba 2H33 (v barvě bílé). Elektronika je konstruována tak, že se dá po malé úpravě monitor připojit k většině 8-bitových počítačů, tedy k vašemu Commodore, PMD 85 nebo k Didaktiku, případně po vyvedení video-signálu z počítače i pro ZX Spectrum.

Úprava

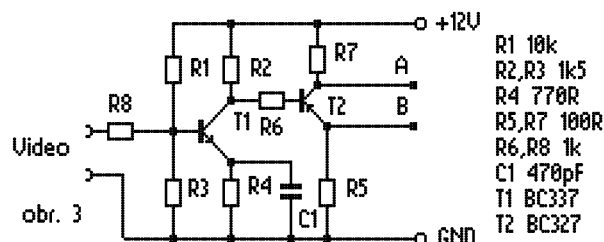
Na desce rozkladů doplníme rezistory R 101 220R, R102 2M2 a C101 470 nF na 100V svitkový, podle obr.1 takto: ze strany spojů z bodu vedoucího od konektoru Z1 - šp.1 v místě připojení R39 připojíme sériový člen C101 R101, jehož druhý konec připojíme na vývod 10 IC A255D, z téhož vývodu na vývod 1 IC připojíme R102 a vývod 8 spojíme se špičkou č.3 Z1.



Tím jsme dostali takové zapojení IC A255D, které se běžně používá v televizorech, získali jsme oddělovač vertikálních synchro impulzů. Ve video zesilovači nahradíme rezistory R1 a R2 180R hodnotou 1k2. Dále doplníme oddělovací stupeň dle použitého typu mikropočítače.

Napájení

K napájení zhotovíme stabilizovaný zdroj 12V 0,5A a 24V 2A (odběr 1,5A při plné šířce obrazu). Zde bych rád upozornil na to, že běžně dostupný stabilizátor 78S24 (2A) nevyhovuje z důvodu většího startovacího proudu monitoru a vypíná pojistka. Napájení připojíme k přívodům na desce rozkladů takto: špička 1a - společný, špička 2a - +24V (červený, vyjimečně hnědý drát), špička 3a - +12V (hnědý, někdy též červený drát). Ze zdroje 12V napájíme i oddělovací stupeň.

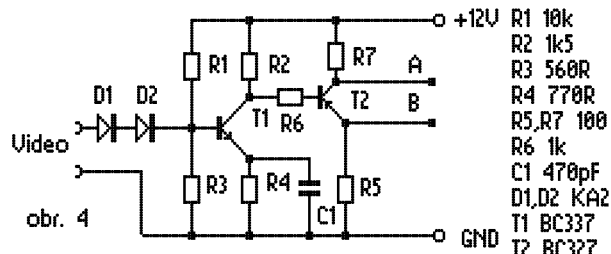


Uvedení do chodu

Po výše uvedených úpravách připojíme napájení, oddělovací stupeň zatím nepřipojujeme. Zkontrolujeme rozměr obrazu, většinou bývá nastaven menší, nastavíme tak zhruba na polovinu trimrem P1 na desce video na rozměr obrazu vertikálně trimrem P1, horizontálně trimrem P7 na desce rozkladů. Připojíme oddělovací stupeň k napájení, výstupy A (synchro) buď přímo na zástrčku Z1-1 nebo na modrý drát konektoru FRB, je-li použit, výstup B na desku video, špičku 3d, případně na konektor FRB - červený drát.

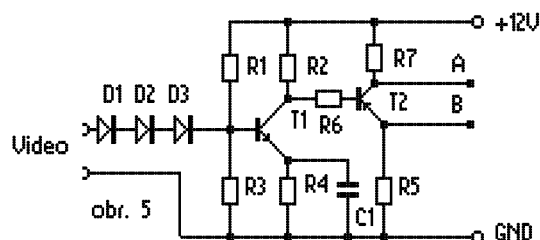
Pozor, barvy jsou rozdílné na přívodním konektoru a na panelovém. Uvedené barvy platí pro pohyblivý konektor. Dále je třeba ustříhnout a zaizolovat žlutý drát konektoru FRB. tři bílé dráty téhož konektoru spojíme se zemí oddělovacího stupně. Po zapojení dostavíme základní jas trimrem P1 (video), případně změnou odporu R2 (obr. 2) nebo R3 (obr. 3, 4,

5). Po zapojení by měl monitor fungovat a obraz by měl být zasynchronizovaný a bez zákmitů. Dostavíme rozměr, případně frekvenci horizontálně a vertikálně.



Výstraha

Vzhledem k nedostupnosti pův. dokumentace neuvádím nastavovací prvky desky VN!



Popsanou úpravu nedoporučuji úplným začátečníkům, protože při zásadní chybě v zapojení může dojít i ke zničení počítače!!

Zpracováno podle Zpravodaje Commodore klubu Brno.

Kontaktní adresa na autora:

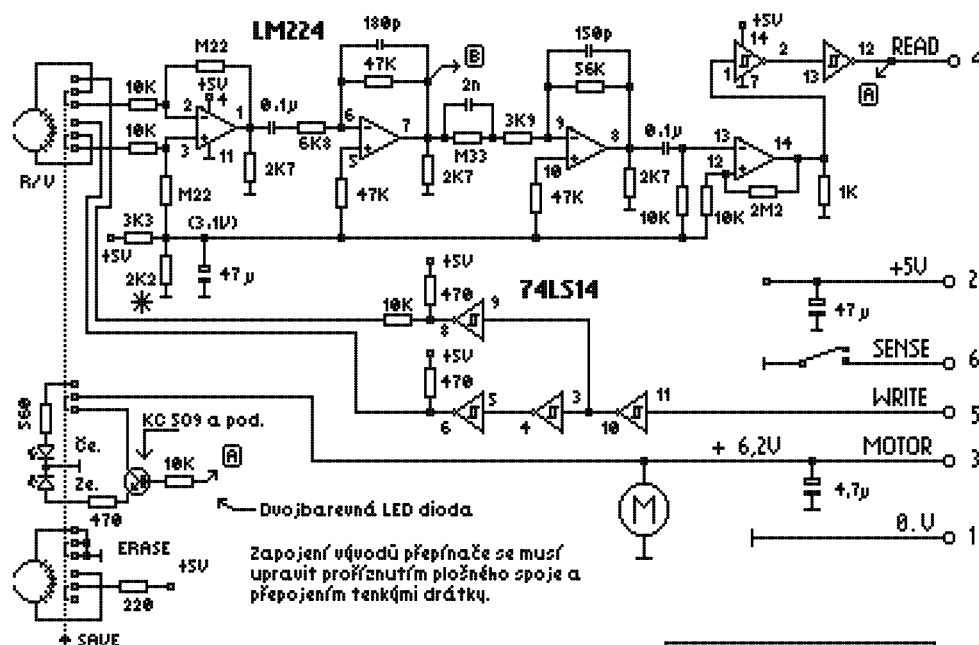
Vlach Miloš
 Štursova 45a
 616 00 Brno
 tel. 05/751543

Pro Klub uživatelů C64/128 upravil

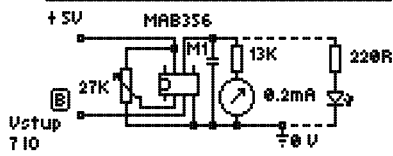
Charlie

Dataset-úprava pro seřizování hlavy

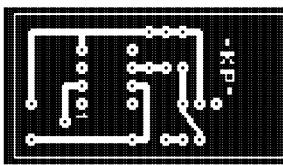
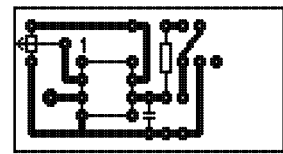
Datasete COMMODORE C-64



Ind. seřizování hlavy tape



Trimr nastavit tak, aby při ideální seřizené hlavě ručička zasahovala do červeného pole. Popř. LED svítíla.



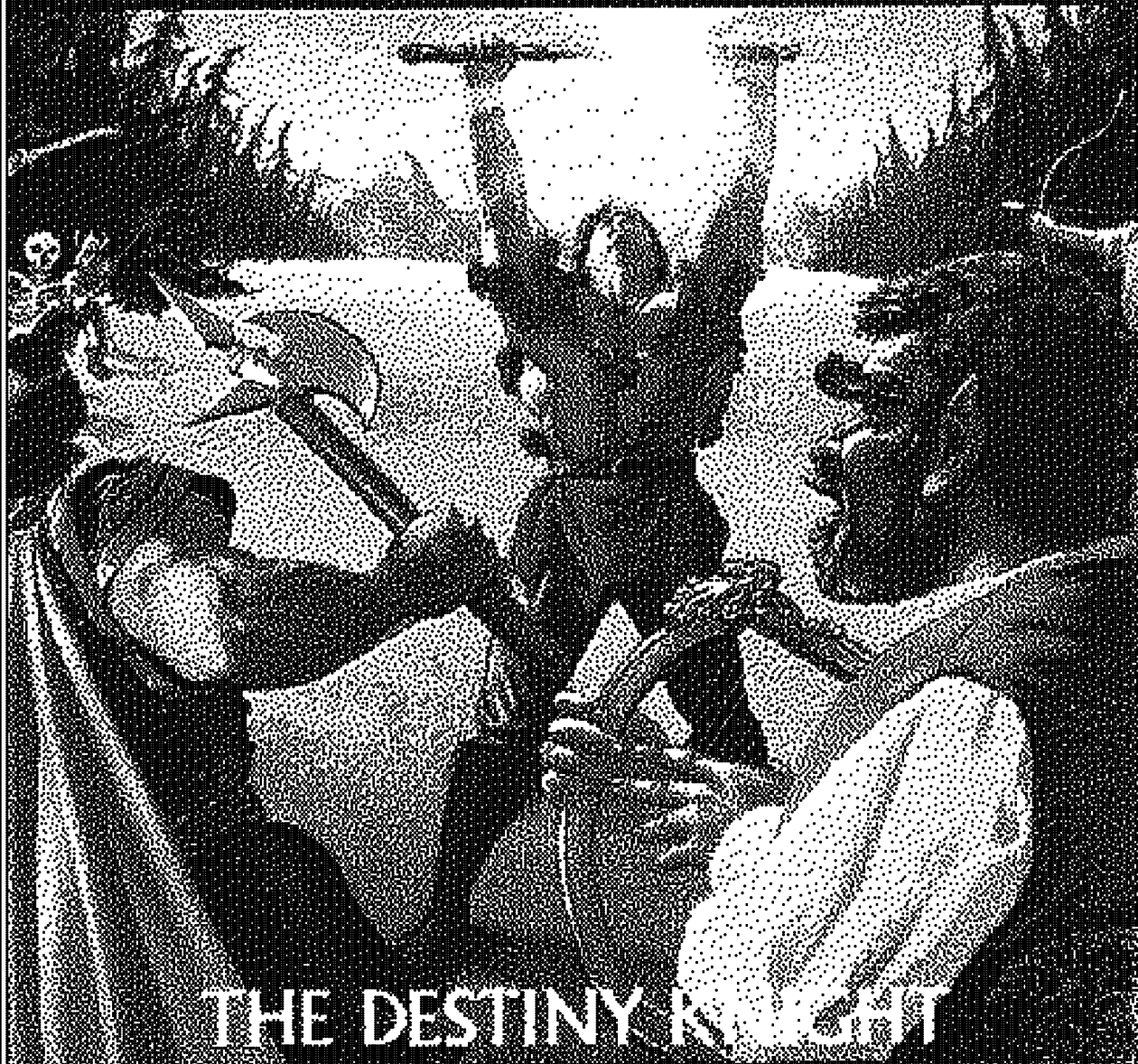
Původní LED diodu nahradíme dvojbarevnou LED diodou. Při RECORD svítí červeně. Při PLAY svítí zeleně, jenom když je na pásku nahrán nějaký program i při neseřizené hlavě. Pro indikaci seřizování hlavy je nejlepší použít malé kulaté měřidlo 200 μ A průměru 20 mm, používané ve starších kazetových magnetofonech k indikaci nahrávání, popř. napětí baterií. Otvor pro něj vyřežeme lupenkovou pilkou pod LED, přibližně uprostřed. Pokud neseženete měřidlo, můžete jej nahradit červenou LED, vyznačenou čárkovaně na schématu. Hlavu pak seřizujeme podle jejího jasu.

všech stejné. U hojně se u nás vyskytujícího datasetu s tlačítkem PAUSE se většinou musí odpor 2K2, označený hvězdičkou, nahradit odporem přibližně 5K4. Napětí na něm musí být 3,1 Voltu. Při jiném napětí zůstávají klopné obvody náhodně na úrovni 1 nebo 0 a LED pak někdy svítí i při vypnutém datasetu. Tyto datasety také mívají místo mazací hlavy vyklápěcí hlavičku s pevným magnetem.

Upevnění přidané destičky s plošným spojem musíte vyřešit sami podle typu datasetu.

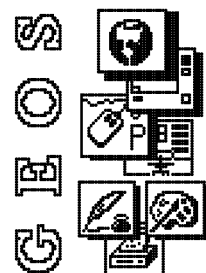
- K.P. -

THE BARD'S TALE, II



THE DESTINY KNIGHT

Toužíte po českém
orig. manuálu k této
hře? No problem!!!



Graphic Storm



Malé lekce začínajícím uživatelům

V následujících státech Vám hodlám popsat jednotlivé zajímavé a užitečné aplikace které jsou velice dobře využitelné pro práci s GEOSem.

Charlie

Graphic Storm



Jedná se o konvertační utilitu, která převádí do GEOSu grafická data uložená v sekvenčních souborech.

Převádět lze grafiku v bitmapovém režimu, v režimu DOODLE a grafiku z některých programů (Printshop, Printmaster a Newsroom) do GEOSu ve formě GEOPAINT dokumentů nebo fotoalb.

Program pracuje po spuštění následovně:

Naběhne do své obrazovky kde se ve spodní části představí vizitkou a v levém horním rohu lze vybírat z lišty menu. Máte tyto možnosti:

FILE: Quit, Info a doplňkové aplikace.

CONVERT: Standart BITMAP, Standart, DOODLE, Printshop A., Printshop B, Printmaster a Newsroom.

ALBUM: Create Album

Při převádění bitmapové a DOODLE grafiky není třeba žádných příprav, pouze jen připravit cílovou disketu zformátovanou pod GEOSem, na kterou se bude převedená grafika ukládat. Při konverzi ostatní je třeba nachystat fotoalbum nebo založit nové. Založení nového fotoalba je možno provést volbou Create Album v menu ALBUM. Samotná konverze probíhá ve dvou fázích a to následovně: Z menu



CONVERT zvolíte typ grafiky ke konverzi a vyběhne komunikační okno, kde provedete volbu souboru, výměnu diskety, případně přepnutí na jiný

drive. Vyměnili jste-li diskety nebo drive, je třeba volbu souboru provést znovu, proběhne samotná konverze. V druhé fázi je třeba převedená data uložit. Při konverzi Bitmap a DOODLE grafiky se program zeptá, kam má uložit data ve formě GP dokumentu. Je třeba vyměnit disketu a provést příslušnou volbu, poté budou data uložena.

Při konverzi ostatních typů je třeba zvolit cílové fotoalbum, načež budou data uložena. Celý proces končí návratem do úvodní obrazovky programu. Výše uvedený postup lze libovolně mnohokrát opakovat. Návrat do DeskTopu provedete volbou Quit z menu FILE.

Postřehy z praxe:

Program jako takový pracuje spolehlivě. Byl odzkoušen v konfiguraci s dvěma drazky a RAM 1750, se kterou „chodil“ velice svižně a bez problémů. Jediné, co lze vytknout a na co si dejte pozor, je fakt, že akceptuje jen prvních 16 souborů na disketě. Nemusím snad ani upozorňovat na tu skutečnost, aby u disků, kde bylo pozměněno directory, byla grafika vynesena na jinou disketu, kde je pro program čitelná. Jedná se zejména o Printmaster stranu A úvodní diskety a Newsroom všechny disky s označením „CLIP ART“. Bohužel se mi nezdařilo konvertovat z režimů Bitmap a DOODLE. Buď vyšel zmatek nebo se dokument po startu a rozbalení okamžitě uzavřel, neřku-li přímo vrátil do DeskTopu.



Osobně jsem tímto programem konvertoval grafiku z Printmasteru na straně B originální diskety. Na ukázkou uvádím některé z nich.

(Příště : popis utility Bitmap Converter)

Přehled ovládání GEOWRITE v 2.1

2.1 Start GeoWrite :
 - dvojklik na ikonu GeoWrite
 - dvojklik na ikonu dokumentu
 - (nebo ivert. a C=z)

Please Select Option: Vyberte si:

Create new document
 nová data

Open existing document
 existující data

Quit to deskTop
 do deskTopu

On disk: PRACOYNI

Please enter new filename :
 ((Zde napište název nových dat)
 (RETURN)

Výměna disk. jednotky

Drive **Cancel**

Test 1
Test 2
Test 3
Test 4
Test 5

On disk : PRACOYNI
Open

Drive
Cancel

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

Základní příkazy

geos	geoFile info	Autor	
Pomocné programy na disketě			
file	close	Uzavření dokumentu a otevření jiného	
	update	Uložení dat na disketu	
	preview	Zobrazení celé stránky	
	recover	Návrat na stav naposled uložený na disku	
	rename	Přejmenování dokumentu	
	print	Vytisknutí dokumentu	
quit	Návrat do deskTopu		
edit	cut	C=x	Vytřídění okna do Text-Scrapu
	copy	C=c	Kopírování okna do Text-Scrapu
	paste		Vlepení Scrapu za kurzor
	text picture	C=t C=w	Text-Scrap vlepít Foto-Scrap vlepít
font	V tomto menu můžete vybrat z prvních sedmi znakových sad umístěných na disketě. Aktuální sada bude označena hvězdičkou *		
	Poznámky : Německá verze GeoWrite používá klávesnici QWERTZ.		

Výměna Disk. jednotky

Pravítko Příkazové menu Číslo stránky umístění obrazovky

geos | file | edit | options | page | font | style | 1

1 2 3 4

M levý kraj textu P začátek odstavců ■ numerický tabulátor vznikne z textového. Kliknout, když je modrý, stisknout SPACE. □ textový tabulátor vznikne kliknutím na pravítko.

LEFT **CENTER** **RIGHT** **FULL** **←JUSTIFICATION** **LINE SPACII**

sarouání vlevo C=a vstředění C=e sarouání vpravo C=r roztažení na celou šířku C=j odstup řádků

- podle 64'er přeložil a upravil Karel Polášek

Print...

High Draft NLQ

From Page To Page
od stranu po stranu

Single Sheet Tractor Feed
po listech traktor

Search / Replace

Search For
hledné slovo

Replace With
náhrada

Whole Word Partial Word
celé slovo část slova

All Pages This Page Only
všechny stránky tuto stranu

-napište hledané slovo do pole SEARCH FOR
 -klikněte do pole REPLACE WITH a napište náhradu
 -zvolte si vhodnou vyhledávací a nahrazovací funkci
 -klikněte NEXT nebo ALL pro pokračování vyhledávání (ALL se objeví pouze při REPLACE WITH !)

options	search	C=s	hledání slova
	find next	C=n	hledání dalšího a invert.
	change, then find	C=y	změna slova, hledání dalšího
	hide pictures		schovat grafiku -urychlení práce
	open header	C=h	otevřít-uzavřít hlavičku
	open footer	C=f	otevřít-uzavřít patu
	select page	C=u	invertovat celou stranu
make full page wide		rozšířit stránku pro tisk 80 dpi, nelze urdit ! (bez rozšíření 60 dpi)	

page	previous page	C=-	předcházející stránka
	next page	C=+	následující stránka
	goto page	C=g	skok na vybranou stránku
	page break	C=l	vyrobiť novou stránku
	set first page		určení první strany dokumentu
	title page		tisk první strany bez hlavičky a paty
NLQ spacing		tisk NLQ-pouze fontem COMMODORE	

style	plain text	C=p	normální písmo
	bold	C=b	tlusté písmo
	italic	C=i	<i>kursíva</i>
	outline	C=o	obrysové písmo
	underline	C=u	<u>podtržené písmo</u>
	superscript	C=>	nad písmo
	subscript	C=<	pod písmo

Ostatní funkce

Textový kurzor
 může být posunutá CRSR tlačítka nebo odkliknutím (myš, joy a pod.)

Úpravy textu
 Slovo nebo část textu se nejdříve musí invertovat :
 Kliknout na začátek změny textu, podržet fire, zajet na konec změny, pustit fire. V invertovaném textu můžeme měnit font, style, zhotovit text scrap, tlačítkem INST-DEL celou tuto část smazat.

INST/DEL-maže znaky před kurzorem
 -přendší text na předcházející stránku, pokud je na ní volné místo- (kurzor na začátek stránky, pak INST/DEL)
 -ruší prázdnou stránku

Hlavička a Pata dokumentu

Pomocí OPEN HEADER nebo FOOTER můžeme vytvořit hlavičku a patu, která bude tištěna na všech stránkách dokumentu, kromě TITLE PAGE.

Tabulátory

Přemístujeme na pravítka po odkliknutí. Textový vytvoříme kliknutím na pravítka, zrušíme vynesením nad pravítka Skok na tabulátor- současně CONTROL a I.

číslo stránky umístění obrazovky jméno dokumentu

options | page | font | style | |

0 1 2 3 4 5

textový tabulátor vznikne kliknutím na pravítka. numerický tabulátor vznikne z textového. Kliknout, když je modrý, stisknout SPACE. M pravý okraj

GHT FULL ← JUSTIFICATION LINE SPACING → 1 1½ 2

odstup řádků 1-řádek 1,5-řádku 2-řádku
 C=k C=m C=d

Seznam „+cs-fontů”

V současné době se neustále více setkávám s potřebou používat v GEOSu různé druhy českých fontů. I když s popularitou tohoto operačního systému u nás jejich výběr postupně narůstá a českých fontů přibývá, vládne zde zatím poněkud chaos, hlavně co se týče úplnosti českých znaků a jejich rozložení na klávesnici.

Proto jsem se před jistým časem dal do jakési „průkopnické” práce a vypracoval si pro své použití jistý standart, jak by měla česká znaková sada vypadat; a podle tohoto systému jsem začal postupně přepracovávat původní anglické či německé fonty na českou variantu. Tak vznikly některé fonty s příponou **+cs**. Zjistil jsem, že lze úspěšně bez nějakých větších omezení rozložit na klávesnici téměř všechna česká písmena (tedy všechna malá písmena s diakritikou a také čtyři nejpoužívanější velká písmena s háčky - Ā, Š, Č a Ž).

Výhodou těchto fontů je nejen to, že poskytují poměrně komplexní nabídku českých písmen, ale tato písmena jsou rozložena víceméně shodně, jako na psacím stroji. Kvůli omezené kapacitě znaků využitelných pod GEOSem bylo nutné vypustit některé typické znaky jako „dolar”, „zavináč”, „hrnaté závorky” apod. Zůstaly však všechny důležité znaky nezbytné k psaní běžných textů (lomítko, závorky, +, -, =, apostrof, atd.) a tak věřím, že si znakové sady **+cs** oblíbíte.

Zde je rozložení speciálních znaků (tedy českých písmen a ostatních znaků) na klávesnici:

Kláv.:	Znak:	Kláv.:	Znak:
Shift+1	1	8	á
Shift+2	2	9	í
Shift+3	3	0	é
Shift+4	4	zavináč	ú
Shift+5	5	:	ó
Shift+6	6	šipka nahoru	ť
Shift+7	7	C+:	ň
Shift+8	8	C+;	d'
Shift+9	9	C+-	ř
1	ó	C+š. nahoru	š
2	ě	;	č
3	š	C+ /	ž
4	č	C+ hvězda	(
5	ř	hvězda)
6	ž	Shift+:	,
7	ý	Shift+;	!

California +cs - vel. 10, 12, 14, 18 ID# 02

AaBbCcDdEe12345óěščřžůů?!

AaBbCcDdEe12345óěščřžůů?!

AaBbCcDdEe12345óěščřžůů?!

AaBbCcDdEe12345óěščřžůů?!

Grizzly +cs - vel. 18 ID# E7

AaBbCc12345óěšůů?!

Micro +cs - vel. 7 ID# 79

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz?!

Mini +cs - vel. 9 ID# 79

AaBbCcDdEe123456óěščřžůů?!

New Roman +cs - vel. 20 ID# 74

AaBbCc1234óěščůů?!

Peignot +cs - vel. 13, 15, 18 ID# 37

AaBbCcDdEeFf12345678óěščřžůů?!

AaBbCcDdEeFf12345678óěščřžůů?!

AaBbCcDd12345óěšů?!

Putnam +cs - vel. 12, 24 ID# 18

AaBbCcDdEe12345678óěščřžůů?!

AaBbCcDd12345óěšů?!

Softline +cs - vel. 10, 12, 14, 20 ID# AD

AaBbCcDdEe12345678óěščůů?!

AaBbCcDd12345óěščřžůů?!

AaBbCc12345óěšů?!

AaBbCc123óěšů?!

Tannenberg +cs - vel. 10, 14, 30 ID# FF

AaBbCcDdEeFfGg123456789óěščřžůů?!

AaBbCcDdEeFf123456789óěščřžůů?!

AaBbCcDd12345óěšůů?!

Tech Font +cs - vel. 14, 24 ID# 34

AaBbCcDdEeFfGg12345678óěščřžůů?!

AaBbCc12345óěšů?!

Times +cs - vel. 13 ID# 1E

AaBbCcDdEeFfGg123456789óěščřžýáíéúů?!

Tolman +cs - vel. 12, 24 ID# 06

AaBbCcDdEeFfGg1234567óěščřžýáúů?!

AaBbCc123456óěšůů?!

V přípravě jsou již samozřejmě již další fonty.

MARCUS

Commando Libya

Firma: Robert Pfitzner

Rok: 1986

Délka: 121 bloků

Na úvod bych rád upozornil všechny odpůrce násilí, ochránce lidských práv, humanisty a další nenormály (především však mé spolužačky z gymnázia Marcelu a Petru) aby si přeladili(y) na jiný kanál, obrátili list, roztrhali časopis či jinak vynechali četbu této recenze (dobrovolnosti se meze nekladou), protože by na nich tato recenze mohla zanechat hluboké následky. Ti, kdo již hráli Commando Libya vědí dobře proč. Proč? Pro(n)to: Commando Libya je jednou z nejbrutálnějších her, jaké jsem kdy hrál. Princip hry je jednoduchý, až primitivní: musíte sestřelit všechno, co se hýbe (hýbou se tady pouze vojáci a nějaké výbušniny nebo co). Celá hra se odehrává ve stejném prostředí. Na spodní části obrazovky vidíte svůj kulomet, zleva vám vyběhají tři, zprava dva vojáci a shora na vás sem tam padají takové žluté válečky, které představují již zmiňovanou výbušninu. Vojáci se pro mě z nepochopitelných důvodů snaží přeběhnout na opačnou stranu, vy jim musíte vehementně naznačit, že s tím nesouhlasíte. (Můžete s nimi i vyjednávat, ale já jsem to zkoušel a oni mi řekli něco jako Game Over a musel jsem začít znovu.) Na obrazovce rovněž vidíte zaměřovací kříž, po stisku fire se na místě kříže začne silně prášit - ano, skutečně střílíte. Hra končí ve dvou případech:

1) Přeběhne vám všech pět vojáků na druhou stranu. 2) Výbušninu sestřelíte příliš pozdě, nebo ji nesejmete vůbec a můžete se jít klouzat. Zatím nic

moc, že? Teď to však přijde. Po uplynutí určitého časového úseku končí level je před vámi bonus, který spočívá v tom, že u popravčí zdi (už pěkně krvavé) stojí pár chlápků a vy je musíte zkosit. Vše je doprovázeno skvělými hláškami. Ale to ještě není všechno. Když už máte po skončení hry nejlepší skóre, zapíšete se. U jiných her jsem to bral pouze jako satisfakci za ty hodiny, strávené u počítače, ale na tohle jsem se vždycky těšil. Stojí tu před vámi tři chlápci. Na těle prvního z nich si nastavíte první písmeno svého loga, stisknete fire a sledujete, jak maník kráčí ke gilotině, kleká si a šup! A pak druhý a po něm třetí...

Celkově je hra chudá na ideu, grafiku a hudbu. Střelbu doprovází celkem ucházející zvukový efekt. Hratelnou dělají hru z 90 procent jen srandičky zmiňované v předchozím odstavci. Ale díky nim je tato hra hodně hratelná, alespoň na určitou dobu.

MAC

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

IN: geniálně morbidní pařba, jednoduché ovládání

OUT: slabší grafika a zvuk, kulomet občas střílí jinak než míváte

UGH!

Firma: Play Byte

Rok: 1990

Délka: 1 strana

Firma Play Byte přivedla v roce 1990 na trh novou převratnou hru UGH! Hra vás přenesou do pravěku, který neukazuje jako jednu velkou, střílečku a pralidi jako krvelačné zvířata, ale právě naopak. Ukazuje naše předky jako chytré a podnikavé bytosti, kteří své nápady chtějí komerčně

využít. Na začátek krátká pohádka pro všechny pařany: „Představte si, že váš dědeček byl velice nadaný konstruktér a přišel (na svoji dobu) na převratný vynález - vymyslel něco, co se podobá dnešním vrtulníkům. Pradědeček nebyl žádný sobec a proto netradičního dpravního prostředku využil

pro blaho celé pravěké společnosti, zřídil si několik zastávek u jeskyní svých sousedů a podle jejich přání je rozvážel na návštěvy k příbuzným a známým. Převážel a převážel a pokud nezemřel, tak převáží dodnes''.

Nyní se vžijte do situace svého pradědčka, staňte se liftboyem a řiďte sám svůj netradiční létající stroj. Samozřejmostí pro vás jistě bude výběr nekonečných životů a času, hra s protihráčem, nebo používání kódů do různých levelů UGHI Hra se určitě odvíjí na naší matičce Zemi, o tom Vás jistě autoři ihned přesvědčí, počítá se zemskou přitažlivostí, pokud jste ve vodě stane se, že Vás voda nadnáší, což je v některých situacích velice nepříjemné, zvláště pokud je navolen nekonečný čas a ocitnete se mezi vodou a zemí, při tom Vám ne-

šťastně umístěná skála brání při vynořování a potopit se nemůžete - potom nezbyvá než Vašeho miláčka resetnout. Proto nedoporučuji volit nekonečný čas. Jediné co se dá této jinak velice zdařilé hře vytknout, je její hudba, která se po určité době omrzí.

Tomáš Kouřil

GRAFIKA ZVUK ZABAVA VERDIKT	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
	[Bar chart area]									
	[Bar chart area]									
	[Bar chart area]									

IN: zajímavé zpracování

OUT: hudba po čase začne lézt na nervy

Usagi Yojimbo

Firma: ???
Rok: ???
Délka: 1 strana

Asijská bojová umění jsou vděčnou náplní mnoha počítačových her. Tituly jako International Karate, Karate Kid, Fist nebo řada příběhů o posledním ninjovi (The Last Ninja I, II, III) jsou navždy zapsány do podvědomí snad všech majitelů osmibitů. Pro Evropana jsou bojová umění východu něčím exotickým, a tak není divu, že se tyto hry plně násilí těší stále větší oblibě. Vytvořit hru, která by měla zajímavý příběh, nebyla by zcela utopena v potocích krve a zároveň by obsahovala prvky slušné bojové „arcade“, není nic snadného. Usagi Yojimbo tomu všemu zcela vyhovuje a navíc má svoje osobité kouzlo a neobvyklou atmosféru.

Usagi je samuraj. Zlí ninjové unesli jeho milou do skrytého paláce daleko od domova. Aby zachránil svou čest, počestnost své milé a odplatil zlu zlem, vydává se Usagi na cestu. Vyzbrojen mečem samurajů, s hrstkou zlatých v kapse a se srdcem na pravém místě opouští rodný kraj a hledá palác zloduchů. Na cestách však není příliš bezpečno, a tak než se vůbec přiblíží k cíli své cesty, musí se utkat s řadou tvrdých protivníků, z nichž lesní drak není tím nejnebezpečnějším. Při setkání s jiným pocestným však nemusí nutně dojít k šarvátkě.

Stačí nechat meč v pochvě a počkat, jak se situace vyvine. Usagi se také může uklonit na pozdrav a tak získat pár zajímavých, ale většinou nepotřebných informací (vrabci sezobali celou úrodu, bude málo rýže...). Ve stylu Jánošíka je též možné bohatým brát a chudým dávat. Peníze lze získat přepadáním bohatých pánů nebo jiných samurajů převlečených za pocestné. Souboje mečem jsou pro začátečníka poněkud náročné na ovládnání, ale po chvíli si jistě každý zvykne. Hra nabízí také trénink (Practice), ve kterém si může hráč nacvičit jednotlivé údery na otepích bezbranné slámy. Usagi Yojimbo nabízí také řadu zajímavých situací a při některé z nich se dokonce zasmějete. Pokloníte-li se prostému rolníkovi, obvykle zamumlá něco ve smyslu „Těžký život, být rolník...“. Může se vám také stát, že dáte peníze nějakému rolníkovi, ten se zdvořile pokloní, poděkuje, prohlásí „Je to těžký život, být...ninja“, s klidem shodí převlek, vytasí meč a jde po vás. Jinde sedí na zemi pocestný. Každý slušný samuraj se samozřejmě pokloní, ale reakce je nečekaná. S výkřikem „Zmiz, já meditoval“ se pocestný ožene holí. Další samuraj vás vyzve na souboj „na první krev“. Po jednom

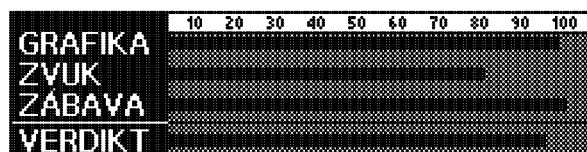
úspěšném zásahu schová meč, skloní hlavu, poděkuje za souboj a poražen odejde.

Místo skóre je zde Karma, za každý hrdinský čin (obdarování chudého, zabití ninji...) Karma vzroste. Klesne-li tento morální status na nulu (zabíjením nevinných), Usagi vytasí meč, poklekne a s výkřikem „Moje duše je prázdná, musím zemřít, abych své zlé skutky odčinil!“ spáchá sebevraždu (harakiri). Zajímavým doplňkem jsou také masky samurajů - Usagi je v masce králíka, další masky mají podoby nosorožců, prasat a dalších zvířat. Ostatní postavičky mají podobu lidí.

Grafika je na velmi vysoké úrovni, postavičky jsou výborně animovány a celá hra připomíná kreslený film. Hudba by mohla být lepší, ale

nemůžeme od osmibitů chtít všechno. V každém případě je Usagi bojovou hrou i pro zarputilé odpůrce násilí. Těch pár mrtvol je vyváženo kvalitní zábavou, která za tu trochu ohánění mečem stojí.

Jerry



IN: precizní grafika a animace, originální situace, masky postaviček

OUT: těžší ovládní, hudba

Mechanicus

Firma: Hitec Studio

Rok: 1991

Délka: 1 strana

Všichni flipperomaniakálně založení gamesníci a jiní jedinci, neboze slintající již jen při zmínce o geniální pařbě nesoucí název Pinball Dreams (která výrazně zabodovala v žebříčcích všech „písařů“ a „amounů“), tak tedy ti všichni teď určitě napnou všechny své nervy až k prasknutí, neboť hra, kterou se vám tady pokusím přiblížit, má k Pinball Dreams hodně blízko. Pryč se všemi Tetrisy, přišel čas flippromániel!

Jak se říká, změna je život, a tak dnes začnu poněkud **ecnok ohéncapo** z (tedy z opačného konce). Mechanicus je bezpochyby zábava, která vás chytne hned od začátku a svůj stisk uvolní až po několika dnech (řici pustí by totiž v tomto případě bylo ne zcela odpovídající slovo). Nebyla by to ovšem hra, aby neměla i své chyby. Tak například základní věc, kolem které se točí každý flipper, a tou je udržet kuličku pokud možno co nejdéle na hracím stole. Věřu, s dírami mezi pálkami, které jsou jako vrata od stodoly, je to opravdu věc velmi složitá. Nežřídakadly se vám také stane, že suverénně odpálíte kuličku a ta vám stejně suverénně po šílené oklice (kterou by stěží spočítal i Einstein) propadne škvírou, která je právě tak velká, aby jí

kulička prošla. A vy nemůžete nic dělat, protože ať mácháte pálkami jak chcete, kuličky se v letu ani nedotknete. Tož tak, Murphy nikdy nespí. A když přece jenom usne, někdo ho vždy zaručeně probudí v tu nejnevhodnější chvíli...

Další, možná diskuta(de)bilní, ale přece jen vadou na kráse je poměrně malý počet tzv. atrakcí. Když hru srovnám s PC-flipperem Pinball Dreams (ono to možná trochu zavání, snad se dvě zcela různé kategorie počítačů ani nedají srovnávat, ale aťsi...) a vzpomenu na všechny ty loopy, okruhy, bonusy a jiné extra patálie, v Mechanicusovi se vyskytují jen v mizivém množství.

Zanechme ale kritiky a věnujme se kladným stránkám této hry. Tak především bych chtěl poukázat na jednu věc a to, že Mechanicus je jednou z nejchytlavějších her, kterou jsem za poslední dobu hrál (samozřejmě kromě Bard's Tale III). A v tomto duchu se taky bude odvíjet celý zbytek této recenze.

Na úvod pár vět pro naprosté nováčky v oblasti počítačové zábavy. Flipper čili Pinball spočívá v tom, že se snažíte co nejdéle udržet malou kuličku na mírně nakloněném hracím stole a pomocí

pálek (nejčastěji 2 - levé a pravé) ji odpalujete v co nejvhodnějším úhlu a síle tak, abyste se trefili do speciálních plošinek, pružin a šachet a tak obdrželi různě vysoké bodové ohodnocení či jiné bonusy (extra život, čas, uzavření propadlišť, atd.). Tolik praví Malá encyklopedie počítačového hráče.

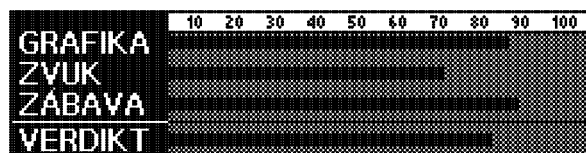
Samotná hra Mechanicus nabízí hned 3 různé hrací stoly, samozřejmě každý z nich je obtížnější než ten předchozí. Na počátku hry si lze vybrat jeden z nich, počet hráčů (až 4 - kdy po ztrátě kuličky se vždy mezi sebou střídají), chcete-li vypnout hudbu u titulků anebo zvuky doprovázející samotnou hru. Po zvolení žádaných parametrů pomocí funkčních kláves se stiskem SPACE nahraje daný hrací stůl a pinkací mánie může začít. Jednotlivé stoly jsou ve stylu Techno-Robo-Sci-fi, Květiny a nakonec Fantasy.

Klapky ovládáte klávesami SHIFT a odpálení kuličky provedete jednou z funkčních kláves (podle síly odpalu). U správného flipperu nesmí samozřejmě chybět ani podvodné ždychnutí do stolu - toho docílíte klávesou SPACE. Ovšem pozor, to je dovoleno pouze třikrát za sebou, pak vás počítač setře tím, že vám zablokuje páčky a tak vás upozorní na nedovolené podvádění při hře. Že při tom ztratíte jeden ze svých cenných životů, to už ho jaksi nezajímá. Skvělým nápadem je zabudovaný Status report. Chcete-li zjistit, kolik bodů ještě potřebujete k získání dalšího života (extra ball), času anebo otevření exitu, stačí zvednout páčku a zastavit na ní kuličku. Dole se pak rozsvítí kýžené informace. Jak bylo řečeno na začátku, udržení kuličky na stole značně ztěžují otvory na spodní straně, nejen mezi páčkami, ale i po stranách. Některé z nich ovšem můžete zahradit získáním extra shieldu. Ten obdržíte trefou do správného spínače - na každém hracím stole je umístěn jinde. V prvním stole je to např. šachta úplně vpravo. Pro tuto úroveň vám poradím jednu fintu, na kterou jsem přišel, když jsem Mechanicus hrál já. Po ztrátě kuličky a před vystřelením nové se štít vždy zruší. Proto jsem si vyčíhнул tu správnou chvíli, kdy se pohyblivý trojúhelník nad šachtou dostal na pravý konec své dráhy a chystal se vrátit vlevo. V tu ránu stačí prásknout do F1 a kulička se po odrazu od tohoto trojúhelníku sama dostane do úzké šachty. Shield

je nahozen a ani to nebolelo. Stačí to jen trochu nacvičit a pak už to půjde samo. Ovšem nic netrvá věčně (ani láska k jedné slečně...) a přepážka může zmizet tehdy, jestliže se od ní kulička několikrát odrazí. Takže si dejte pozor a včas si štít obnovujte. A cože je to ten exit? Po čase si všimnete, že na hracím stole je šachta přehrazená pulzujícím paprskem a označená šipkou a nápisem EXIT. Normálně se do ní nedostanete, brání vám v tom totiž ten pulzující zmetek, avšak když nahrajete 100 000 bodů, paprsek zmizí a pokud se s kuličkou dostanete dovnitř vše zmizí a začne se nahrávat další stůl. Zde pokračujete již se svým dosavadním skóre. Bohužel vám nepřibude ani jeden život navíc (leďa, že byste zahráli další body potřebné k jeho získání) a tak často skončíte dříve, než jste začali, hlavně tehdy, když vám zbývá poslední kulička. Ono je totiž ještě jedno řešení a to, že před spuštěním celé hry si navolíte nekonečný počet životů. Ale tím hra ztratí svůj smysl a já osobně tuto volbu vynechám vždy, když to s hrou myslím vážně (což je téměř vždy).

Na závěr už jen pár technických poznámek, jak se sluší na každou správnou recenzi. Her tohoto typu na C64 mnoho nenajdete, ale i kdyby přece jen, Mechanicus mezi nimi rozhodně vynikne, především díky své pěkné grafice a ozvučení. Hudba v titulcích je zdařilá a i zvuky během prohánění kuličky hracím polem jsou docela na úrovni. Nedostatky jsem popsal hned v úvodu a tak už se k nim nebudu vracet. Snad mohli programátoři zabudovat i editor vlastních stolů a tak zvýšit už tak dost vysoký zážitek ze hry, ale než se probijete nástrahami všech tří stolů, uběhne spousta času a žilami vaší C64-ky protečou spousty, spousty dat. Tak na co ještě čekáte? Zapnout počítač, natáhnout Mechanicus a jedéeém...

MARCUS



IN: graf. zpracování, status report, zábava
OUT: málo atrakcí, problém s velikostí otvorů

Sever proti Jihu

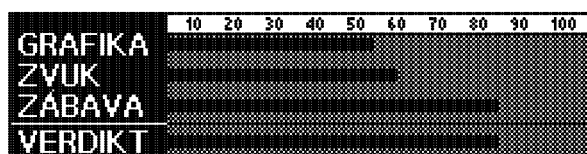
Firma: Alkay
Rok: 1989
Délka: 2 strany

Myslím si, že o této hře toho ještě mnoho napsáno nebylo, i když se jedná o hru starší, a sice z roku 1991. Podle mého názoru se jedná o „první kvalitní českou strategickou hru“ (pokud vím, víc jich snad ani nebylo vytvořeno, samozřejmě kromě kvalitních překladů cizích her, vzpomeňme např. asi nejznámější Defender of the Crown!)

Jak jsem se již zmínil, jedná se o strategickou hru, nechybí zde však ani prvky akční hry. Pojdme však ale k náplni samotné hry. Vy, jako velitel Unie, máte za úkol pomoci svého vojska dobýt co největší počet území a pevností (pokud možno všechny) Jihu (těm bystřejším jistě došlo, že budou hrát za severní část území). Pokud se vám tato nelehká úloha podaří splnit, vítězství a samozřejmě sláva s tím spojená vás nemine. Pokud se vám to nepodaří, objeví se poetický záběr na váš hrob. Nyní si řekněme něco o technickém provedení hry.

Kvalitní grafiky si na českou hru užijete až až. Nachází se zde velké množství pěkných obrázků, které se objeví vždy, když se stane nějaká významná událost. Zvuk, kterého je však překvapivě málo, lze hodnotit jako dobrý. Co je však hlavní, že pokud si tuto hru jednou zahrajete, tak vás jen tak hned nepřestane bavit. A to je myslím to hlavní, kvůli čemu se hry vůbec hrají, a nebo snad ne?

Jerry



IN: komplet v češtině, pěkné obrázky, zábava
OUT: vzhledem k české hře nic

Duck Tales

Firma: Walt Disney's
Rok: 1991
Délka: 4 strany

Kačerov jak hurikán k nám už míří... Neznáte to odněkud? Ano jsou to skutečně Kačeři z Kačerova. Tento milý kreslený seriál se dočkal i svého počítačového zpracování. Možná si vzpomínáte na jeden díl, kdy strýček (Krkoun) Skrblík a Držgrešle Hamoun soupeřili o to, kdo má více peněz. A právě o tom je i tato hra. Během třeceti dnů musíte získat co nejvíce peněz, protože jedině tak se stanete nejbohatším kačerem a vaše bude fotografie otištěna na titulní straně prestižního listu Dime Magazine (zřejmě něco jako Financial Times). Po výběru jedné ze tří obtížností se ocitnete ve své kanceláři a můžete se pustit do hry. Máte celkem tři možnosti, jak si vydělat peníze. První způsob spočívá v obchodování s cennými papíry. Můžete libovolně nakupovat a prodávat akcie mnoha firem (pokud již máte nějaký kapitál). Další možnost je docela

úletová, ale v seriálu jsme ji mohli vidět, takže zas tak velký úlet to není. Můžete totiž otevřít svůj trezor a z odrazového prkna si pěkně hupsnout mezi své kulaté přátele. Když budete mít stěští, vylovíte z pokladnice minci, která pro vás znamená zisk pár dolarů. Základem hry je však hledání pokladů ve všech částech světa. Poklady hledáte v jeskyních, lezete v horách, prodíráte se džunglí nebo fotografujete vzácná zvířata. Každou tuto činnost vykonávají Skrblíkovi synovci Kulík, Dulík a Bubík (pro čtenáře na Slovensku Huj, Duj, Luj), v jeskyni se setkáte i s neteří Kačkou. Na místo určení vás dopraví letecké eso Rampa McQuak. V případě nehody letadlo samozřejmě opraví Šikula. Po třiceti dnech se ocitnete u velkých vah, které ukáží, kdo vyhrál. Následují gratulace, fotka v Dime Magazine...

Grafika hry je výborná. Postavičky od sebe bez problémů rozeznáte, vypadají přesně jako v televizi. Všechny činnosti jsou velice hezky a vtipně animované, skvělé jsou hlášky z Rádce mladých svišťů. Horší je to ale se zvuky. Melodie z úvodu mi totiž za chvíli začala lézt na nervy. Naštěstí nehraje pořád, při různých činnostech se ozývají i jakés takés zvuky, takže se to dá vydržet. Duck Tales v každém případě stojí za to, doporučil bych ji všem, kdo mají rádi hry, ve kterých je od kaž-

dého žánru trochu, a samozřejmě milovníkům pěkné grafiky.

MAC

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

IN: pěkná grafika, věrná podoba s TV seriálem

OUT: ozvučení, pomalé nahrávání

Lords of Doom

Firma: Attic Soft

Rok: 1990

Délka: 4 strany

Vše se událo jednoho krásného, klidného dne. Byl to jeden z těch pátečních večerů, kdy zombíci vylézají z hrobů a ulicemi se line zápach rozkládající se hniloby. Psal se den 13.7.199?... Město ovládl temné síly v podobě čtyřech příšerných démonů a přísluhovačů ďáblových; vlkodlaka, zombie, upíra a mumie. Všichni obyvatelé města již dávno v hrůze a panice uprchli. Zůstali už jen čtyři poslední odvažlivci. Tito vymítači zla se jmenují Charlie Jackson, Sharon McGillis, profesor van Halen a jeho pomocnice Susan. Tato sehraná čtveřice si dala za úkol jediný: zničit hrůzného vládce města a nastolit v něm opět klid a mír...

Horrorové adventure, které upoutaly mou pozornost tolik jako LORDS OF DOOM, se dají spočítat na prstech jedné bezprsté ruky. Tato bravurní hra snese srovnání bezpochyby i s takovými esy, jakými jsou Elvira nebo její druhé pokračování. Pro ty mluví sice nádherná realistická grafika a množství různých odporných příšer ve hře se vyskytujících, avšak LOD to naopak vyvažují naprosto ideálním ovládním pomocí myši (samozřejmě lze použít i joystick - hra sama rozpozná, který ovladač je připojen), rychlým nahráváním a také krátkými zvukovými efekty, při kterých často málem přebíhá mráz po zádech. Spustíte-li si Lords of Doom někdy pozdě večer a budete zrovna sami doma, po několika minutách hry se mimoděk zvednete a půjdete zkontrolovat, zda jste skutečně

zamknuli dveře od bytu. Ano, tohle jsou Lords of Doom v plné své kráse.

Celá obrazovka je ve hře rozdělena na několik částí. V hlavní z nich je výhledové okno viděné pohledem vašeho hrdiny. Ti jsou čtyři (zpočátku pouze Charlie a Sharon, zbylé dva přivoláte později) a přepínáte se mezi nimi jednoduše tak, že kliknete na jejich obličej, který je v dolní části obrazu. Z toho také vyplývá to, že se mohou nezávisle pohybovat a tak být ve stejnou chvíli každý na jiném místě. Vpravo nahoře je pak obličej hrdiny, kterého zrovna ovládáte a pod ním 3 sloupce. Ty představují hlad, žízeň a zdraví postavy. Klesne-li jeden z nich až na nulu, je s postavou ámen. Tomu lze zabránit konzumací jídla a pití (tím se automaticky obnovuje také zdraví). Jako předposlední je na obrazovce inventář věcí, které postava nese. Těch může být maximálně šest (s tím, že zbraně mohou mít navíc ještě šest nábojů munice a počítají se stále jako jeden předmět). Poslední okno je vyhrazeno pro informace o bodovém stavu a ukládání či načítání pozice z diskety.

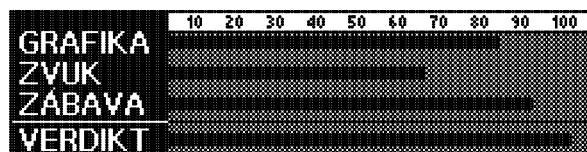
Ovládání hry je klasické a osvědčené: pohyb uskutečňujete klikáním na šipky kolem okraje výhledového okna, když vyjedete a kliknete na horní okraj obrazu, objeví se kolonka se čtyřmi políčky. Sem se dají skladovat předměty, nechcete-li je nosit stále s sebou. Použití předmětů se děje jejich vložením na ikonu ruky. Cílem hry je likvidace všech

čtyřech hlavních příšer. Jak ale brzo poznáte, po ulicích se potulují pouze řadoví démoni a jejich vůdcové jsou dobře ukryti na neschůdných místech. Nestačí je ovšem pouze nalézt, k jejich zabítí je potřebná i určitá zbraň a např. upíra může zabít jen van Halen. Takových problémů je ve hře velké množství a k jejich vyřešení je nutné i občas trochu přemýšlet. A k tomu všemu vám váš úkol budou neustále znepříjemňovat problémy s jídlem a pitím. U lesa sice roste jablko s nekonečným množstvím plodů, ale neustálé odbíhání ke stromu (ne z důvodů zdravotních, jak by se zdálo) asi nebude tím nejlepším řešením. Za provedení každé užitečné nebo úspěšné akce, která vede k dohrání hry, obdržíte 5 bodů. Maximum bodů je 180, z toho tedy vyplývá, že stále bude co dělat. Zavítáte do kina, strašidelného domu, do lesa vlkodlaků, navštívíte kapli, hřbitov, zahradníkův domek, knihovnu a samozřejmě také množství krámků (teď již opuštěných), kde lze nalézt velmi potřebné předměty. Přitom si neustále dávejte pozor na objevující se příšery a zavčas je likvidujte. Je libo sekýru, nůž či tyč? Žádný problém. Preferujete spíše stříelné zbraně? Pistole, kuše a nebo snad plamenomet vlastní výroby vám bude určitě vyhovovat.

Abych pravdu řekl, Lords of Doom jsem hrál. Hrál jsem je dlouho, hodně a usilovně. Dohrát se mi je nepodařilo. Bohužel. K úplnému vítězství mi chybělo posledních 5 bodů, tedy jedna jediná akce. Nějak jsem totiž nezjistil, jak zabít posledního démona, kterým je mumie. Kdyby snad někdo z vás věděl, jak na něj, budu mu velice vděčný.

Hra je prošípovaná jak spoustou pěkné grafiky a animací, tak také různými zvukovými efekty, často zdigitalizovanými. Příšerky docela nahánějí hrůzu a tak to má být. Jsou sice (narozdíl od všeho ostatního) provedeny v odstínech šedi (jako kdyby byly právě vystřiženy z nějakého filmu), ale to hru nijak neruší a vypadá to naopak docela zajímavě. Asi bych si teď měl vzpomenout i na nějaký zápor, jenže momentálně mě zrovna nic nenapadá. Ale něco přece jen. Verze hry, kterou jsem měl doma já, mě nějakým záhadným způsobem po smrti jednoho z dobrodruhů vždy po chvíli nahrávání vytuhla a zároveň mi zamrzla disk. jednotka. Když jsem ji pak chtěl rozchodit, pokaždé jsem musel použít nějaký program s autostartem (GEOS, Renegade Copy, Maverick,...). Nevím, zda to bylo způsobeno špatnou kopií, vadným crackem, nebo prostě chybou v programu, ale vždy mě to strašně rozmrzelo. Tak pokud by někdo z vás vlastnil bezchybnou verzi, ozvěte se, na oplátku získáte kompletní mapy této hry.

MARCUS



IN: rychlý loading, ovládání myši, možnost ukládání až 10-ti pozicí, slušná grafika

OUT: pouze německá verze hry

I play 3D Tennis

Firma: Simulmondo
Rok: 1992
Délka: 1 strana

Když se mi nedávno dostala do ruky disketa s označením této hry, doufal jsem, že italská firma Simulmondo, mezi jejíž produkty patří mj. například perfektní hra 3D Formula One Manager II, mě nezklame. A také nezklamala.

Po krátkém nahrávání se vám objeví několik přehledných menu, kde si můžete např. zvolit svého hráče, jestli budete hrát Grand Slam, turnaj, jed-

notlivé utkání proti počítači nebo mezi dvěma hráči. Pokud si zvolíte Grand Slam, máte k dispozici další menu, ve kterém sledujete průběh turnaje, jež právě hrajete. Vaše postavení v žebříčku ATP, dále kalendář a samozřejmě startovní listinu.

Po odstartování turnaje se vám objeví pohled na kurt, na kterém se budou dané zápasy odehrávat, s informacemi o povrchu (např. tráva, beton,

koberec a.), počet startujících hráčů (viz startovní listina) a další důležité a méně důležité informace. Potom se už ale začne nahrávat „váš“ zápas. Po chvíli se objeví dvorec se dvěma hráči a se jmény, zápas může začít.

Ale teď už pojďme k technickému zpracování hry. Jak jsem již řekl, jedná se o hru velmi zpracovanou. 3D grafika je na slušné úrovni, animace je perfektní, zvláště pak míčku. Pravda, grafika hřiště by mohla být lepší, to však nic neubírá na nesporné kvalitě tohoto programu. Hlavním důvodem plného hodnocení je však vysoká hratelnost a to už vůbec nemluví o množství úderů každého hráče. Jedinou „chybou“ programu je tzv. scrolling. Když totiž zahraje protihráč míček prudce do strany, tak se obraz nestačí rychle

„přemístit“ na místo, kde se míček nachází a ten většinou zmizí v černém okraji obrazovky, kde už hráč těžko úder vybere (jak také, když ho ani nevidí).

I přes tento malý nedostatek vám všem skalním příznivcům (i odpůrcům) tuto hru vřele doporučuji proto, že se seznámíte téměř se všemi kroky průběhu turnajů Grand Slamu.

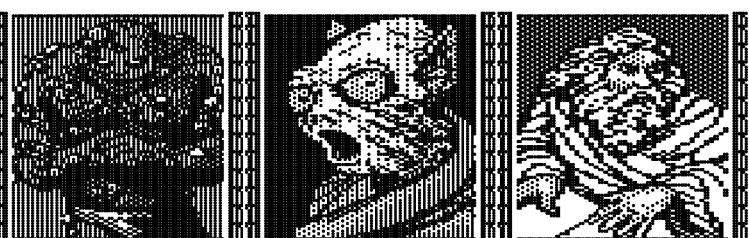
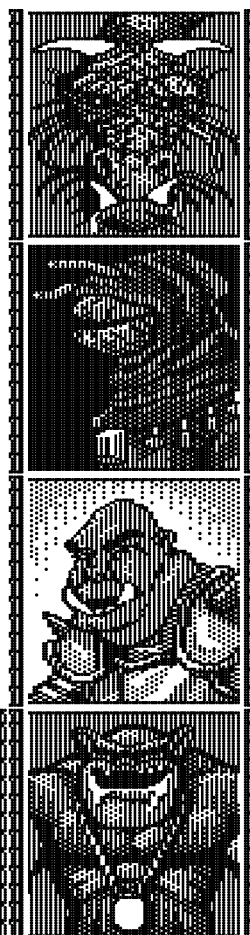
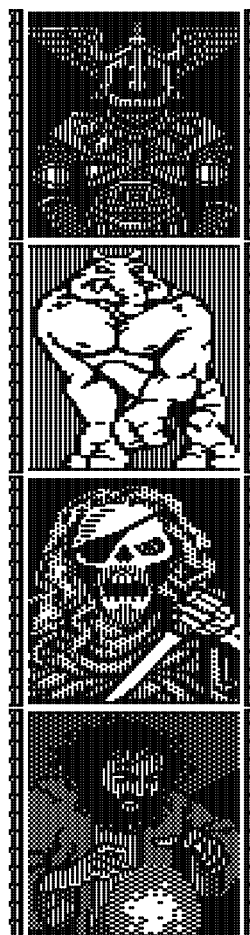
Jerry

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
GRAFIKA	[Progress bar]									
ZVUK	[Progress bar]									
ZÁBAVA	[Progress bar]									
VERDIKT	[Progress bar]									

IN: mnoho možností, 3D animace, super zábava
OUT: špatný scrolling, slabší grafika hřiště

Ze zákulisí - Bard's Tale 3

Nejdříve bych vám chtěl předeslat, že tahle rubrika je tak trochu úletová a proto ji berte s rezervou. Nicméně nedalo mi to a musel jsem si vylít své dojmy ze hry, která patří k mým nejoblíbenějším a taky nejvíce hraným. Po více než 2 letech, kdy jsem ji začal hrát, a po šílené krizi způsobené absencí kódů nutných k dalšímu postupu ve hře, jsem neustále v obrovské gamesnické agónii, a to jen díky tomu, že se mi podařilo konečně odbourat ty nenáviděné kódy a tak již můžu v klidu vychutnávat stále nové a nové příšery, bludiště a hádanky, které se ve světě Skara Brae vyskytují v míře nemalé. Ano, čtete dobře!!! Dali jsme spánembohem kódům a tak i vy, kteří jste nad hrou rezignovali, si u nás můžete objednat již definitivní **code-free** verzi. Jsem si jistý, že všichni ošlehaní dungeonisti si tuto jedinečnou nabídku nenechají v žádném případě ujít. A jelikož se mé hraní BTIII chylí pomalu, ale jistě ke konci, chystám na vás skutečnou lahůdku v podobě stručného návodu obsahujícího bod po bodu ty nejdůležitější akce důležité k ukončení hry. Ne, tentokrát žádný mnohastránkový manuál, ale stručný a výstižný průvodce světem bardů. Tak co vy na to? Ze už se ale konečně hnuly ledy, co...?



Krátké popisy

FLOWERS

Ve hře FLOWERS (květiny) se máte starat o to, aby vám vaše zahrádka co nejlépe rostla. Pomocí malé postavičky "zaléváte" čtyři květiny a to tak, že si stoupnete ke stonku každé z nich. Pokud je květina skoro dole, můžete použít stiskem RUN/STOP nebo SPACE zázračnou pilulku (reset) která vyžene květinu až nahoru. Těchto stisků můžete během hry provést až 5. Po dosažení určité fáze hry postupujete do dalšího levelu.

Game Info

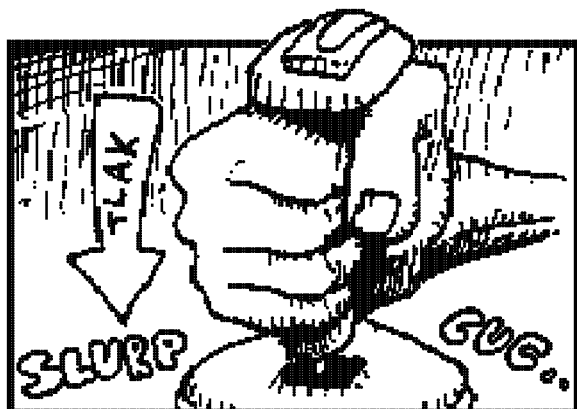
Program:	Procházení nástrahami.
Nahrát:	LOAD"FLOWERS",8
Spustit:	RUN
Ovládání:	Joystick v portu č.2
Zvláštnosti:	Možnost 5-tinás. aktivace květu
Nutných bloků:	7
Autor:	Lewin Eisele

MEMORY

Je hra nazvaná v originále hrou strategickou, na přemýšlení a koncentraci. U nás ji známe pod názvem PEXESO. Hra je pro 2 hráče, kteří s joysticky 1 a 2 ovládají kurzor, kterým vybírají dvojice karet. Z úvodního titulku hru spustíte stiskem F7. Kliknutím joysticku pak karty otáčíte. Pokud hráč uhodne, opakuje ještě jednou tah. V opačném případě hraje protihráč.

Game Info

Program:	Pexeso
Nahrát:	LOAD"MEMORY",8
Spustit:	RUN
Ovládání:	Joy prt 1 a 2
Nutných bloků:	10
Autor:	Jan Schrader



ERUCA

Hra ERUCA (had) má 4 levely s asi 25 obrazovkami. Ovládáte na obrazovce hada, který má cestou přes park sníst všechno, na co přijde: jablka, třešně, trávu, zmrzlinu atd. Tím se zvyšuje bodové konto a přibývá energie. Jestliže ve hře narazíte na FAST, toto Vás na několik sekund zrychlí a GHOST Vás učiní chvíli nezranitelným. Majitelé FC III mohou u hry využít odbourání kolize se sprity a hru si tímto ulehčit.

Game Info

Program:	Zábava, zalévání květin
Nahrát:	LOAD"ERUCA",8
Spustit:	RUN (nutno zadat dvakrát po sobě)
Ovládání:	Joystick v portu č.2
Nutných bloků:	62
Autoři:	A. Keller, O. Rauscher

ATOM X

Cílem hry je skládat rozházené modely atomů podle modelové předlohy molekuly na čas. Po nahrání a spuštění hry se objeví listina nejlepších. Stiskem joysticku 1 dostanete obrázek hracího pole prvního levelu. Hra má 31 různých stupňů. Vlevo pod číslem levelu je model atomu, který máte za úkol složit. Uprostřed obrazovky dole vidíte čas, který máte k dispozici pro absolvování levelu. Ten se spustí automaticky ihned po pohybu joysticku. V labyrintu jsou jednotlivé atomy, které musíte poskládat do tvaru molekuly podle modelu vlevo.

Zkuste to takhle: bílým kurzorem najed'te na díl atomu a po kliknutí joystickem je už můžete ovládat. K uložení opět klikněte joystickem. Je jedno, se kterým atomem začnete, důležité je model vůbec sestavit. Pokud vše v limitu nestihnete sestavit, ohlásí se počítač hlášením TIME OVER. Jestliže naopak vše v

limitu zvládnete, zapíšete se do listiny nejlepších. Váš čas je přitom počítán až na setiny sekundy, takže je hra zajímavá i při velice vyrovnaných výkonech. Score s aktuálním stavem bude pak nahráno na disketu, s Vaším jménem, které nesmí být delší než 16 znaků. Po nahrání listiny můžete pokračovat stiskem mezerníku, nebo kliknutím joysticku. POZOR!

Listina nejlepších musí mít nutně jméno SCORES. Pokud název tohoto souboru změníte, program už ji nikdy nenajde.

Na závěr ještě pár triků pro tuto hru: POKE 4458,0 Vám přinese nekonečně mnoho času (příkaz zadat před spuštěním hry). Současný stisk A, T, O, M, X a mezerníku Vás přenesou do dalšího levelu.

Game Info	
Program:	Výuka chemie hrou.
Nahrát:	LOAD"ATOM X",8
Spustit:	RUN
Ovládání:	Joystick č.1
Nutných bloků:	30
Autor:	Christopher Glaubitz

QUADRANOID

Pokud nahrajete hru QUADRANOID (squash) příkazem LOAD"QUADRANOID",8 a spustíte RUN, chvíli počkejte až počítač hru zpracuje a nastavte si jednu z možností hry: hráč proti hráči, hráč proti počítači. Pak zvolte jeden ze tří stupňů obtížnosti: lehký, střední, těžký. Stisknutím střelby na joysticku můžete začít. Cílem hry je získat co nejvíce bodů a můžete při tom využít i políčka s písmeny: L-dostanete laser, W-postup do dalšího levelu, T-výměna obou pozicí.

Game Info	
Program:	Squash /tenis
Cíl:	Vybít všechny barevné body
Nahrát:	LOAD"QUADRANOID",8
Spustit:	RUN
Ovládání:	Joy port 1 a 2
Zvláštnosti:	Pro 1 a 2 hráče
Nutných bloků:	33
Autor:	Richard Lowenstein

DING - DONG

Ve hře máte za úkol získat více kamenů své barvy (zeleně) na obrazovce než počítač. Vy i on máte na

začátku hry každý 1 kámen na hracím poli a 30 v zásobě na rozdělení během hry. Pokud vezmete soupeřovy kameny mezi své kameny, zbarví se ty jeho ve Váš prospěch (zeleně). Ukládání se děje v souřadnicích nebo po uhlopříčce. Vítězem je pak ten, kdo získá nakonec převážnou část kamenů ve své barvě. Hru nahrajte LOAD"DING-DONG",8 a spusťte RUN. Na otázku „Wollen Sie beginnen?“ (chcete začít?) odpovězte stiskem J a k ovládní použijte joystick číslo 2.

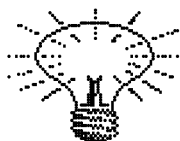
Game Info	
Program:	Strategie proti počítači.
Cíl:	Obsadit více plí než počítač
Nahrát:	LOAD"DING-DONG",8
Spustit:	RUN
Ovládání:	Joystick č.2
Nutných bloků:	29
Autor:	F. Thiese

Ztracen na cizí planetě

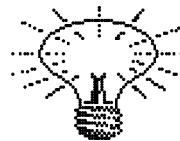
Vžijte se do role ztraceného robota, který v roce 4003 bojuje proti nebezpečí na cizí planetě. Nahrajte hru LOAD "OO",8,1 Tím ji zároveň odstartujete a zbylé dohrávky se rychle dotáhnou. Váš robot může vyrazit na pouť po neskutečném světě. Ovládání je joystickem číslo 2. Joystickem ovládejte robota, ve směru pohybu joysticku půjde i Váš robot. Střelbou robot střílí ve směru pohybu. S tlačítkem SHIFT LOCK si můžete ve hře udělat přestávku. Tip pro majitele C-128: vypněte tiskárnu, jinak se Vám hra nenahraje, nebo nepůjde spustit.

Game Info	
Program:	Akční, procházka
Nahrát:	LOAD"OO",8,1
Spustit:	Autostart
Ovládání:	Joystick
Nutných bloků:	266
Autor:	Seven Forstmann

- RS -



ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



Helou, maniaci a herní nadšenci !!!

Nepředpokládám, že by ještě někdo nevěděl, k čemu slouží tato herní rubrika, protože už bezmála rok jste měli možnost se s ní setkávat vždy na konci herní části časopisu, který vydával náš klub. A nejinak tomu bude i nyní v našem novém **SPLASHI**-i. Pravda, kdo nechce Zákysník číst, ať si klidně otočí dále a kochá se pohledem na STEREOGRAM (který se nachází (snad) někde na zadní obálce), nebo rozevře SPLASHI na jiné rubrice. Anebo může jít gamesit do ústraní. Ovšem ti, kteří baží po nějakém tom cheatu navíc, mi dají za pravdu, když řeknu, že **Zákysník** je rubrika právě pro ně.

Dost bylo polemiky a nebudu již více zdržovat. Předtím, než vás přestanu nalívat svými filozofickými žvásty ještě jedna technická poznámka: tato rubrika nese podtitul Hráči sobě. Už mě pomalu unavuje omílat neustále dokola, že aktivitě čtenářů se meze nekladou a i vy můžete do Zákysníku přispívat. Ne, nechci, abyste mě zahrnovali stovkami poke, kódů a cheatů. Avšak mé zásoby tohoto „materiálu“ se pomalu, ale jistě tenčí a k tomu, aby Zákysník sám od sebe nezaniknul, stačí přece tak málo... Můžete zasílat jak nejrůznější rady ke hrám, tak i své vlastní dotazy a problémy, se kterými se vy setkáte. Zákysník by měl totiž fungovat jako takový ventil mezi hráči a jejich **zákysy** (odtud název). Na své dotazy pak můžete v některém z dalších čísel nalézt odpovědi, ať už ode mne nebo jiných pařanů, kteří vám dokážou s daným problémem pomoci. To znamená, že i vy můžete psát odpovědi na zveřejněné problémy.

Dnešní obsáhlá sbírka cheatů, poke, ...blablabla (však to znáte) pochází z pera Rudolfa Šebánka, za což mu patří dík. Dotazy se ke mně žádné nedostaly, takže pro dnešek bude bez nich.

ATOM

POKE 4458,0 vám přinese nekonečně mnoho času. (Příkaz zadejte před startem). Postup do dalšího levelu je po současném stisku kláves A,T,O,M,X, a mezerníku.

GRAND PRIX CIRCUIT

Pokud na trati Silverstone projedete na plný plyn mezi boxy v depu, pak můžete projet zatáčku po startu nezměněnou rychlostí.

OIL IMPERIUM

V kanceláři musíte stisknout zároveň 3 klávesy: šipku vlevo, run/stop a CTRL. Bohatá teta z bývalé NDR Vám pošle 100 milionů.

SUPERSTAR ICE HOCKEY

Vystřelte silně puk na branku soupeře. Pokud bude ve vzduchu, stiskněte RESTORE a pak mezerník. Ve většině případů skončí puk v brance.

BOMB JACK 2

Přerušte hru resetem a zadejte v přímém módu: POKE 7053,200: SYS 3303.

CALIFORNIA GAMES

Při jízdě s BMX kolem nastavit autofire a tlačit doprava, před překážkami krátce doleva. Projedete hravě celou trať.

SUMMER GAMES 1

Kdo chce udělat světový rekord na 4x400 metrů, ať zapne autofire, nebo podrží trvale střelbu u joysticku.

SUPERCARS

Toto jsou 3 kódy k této automobilové hře:

HARVEY: Class 2

ELIA: Class 3

LOADED: Získáte 50 000 Dolarů.

THE GREAT GIANNA SISTERS

Po spuštění provedte reset a pak můžete zadávat tréninkové pouky.

POKE 53277,255: zvětšení sprajtů

POKE 53277,9: větší balon

POKE 53277,80: zvětšení působí u každého druhého sprajtu.

POKE 7450,96: prodloužený časový limit.

POKE 2447,100: více životů.

POKE 6664,96: mosty se nezboří.

POKE 7326,173: nekonečně mnoho diamantů.

POKE 2213,164: Giana je punkerka a může střílet.

POKE 10787,109: vypnuty sprajty.

POKE nejdříve postupně vyzkoušejte, než je začnete kombinovat, protože hrozí zatuhnutí počítače.

Nový start po zadání POKE: **SYS 2112**.

Nejlepší finta na konec: Pokud ve hře stisknete zároveň klávesy **A, R, M, N, I** a **SPACE** (mezerník) pak postoupíte okamžitě do další úrovně.

KATAKIS

Provést reset a zadat: POKE 13999,173: POKE 14103,173: SYS 2261

Nechejte se překvapit, co se stane !!!

ELIMINATOR

Hesla pro vyšší úrovně:

Level 2: Agonic

Level 3: Blonde

Level 4: Cliche

Level 5: Dimple

Level 6: Edible

Level 7: Female

Level 8: Goblin

Klubová nabídka herních manuálů pro Commodore 64/128

Všichni, kteří alespoň trochu vědí o existenci našeho klubu, už poznali, že jednou ze služeb, kterými se zabýváme, je tvorba manuálů, návodů a hlavně tvorba českých verzí původních originálních manuálů. Ti, kteří snad o této „odnoži“ naší činnosti dosud neměli ani potuchy, buďte nečetli žádné z předchozích dosud vydaných čísel našeho katalogu-časopisu, anebo jej četli vzhůru nohama. Jiné vysvětlení zřejmě neexistuje. Tímto „pokecem“ bych vás chtěl alespoň trochu obeznámit s dosud vydanými manuály a trochu vám je přiblížit. Začneme tedy od píky.

Každý jistě zná ty „klasické“ a tak často viděné návody a herní manuály. Několik listů papírů (v lepším případě svázaných do brožury) potištěných změtí textu dávajícího jakýs-takýs souvislý význam, nutný k dohrání dané hry. Tyhle rádoby manuály se dají jen těžko přirovnat k originálním příručkám, jež jsou dodávány v originálním balení her. Právě proto jsme se rozhodli dát se zcela jinou cestou a snažit se vytvořit skutečně takový manuál, o kterém se dá s hrdostí prohlásit: „Hmm, pěkná vazba, hezké písmo, dobře čitelný text a spousta obrázků! A co navíc – je celý v češtině!!!“. Ti, kdo již některý z našich manuálů vlastní, mohou s jistotou potvrdit, že ani jeden z těchto údajů nelže. A přitom vše jde docílit na našem malém, ale jak lze vidět výkonném Commodore 64 s dostupným softwarem. Díky připojené laserové tiskárně (HP LaserJet) jsme docílili i vysoce kvalitního tisku.

Samozřejmě, že zpracovat takový manuál, aby vypadal opravdu k světu, dá poměrně značnou práci, zvláště, když se jedná ještě o překlad z originálu, tedy angličtiny nebo němčiny (a těchto případů v naší nabídce není málo). Ale co by člověk neudělal pro kvalitu, že? Když pak takový výtvar vezmete do ruky a začnete si v něm listovat, nezbyvá, než uznat všechna plus a s chutí si jít zahrát hru, tentokrát již se získanými informacemi a radami, které manuál jako takový poskytuje.

Rozhodně bych nechtěl, aby tento článek vyzněl jako samochvála našich manuálů, nebo jako tvrzení, že naše manuály jsou mnohem lepší, než ty ostatní. To rozhodně ne! Chtěl bych vám pouze poradit jednu věc: objednejte si některou z příruček a o kvalitě se přesvědčte sami. Ze nebudete zklamaní, jsem si téměř jistý.

Jelikož vytváření manuálů, ať už vlastních nebo českých verzí originálů, leží na bedrech jednoho člověka (tj. mne...), s občasným přispěním jednoho či dvou lidí, představuje naše nabídka za ten 1 rok, co náš klub existuje, „jen asi 45“ titulů. Ovšem práce na manuálech neustává a neustále vznikají další a další. Kdybych snad měl vyjmenovat jen ty nejlepší, tak sem patří např. **Bard's Tale II, Zak McKracken, Pirates!, Grand Monster Slam, Storm Across Europe, Test Drive II, Bard's Tale III, Mars Saga, Impossible Mission II, Last Ninja I-III, Elvira I** (schválně, zkuste hádat, co z toho jsou překlady originálů...). Samozřejmostí jsou obrázky, často digitalizované nebo skenované.

A teď tady mám jednu obzvláště lákavou nabídku pro všechny pařany a skalní příznivce her. Právě jsme dokončili a pro zájemce by již mělo být k dispozici jedno takové dá se říct až veledílo. Jde o překlad velké německé herní příručky s příznačným názvem **C64 Game Power**. Práce na překladu a tvorbě trvala bezmála půl roku, ale výsledek stojí opravdu za to. Kromě kompletních návodů na 10 velkých her, přes 35 popisů a rad k dalším hrám a cca 250 cheatů a poke ke hrám. Celá příručka je rozdělena na 4 díly a lze si je u nás objednat i jednotlivě. Jen tak mimochodem, německý originál stál přesně 24,80 DM.

MARCUS

