

Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub uživatelů C-64/128

OBSAH:

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)	10
Víte, že...	12
BASIC-tipy a triky	13
Bitmap Converter	14
Klubová nabídka literatury - Katalog GEOS fontů	15
Přehled ovládání GeoPaint v2.0	16
PSYCHO - test	18
Recenze her	20
Zákysník aneb Hráči sobě	29
Klubová nabídka literatury - Pirates!	31

SPLASH! - 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 SPLASH! (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog software a hardware 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 zaslejte na adresu: Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
- Rozsah čísla: 32 stran



Nazdárek, přátelé!

Je přesně 23:38 nočního času a po uzavření a dokončení nového čísla časopisu SPLASH! přede mnou stojí poslední úkol. A tím je sepsání úvodníku.

Kratší zdržení, které trochu posunulo vydání nového SPLASHle, už je za námi a i přes rozpaky, které provázely tvorbu tohoto dalšího čísla, se konečně můžete seznámit s obsahem dnešního vydání. **Rozpaky?** Ano, čtete správně. Přestože i dnes je náš časopis nabitý zajímavými články a recenzemi (tedy alespoň v to doufám), uvítal bych od vás čtenářů nějaké ohlasy a připomínky např. k tomu, jaký typ článků byste chtěli v příštích číslech mít, různé zlepšováky a nápady, jimiž byste obohatili a ovlivnili tvorbu na dalších číslech SPLASHle. Faktem zůstává, že počet dobrovolných přispěvatelů 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 ony rozpaky: bude se další číslo SPLASHle líbit či ne? Vyhovuje vám dosavadní skladba časopisu anebo byste chtěli něco..., něco jako třeba...? Nestyďte se sdělit nám svůj názor. Rád bych poděkoval těm několika otrcům a commodore-fandům, 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 oboustranně nahanou disketu – bližší informace najdete na následující straně.

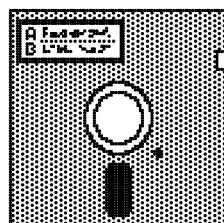
A z vlastního „čtíva“? Hned na začátku zajímavý článek o využití Commodore 64 v USA, popis užitkového programu Disk Demon (jeho dokončení najdete v příštím čísle), klíčky a zajímavosti ze světa C64. Dále opět něco pro GEOS-maniaky – recenze konvertovacího programu Bitmap Converter a samozřejmě další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

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

Toť asi vše; rád bych pozdravil všechny přátele, kteří mi pomohli s prací na tomto čísle a povzbudil i vás k tvůrčí činnosti. Vždyť 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.

Marcus

DISK SERVICE č.2



Také dnes jste uvnitř SPLASHie našli disketu s nejrůznějšími užitečnými programy, utilitkami a jiným softwarem, který může zpestřit vaše chvíle strávené u počítače a abych dlouho nezdržoval, dám se hned do popisu toho, co se na disketě nachází.

Strana A:

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

Voodoo Noter v1.2 - jednoduchý a přitom efektní program na tvorbu počítačových vzkazů (sceněří je dobře znájl). Kromě přehrávání hudeb je zde funkce použití až čtyřech fontů (jsou zde 4 fonty, které jsem upravil do češtiny).

Mechanicus/preview - Kdo četl herní recenze z minulého čísla, už ví, že Mechanicus 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 výkonného SIDA (Sound Interface Device - zvukový čip C64).

Strana B:

BREAK THROUGH - Pro demo maniaky je zde opět nové a úchvatné demo. Chytlavá hudba, plazmy, IFLI-grafika a videosekvence - to je to, co vynáší Break Through mezi špičkové produkty tohoto žánru. Chcete-li však zachovat svému C64 nadále zdraví a funkčnost, doporučuji nezvat si tentokrát do bytu žádné PCčkáře ani Amigisty...

Commodore 64 v USA

Možnosti jeho využití a nabídka příslušenství

Počítač Commodore 64 se dá jistě využít na více věcí než pouze na hry a uživatelské programy. V následujícím článku máte možnost seznámit se s programy pro osobní využití domácího 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, kalkulační programy nebo univerzální databáze. Ze toho již moc nezůstává? Uvidíme.

Pomocník v domácnosti

Kategorie, která je obzvláště oblíbená, jsou slovníčky a nejrůznější výukové programy jazyků, matematiky, chemie a kdoví čeho ještě. Počítač Vás přezkouší i ze znalostí morseovky nebo z psaní na stroji. V každém případě Vás výborně procvičí a naučí. Zejména pokud budete po tom, získat jednoho dne pilotní průkaz, můžete se naučit létat na simulátorech a to doma v teple za stolem se stíhačkou nebo s Boeingem. Tato kategorie „simulátorů čehokoliv“ je často zařazována mezi hry, neboť vedle výuky Vám nabízí i zábavu (to když se třeba pokoušíte přistát s letadlem F-14 se zataženým podvozkem).

Mnoho majitelů využívá C64 také jako kartotéku nebo adresář. Archivovat je možné cokoli: od sbírky známek nebo mincí přes sběr dat až ke kuchyňským receptům. Také když párkrát zapomenete zaplatit účet za elektřinu a nepůjde Vám C64 zapnout protože Vám ji mezitím elektrárna odpojila, řeknete si, že je s Vaší domácí potřebou už něco udělat a opatříte si program vedoucí Vaši domácnost po finanční stránce. Svě soukromé konto si pak můžete každý večer upravovat a zapisovat a plánovat výdaje na jídlo, byt, auto nebo oblečení, či vyhodnotit své konto za den, měsíc nebo rok. Pokud si své soukromé finance píšete ručně, není pro Vás v téhle oblasti lepší tip, než některý z těchto programů.

Magie a psychotesty

V dnešním technicky přeplněném světě nabývá téma magie opět na významu. Kdo se například zabývá hvězdami, může si z nich klidně bez problémů číst a věštit doma na obrazovce bez rizika vypadnutí z okna při pozorování hvězd. Kompletní mapa hvězdné oblohy, přesné výpočty, horoskopy podle hvězd - to C64 také umí a lehce zvládne. Psychotesty, testy všeho druhu, kondiciogramy 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 spoléhat na jeho vědomosti, kterými program vybavil. Některé testy nejsou totiž ničím jiným, než zdrojem zábavy a počítač Vás při nich určitě dostane nebo převezde. Jsou ovšem i testy kvalitní, na profesionální úrovni, které Vám zjistí vaše IQ (nebo snad raději ne?).

Zbohatnutí u počítače?

Sázení v Sázece nebo Sportce patří u některých

k pravidelnému zvyku. Někdo spoléhá při sázení na štěstí nebo svoji intuici, jiný studuje nej-různější systémy a statistiky a využívá je pro zvýšení pravděpodobnosti výhry. No a majitelé C64 mohou tyto starosti přenést na svůj počítač. Programy dokáží vypočítat nejen čísla do Sportky a do podobných soutěží, ale i Sazku a její výsledky ve fotbale či hokeji na základě síly mužstev atd..

Mít C64 a svaly jako Schwarzenegger?

I to je v USA možné. Pro udržení či zvyšování Vaší kondice jsou doporučovány např. dietní programy pro výpočet přísunu kalorií, redukování tělesné hmotnosti a sestavení jídelníčku tak, aby byly všechny životně důležité složky u Vás vyváženy tak, jako je tomu u Vašeho psa, který sice nemá C64, ale pravidelně mu dáváte Pedigree Pal.

V USA jsou k dostání dokonce fitness balíky (tj. program a hardwarové rozšíření C64 pro optimální vytrénování organismu. Tento balík nese název Bodylink a obsahuje zásuvné moduly, propojovací kabely a sondy ke snímání hodnot. Technologie zastoupená v soupravě se nazývá Bio - Feedback. Pracuje na systému snímání krevního tlaku, teploty těla, pulsu atd... Data jsou zpracována pomocí analogově digitálního zařízení a předána počítači, který je v symbolech 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 aerobicu 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 Muscle Exerciser and Trainer (počítačem řízený trenér svalů). Za úkol při cvičení s Cometem máte při použití síly svalů a cvičením 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, ruční svaly a svaly na nohou. Nápad, 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 přenášeny do počítače jako třeba „kvedlání“ joystickem, náklony vpravo a vlevo, dopředu a dozadu atd..

K tomuto balíku Bodylink patří ještě program pro zlepšení koordinace dvou libovolných svalů a program k odstranění napětí svalů a redukování stresu. Psychické odstranění stresu a napětí lze totiž 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 redukcii stresu) a balík pro svalovou koordinaci 139,95 dolarů.

Hlídač C64?

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

Legální odposlech?

Pokud naladíte radiopřijímač na krátké vlny, můžete si často poslechnout pipání morseovky 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, převede 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 užíjete i při pouhém odposlechu zpráv meteorologických stanic, tiskových agentur nebo lodí.

RUDA RS / Commodore klub Brno



C64 Game Power



Neocenitelný pomocník pro hráče každého věku. Návod, tipy a triky, poke, cheaty... Vše s hodnotícími tabulkami a popisy.

C64 

Game 

Power 

Díl I: Návod ke hře



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, Turrican 2, Ultima VI.

ROZSAH: 44 stran

C64 

Game 

Power 

Díl II: Tipy a rady



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, R.B.I., Shadow Dancer, Shiftrix, Skull and Crossbones, Super Monaco, Unendliche Geschichte.

ROZSAH: 32 stran

C64 

Game 

Power 

Díl III: Pomůcky



OBSAH: adresy herních firem, cca 250 poke, cheatů, kódů a upravovacích programů, poke pro Action Replay - cartridge.

ROZSAH: 28 stran

C64 

Game 

Power 

Dodatek: Adresy, poke, cheaty, kódy.



Kompletní příručku nebo i jednotlivé díly seženete na adrese:

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

Výroba vlastního joysticku

Vítám vás u další části **Hardware po domáku**. Tentokrát bude patřit především hráčům a pařánům všech typů her.

Joystick, který chci představit, v podstatě vůbec nevypadá jako klasický ovladač, jak ho znáte z obchodů. Většina joysticků, které jsou relativně levné, pracuje podle mne na pochybných systémech jako jsou pružiny, planžety atd. Tyhle hrací páky, podle mých vlastních zkušeností, moc nevydrží. Pružiny popraskají, planžety se lámou a podobně. Jediný docela dobrý joystick, který jsem měl zapůjčený od majetnějšího kamaráda, pracoval na systému mikrospínačů. Ten vydržel opravdu hodně (to jsem ještě pařil 25 hodin denně). Už asi tušíte, odkud vítr vane. A pokud ne, tak se to brzy dozvíte.

Všechno, co budete ke stavbě potřebovat, jsou 4 mikrospínače velikosti 20x5x5mm a jeden větší pro fire. Potom páčkový vypínač (takový, jako je např. u lampiček), „čokoládu“ - svorkovnice, 1,5 m dlouhý kabel se zástrčkou jako má obyčejný joystick (lze použít např. z rozbitého joysticku). Dále destičku 15x10cm z vhodného materiálu (např. překližka či umělá hmota - kov nedoporučuji), pár šroubků s matickami, drátky na zapojení (ty vyberete např. ze staré televize, rádia apod.) a zbytek 3mm silné překližky na výrobu dvou čtverečků velikosti 2x2cm.

Ještě než se pustíte do stavby, chci upozornit, že není nutné se držet tohoto návodu. Materiál použijte takový, který se vám zdá nejvhodnější. Já jsem uvedl ten, který mám odzkoušený a dosud plně v provozu.

Teď, když už máte vše připraveno, můžete se pustit do stavby. Vezměte mikrospínače a umístěte je podle nákresu na destičku; orýsujte střed jedné díry, označte důlčkem a vyvrtejte. Teď vezměte mikrospínač a přiložte jej na destičku, umístěte do polohy dle nákresu a vyvrtejte další díru. Takhle postupně vyvrtejte všechny díry. Vyhněte se tak některým nepřesnostem. Potom odstraňte otřepy a přiložte mikrospínače (zkušebně). Vyznačte si díry pro drátky, sundejte mikrospínače. Označte středy děr důlčkem a vyvrtejte. Totéž udělejte pro připevnění svorkovnice. Máte? Fajn. Vezměte tedy drátky a nastříhejte si je na míru. Nezapomeňte si nechat vždy malou rezervu (zkrátit se dají vždycky). Dále u mikrospínačů očistěte kontakty a pocínujte je. Připravené drátky na koncích odizolujte (asi 5mm), pocínujte a připájejte je k mikrospínačům. (Pozor, propojky mezi mikrospínači vždy jen jedním koncem, ten druhý musí zůstat volný.) Hotovo? Skvělí. Provlékněte drátky vyvrtnými díra-

mi, přišroubujte mikrospínače a dokončete zapojení. Nakonec připojte 1,5m dlouhý kabel. Tím jste zakončili elektrickou část. K mechanické schází ještě dva čtverečky o velikosti 20x20mm. (Doporučuji přeměřit osazení mikrospínačů a čtverečky mezi ně napasovat, měly by být co nejtěsnější.) Na přesnosti čtverečků a osazení 4 mikrospínačů záleží kvalita nebo lépe spolehlivost vašeho výrobku. Čtverečky vyrobíte např. z překližky silné 3mm. Stykové plochy doporučuji vyleštit a potřít voskem (svíčkou). Dosáhnete tak lepší pohyblivosti. Pro lepší ovladatelnost udělejte v jednom čtverečku prohlubeň, například pomocí vrtáku většího rozměru. No a to je tak asi vše. A ještě maličkost. Kabel vedoucí k počítači (od joysticku) přichyťte k joysticku nějakým vhodným způsobem. To aby se vám zbytečně neuvolňoval ve svorkovnici. Působí to zbytečné problémy.

Ke stavbě je to vše a ti, jež zajímá více než prostá pařba her, ať čtou dále. Nejdříve jedno ujištění: oba gameporty si počítač jistí, takže nehrozí jeho destrukce při špatném zapojení. Jediné, co se stane, je že se počítač v době zkratu vypne. Zkrat nastane při propojení GND se svorkou +5V. (Teda abych tuhle hlášku uvedl na pravou míru, já osobně jsem pár pokusů tohoto typu spáchal a v podstatě se nic nestalo, takže destrukce by asi hrozit neměla. Ovšem jsou to jen mé pokusy.)

Jistě by některé manky zajímalo ovládní pohyblivých objektů (jako jsou sprity) joystickem. No, v podstatě je to strašně jednoduché. Počítač má za tímto účelem dvě speciální buňky dosažitelné na adresách 56320 a 56321. Každá slouží pro jeden port (mimo jiné). Zajistě si kladete otázku, jak taková buňka zvládá tak složité operace. Na to existuje docela jednoduchá odpověď. Samotná buňka sice ničím nepohybuje, ale zaznamenává impulsy vyslané joystickem (to nám zajišťují mikrospínače). Každá buňka je rozdělena na osm částí a každé části je přiděleno jedno číslo (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 a 128); pokud tato čísla sečtete, dostanete číslo 255, což je maximální možná hodnota každé buňky. No a my se teď budeme zajímat o ta čísla. Naše dvě buňky mají obsazené tyto části: 1-4 pohyb a 5 fire (tlačítko pro střelbu), ostatní jsou nevyužité, lépe řečeno nás teď nezajímají. Do každé buňky v oblasti RAM je možné zapsat číslo od 0 do 255 pomocí příkazu POKE (do některých částí paměti se prostě zapisovat nedá, alespoň ne takto) a zrovna tak je možné každou buňku přečíst příkazem PEEK, ale tohle je nejspíš každému dávno jasné. Zpět k našim

buňkám. Abychom mohli sledovat práci joysticku, musíme neustále číst hodnotu dané buňky a vyhodnocovat její stav. Jelikož se mi začíná zdát, že moje vysvět-

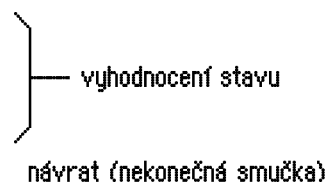
lování začíná postrádat na přehlednosti a vkrádá se chaos, uvedu jeden krátký příklad - prográmk mluví sám za sebe:

```

10 POKE 56322,224
20 J=PEEK(563209)
30 IF (J AND 1)=0 THEN PRINT"Nahoru"
40 IF (J AND 2)=0 THEN PRINT"Dolu"
50 IF (J AND 4)=0 THEN PRINT"Vlevo"
60 IF (J AND 8)=0 THEN PRINT"Upravo"
70 IF (J AND 16)=0 THEN PRINT"Titcitko"
80 GOTO 20
    
```

- prográmk stopnete klávesou RUN/STOP

odpojení klávesnice
čtení buňky

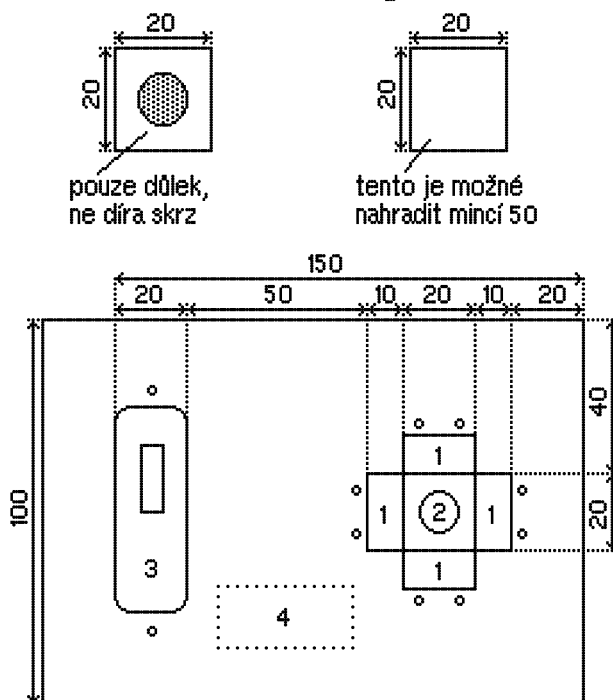


Program je myslím jednoduchý, takže není třeba něco dodávat. Zmíním se tady už jen o řádku 10, na kterém počítač provede odpojení klávesnice. V jedné příručce jsem četl, že při použití joysticku musí být odpojena klávesnice. Já jsem však nenašel žádný pádný důvod proč. Jediný je asi ten, že klávesnice využívá ty samé bity jako joystick a může tedy zasahovat do ovládání.

Při odpojení klávesnice nelze používat příkazy typu INPUT (uživatel nemůže použít klávesnici pro vstup dat, tudíž se program v podstatě zablokuje nebo příkaz ignoruje).

Odpojení klávesnice se provede příkazem POKE 56322,224. Opětovné zapnutí klávesnice pomocí POKE 56322,255. Čtení portu 1 - PEEK (56321) a portu 2 - PEEK (56320). A to je tak asi vše.

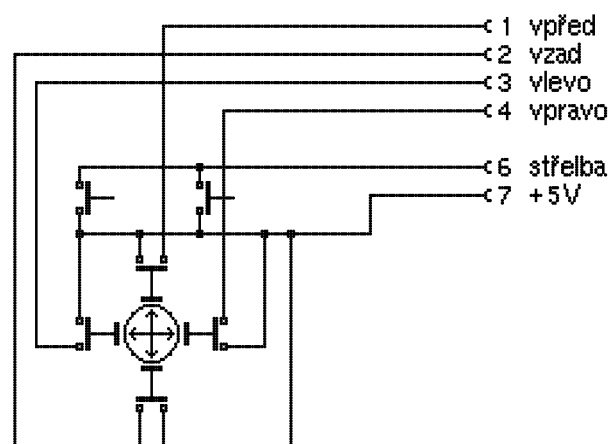
Nákres desky



- 1 - mikrospínače 20×10×5mm
- 2 - čtverečky 20×20mm
- 3 - mikrospínač (fire) 50×20×20mm
- 4 - svorkovnice (čokoláda) - 6 článků

Cvrček Bída

Schéma el. zapojení

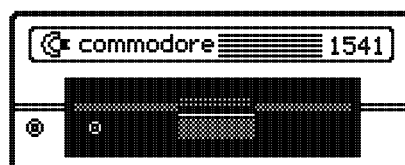


- 1-4 - pohyb
- 5 - pot BY (nevyužito)
- 6 - fire
- 7 - +5V
- 8 - GND (nevyužito)
- 9 - pot BX (nevyužito)

Toto rozložení platí pro oba porty.

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 spěchám! ... Škodolibě blikající LEDka na drivu nám sděluje, že drive odmítá další spolupráci se založenou disketou. Nic nepomáhá. Vyvolané hlášení potvrzuje naše podezření: 23, READ ERROR, 18, 01. Co teď?

Jestliže jste si z nejrůznějších důvodů nevytvořili kopii důležitých dat, pak je vaše práce v háji, pokud nemáte vhodný nástroj nebo neovládáte váš počítačový systém tak dobře, že dokážete porušená data oklikou zrekonstruovat.

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 přechíst, pokud je to vůbec možné, i vadné sektory. Ty pak může opravit a znovu zapsat.

Níže 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 půlstopy a nezastaví ho ani „Killertrack“ - „zabíjácká stopa“.

Ke kompatibilitě budiž 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 rychlozavaděči ale nesmí být na sériovém busu žádné další zapnuté 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 Demonu může objevit chyba typu 23, i když normálně není při tomto programu možná. Pak musíte drive postavit na chráněné místo nebo nechat seřidit. 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 spřátelíme s jednotlivými funkcemi programu. Protože téměř všechny klávesy mají nějakou funkci, je potřeba, abyste se s následujícím textem důkladně seznámili, abyste si případným přehlédnutím nezničili důležitá data.

Po naloudování program odstartujte pomocí RUN. Objeví se malý titulní obrázek. Stiskem SPACE se okamžitě odstartuje diskový monitor. Stiskete-li však SPACE společně s CTRL, provede připojený drive „bump“, což znamená, že hlava najede zpět na stopu 0 a nově se nastaví. V obou případech se však drive pokouší přechíst sektor 18, 0 (sektor číslo 0 na stopě 18) diskety, která je v drivu vložena.

Co je na obrazovce

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

Její rozdělení je následující: v nejhořejším řádku je uvedena pozice, ve které se uživatel 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 blikající 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. Bližší vysvětlení později.

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

V dalším řádku (info řádek) dostanete mezi dvěma zelenými sloupkami důležité informace o bloku dat sektoru. Jsou to rozlišovací znaky bloku (B-SGN), kontrolní suma bloku dat (B-CHK) a ještě jednu rozlišovací znaky hlavičky (H-SGN). Tyto druhé rozlišovací znaky hlavičky jsou ty, které na disketě hledáme. Ty první, uvedené v řádku hlavičky, jsou ty, které se přečetly, když byla hledaná hlavička načtena. Tato se však ignoruje z důvodu čtení bloku nezávisle na hlavičce.

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 podíváme, 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 hlavičky a bloku dat. Hlavička slouží drivu pro orientaci. Podle informací v ní obsazených hledá mechanika příslušný sektor a určuje polohu čtecí/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 dokázal rozlišit případnou chybu, vypočítává jak pro hlavičku, tak pro data každého sektoru kontrolní sumu. Kontrolní sumu hlavičky 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 zpracovat 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 vyrobit vlastní chyby nebo již existující odstranit, pokud zrovna nepoužijete automatické odstraňování chyb Disk Demoneem.

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

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

Chyba 27, READ ERROR se objeví, když vypočtená kontrolní suma hlavičky 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 hlavičku 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 standartu v sektoru 18, 0, hlásí se uvedená chyba.

(pokračování příště)

Víte, že...

... již v roce 1990 uvedla firma Rainbow Arts jako záznamové médium na trh kompaktní disky (CD) se záznamem her pro Commodore 64? Nebyl ovšem použit CD-ROM formát, ale audio CD formát. To znamená, že se data do C64 přenášela akusticky, podobně jako u datasetu. Doba nahrání programu je srovnatelná s rychlostí disketové jednotky. Na jedné straně CD disku bylo nabízeno 10 her jako např. Leaderboard, Impossible Mission, Fist II, Solomons Key a ještě 10 písní pro poslech z CD přehrávače pro vyrovnání 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 pomáhali 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 COVOX INC. - USA, který se podobá telefonnímu sluchátku a je přes kabel připojitelný k C64. V pouzdře je vestavěný mikrofon, LED dioda a regulátor hlasitosti záznamu.

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

No a jak to pak funguje? C64 porovná toto zadání hlasem s dříve nahraným vzorem a provede patřičný úkon. Pak čeká na další příkazy.

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 pouzdře, ale se srovnatelným výkonem už jen asi 100,- DM.

... kuriózní 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 COMMODORE/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 evropskému konkurovat. Katakana sestává totiž z 51 základních znaků a asi jednou tolik doplňkových zvláštních znaků, takže „japonec Commodore“ skákal při čtení znaků mezi čtyřmi (!) rozdílnými systémy sem a tam. Zato ale znal okolo sedmi tisíc znaků!!!

Snaha firmy Commodore prosadit se v Japonsku ovšem vyzněla naprázdno a po nějakém čase byl nepřilíh 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:

```
10 FOR I = 18 TO 30:POKE 53265,I:NEXT I:GOTO 10
```

Nebo:

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

Nebo oba efekty kombinovaně:

```
10 FOR I = 18 TO 30:POKE 53270,I:POKE 53265,I:
```

```
NEXT I:GOTO 10
```

Dvoubarevná obrazovka

Následující řádek vytvoří dvoubarevnou obrazovku:

```
10 POKE53281,7:POKE 53281,13: GOTO10
```

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

Záchrana programu při NEW

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

```
POKE 2050,1:SYS 4229:POKE 46, 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 46, PEEK (35) + 1:POKE 45, PEEK (781) - 254
```

POZOR! Toto celé funguje pouze v případě, že po NEW nedefinujete žádnou 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 mód 1541. Přepnutím do módu 1571 můžete číst disk z obou stran. Příkazy v přímém módu (C64 módus u C128):

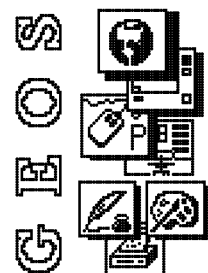
```
OPEN 1,8,15, "Uo M1" (módus 1571)
```

```
OPEN 1,8,15, "Uo M0" (módus 1541)
```

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

- Ruda RS -





Bitmap Converter

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

Bitmap Converter



Utilita pro konverzi grafiky v bitmapovém režimu z Vám dobře známého programu Hi-Eddi a Hi-Eddi+. 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 nakousnu, že se jedná o program umožňující pořádit a uložit na disketu hardcopy GEOS obrazovky.

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

Po startu se představí autor celkem nápaditou vizitkou a vlastnoručním podpisem, po odkliknutí se nabídne komunikační 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 zmiňovaných forem. V levém horním rohu naleznete menu, ze kterého lze vybrat následující možnosti:

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

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

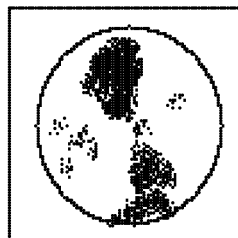
Abbruch - zpět do komunikačního okna.

Pokud se nám uspokojivě zobrazila 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 čtvrtiny a



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



Volba Ausschnitt dovoluje vystřihnout libovolně velké výřezy ze zobrazené plochy, nejvýše však o ploše jedné strany fotoalba. Zvolíte-li v tomto menu položku jménem

Begrenzt, orámuje Vámi označenou plochu rámečkem. Před uložením dat se pro jistotu zeptá, zda jse zvolil dobře, při odpovědi NE lze označení výřezu učinit opakovaně. Ukládat se dá 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 námitek, snad jen nelze konvertovat barevné obrázky, protože nebere barvy a konverzi provede pouze černobíle. Funkčnost byla testována na grafice z ART STUDIA 1 i 2 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

EUCULID SHADOW 
BACKSTRIPE RIBBON **Rundgotisch**

Balloon

Frost

STADIUM

University

Cory

msbypapaybz

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

Rozsáhlý katalog GEOS-fontů

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

Klub uživatelů C64/128
Pod vrchem 2889
276 01 Mělník



PRR+M

Adam

Cursive

REGAL

PHIKLES

Lewis

JOKER

Charybdis

America

Santa Maria

HEADLINE

Paintbrush

BODONI



PSYCHO - test



Tento test si klade za cíl vyzkoušet, zda jste skutečně počítačovými fandy. 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 fandy 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 „pařím“. (4 body)
- c) Nejraději si беру šroubovák a kleště a vykuchám si z počítače nějaký pěkný čip. Pak počítač zase složím. Někdy. (6 bodů)

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

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

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

- a) Mám jenom obrázkové knížky. (0 bodů)
- b) Mám 40 knih, z toho je 10 procent o počítačích. (4 body)
- c) Mám 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 tanečních. (0 bodů)
- b) Při exkurzi v počítačovém středisku NASA, kde je dosud programátorkou. (8 bodů)
- c) Na setkání počítačových klubů. (2 body)

Otázka 5: Vyhražete 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 CBM?

- a) Computer Basic Miluji. (3 body)
- b) Club Bílých Myšek. (0 bodů)
- c) Commodore Business Machines. (4 body)

Otázka 7: Kdo je to Jack Tramiel?

- a) Zakladatel Commodore. (4 body)
- b) Vím to, ale neřeknu. (6 bodů)
- c) Trenér Bayernu Mnichov. (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 odečíst)
- b) Mikročip s výbornými vlastnostmi, užívaný v počítačích. (6 bodů)
- c) Minipočítač, 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) CT 1, CT 2 a NOVU. (0 bodů)
- c) Nemohu to přesně říct, ale někdy to zkusím spočítat. (8 bodů)

Otázka 11: Kterou z níže uvedených osobností nejvíc obdivujete?

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



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

- a) Rolls-Royce s vestavěným barem a s televizí. (0 bodů)
- b) Svého počítače. (2 body)
- c) Mojí postele. (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 kocoura. (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 vybalit 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

Srdečně Vám gratuluji, jste na správné cestě! Sice ještě nejste počítačový „pařan“ 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 pařanem“. Objevil a pochopil jste totiž, jak důležité jsou počítače do budoucna. Nepřemýšlel jste již o tom, jak spojit koníček a práci? S Vašimi znalostmi by to jistě nebyl problém. Nezapomeňte ale, že že jsou ještě dvě hodnoty na světě, které člověk uznává. Jsou to chytrost a láska.

Podle Časopisu 64'er napsal - RUDA RS -

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

Firma: Broderbund

Rok: 1990

Délka: 3 strany

Nedávno (konkrétně v čísle 5,6/1994) recenzoval Marcus hru W.I.U.S.A.I.C.S. (tedy Where in USA is Carmen Sandiego). Na mě je dnes, abych vám představil jejího následovníka - hru W.I.T.I.C.S. (Where in Time is Carmen Sandiego). I 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 výtahu jedné vysokopodlažní budovy v Los Angeles, jež vám umožní libovolný pohyb mezi patry. Každé patro má svůj účel - v jednom přijímají nové členy, v jiném se přidělují detektivům úkoly... Po zvolení správného patra se ocitnete v kanceláři, kde

vás přijmou jako nového detektiva, pátrajícího po záhadně zmizelých historických objektech. Divné? Vůbec 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 omyly 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 neusnuli na bobkovém 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 vcelku přesně vystihuje danou zemi v daném historickém období. Informace o pachateli získáváte od svých informátorů, navíc přibyla funkce scan, pomocí které prohledáte okolí a můžete najít nějaký předmět, který vám pomůže

v dalším pátrání. Váš počítač vám pomáhá nejen určovat jméno toho kterého zločince podle získaných důkazů - tentokrát obsahuje i databázi všech zločinců, ve které se dozvíte informace o všech recidivistech a může vám být velice nápomocna při

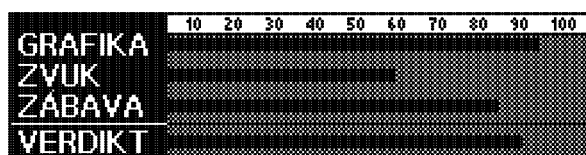
pachatelově identifikaci. Identifikace pachatele je navíc ulehčena například tím, že oproti předcházející části odpadl výběr oblíbeného jídla, který byl pro cizince téměř nepoužitelný, místo něj jsou v počítači položky, jako například oblíbený spisovatel, umělec apod. I jinak je hra hratelnější, především 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 záporech. Je vlastně jen jeden. Hudba i



zvuky hrají tak potichu, že i když dám volume na maximum, tak není skoro nic slyšet. Přitom ty úryvky, které slyšet jsou, neznějí vůbec špatně. Tak jsem tedy Carmen hrál s volume na max, abych mohl do hodnocení napsat alespoň nějaké to numero. Předpokládám však, že tento nedostatek je způsoben pouze vadnou verzí hry, nikoliv programátorskou chybou. Už Carmen in USA dostala právem plný počet hvězdiček. Carmen in Time by jich musela dostat ještě více. (Naštěstí změnil Marcus systém hodnocení.) Je to skutečně důstojné pokračování skvělé a originální hry, která

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

MAC



IN: grafika, „naučný prvek“

OUT: vada ve zvuku

Barbarian 2

Firma: Palace Soft.

Rok: 1988

Délka: 1 strana

Myslím si, že Barbar Conan je postavou, kterou v současné době nemohou znát snad jen literární, filmoví anebo herní analfabeti a těch se (doufejme) mezi námi potuluje jen mizivé množství. Kdybych řekl, že Conan povstal poprvé v počítačových hrách firmy Palace Software, tak by mi nejspíš jeho skutečný tvůrce, R.E.Howard omlátil své knihy o hlavu. Budiž, měl by na to právo. Nicméně 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 vydařil a zmíním se snad jen o tom, že krátce po jeho vypuštění na světový herní trh a ještě dlouho poté byla tato hra považována za nejlépe zpracovaný systém souboje s meči (já si to o Barbarianovi myslím dodnes). Kdo by se tedy divil, že firma Palace Software využila nenadálého 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 sličná amazonka vládnucí krátkým mečem. Ať už si zvolíte jednoho či druhého, průběh vlastní hry je pro oba stejný. Trochu mě zklamal fakt že náš barbar

nedokáže tolik chmatů 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 hmaty, otočku, chůzi a běh. Naštěstí zůstal efektní sek po krku a tak i nyní lze nepříteli jedním ladným pohybem oddělit hlavu od těla (nadšení nezná mezí, když tato hlava vzlétne do vzduchu a po dopadu se ještě chvíli kotoulí po zemi...wow!!!). Co ovšem programátorům nechybělo, je fantazie (ta myriáda nejrůznějších stvůrek a monster) a hlavně obrovský smysl pro humor. Když jsem Barbariana 2 hrál poprvé, neubráníl jsem se záchvatům smíchu. Tak např. běžíte z jednoho obrazu do druhého a pozdě si všimnete jámy zející uprostřed místnosti. Snažte se na poslední chvíli ubrzdít, ale váš hrdina očividně neudrží rovnováhu - balancuje chvíli na okraji, ale i přes usilovné mávání rukama se nakonec svalí do díry. Za vrcholný kousek k popukání pak považuju moment ve 3.části. Představte si místnost s dírou uprostřed podlahy. Z té se čas od času vynoří zelené chapadlo, šmátrá kolem a pak opět zmizí. Rozběhnete se a snažíte se otvor přeskočit. Už už vidíte, že vám skok vyšel, jenže ten fialový dáblík taky není slepý. Vystřelí chapadlo a omotá se kolem barbara. Nakonec se vynoří obrovská tlama se žlutými zuby a s klidem vaši postavu slupne jako malinu. Chudák Conan ještě párkrát zakope no-

hama a má to za sebou. Ovšem to ještě není konec: zrůda se stáhne dolů a chvíli slyšíte zvuk, jako kdybyste přežvykovali hrst buráků. A nakonec z díry vyletí malinkatá lidská lebka a přistane kousek od okraje, na který jste se ještě před chvílí chtěli bláhově dostat. No comment!!!

Cílem hry je projít všechna čtyři bludiště a nakonec se utkat se zlým čarodějem Draxem. Celé bloudění je tak trochu chaotické (nechodíte jen vlevo a vpravo, ale taky „dovnitř“ jakýchsi jeskyní - směry se různě mění) a proto je dole ukazatel severu v podobě otáčejícího se meče. Během své pouti sbíráte kouzelné předměty nutné k postupu do další úrovně a nebo žluté lebky sloužící k doplnění života.

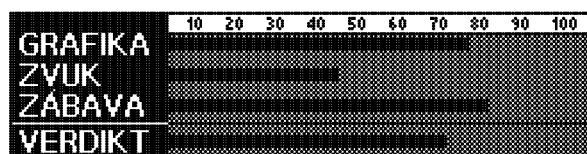
Zkrátka nepřijdou ani milovníci pěkné grafiky. Pozadí jsou přesně taková, jaká jsem si u Conana vždy představoval, spousty drobných animací (v kobkách se zmitají na zeď přikovaní vězňové, na nebi krouží hejna vran, pochodně na zdích výhružně plápolají atd.). Kapitolou samou pro sebe jsou příšery. Je jich opravdu hodně a na každou platí také jiná taktika boje. Nejobávanějším monstrem je asi drak, který po vás chmatá svými drápy a nedáte-li si pozor, lehce vám uhryzne

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

Slabší je to ovšem se zvuky. Kromě krátkého hudebního motivu hrajícího při sebrání života je hra doprovázena pouze zvuky. To by ani nevadilo, kdyby tyto zvuky byly alespoň trochu lépe provedeny. Nechejte se schválně zabít velkým pračlověkem a poslechněte si jeho smích - případně mi, jako když nafouknete dva gumové balónky a pak je třete o sebe.

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

MARCUS



IN: žertovné animace, rozmanitost prostředí
OUT: špatné ozvučení, málo bojových chmatů

Fred's Back 3

Firma: Cosmos Design
Rok: 1994
Délka: 1 strana

Gianna nezanikla, je tu její nástupce - malý člobrdín růžové barvy se žlutou čepičkou a obrovským vyjukaným očima. Pravda, vypadá spíše jako nedorostlý melounek (to, co z něj vyčuhuje, jsou jeho ruce a nohy), nicméně má se čile k světu a dává to očividně najevo. Všelijak koulí očima, mění jednu grimasu za druhou a když už jde do tuhého, zadýchává se a výrazně se zabarvuje dozelená. Zkrátka a dobře, nová figurka, stvořená firmou Cosmos Designs si vás zcela získá. (Kdo by hledal další dobrodružství tohoto boubelatého hrdiny, najde je ve hře COSMOX.)

Fred's Back 3 je klasickou skákačkou hopsačkou, která není příliš náročná ani dlouhá, avšak svou hratelností a hlavně zpracováním se řadí mezi

špičkové ve své kategorii. Podívejme se na ni trošku blíže...

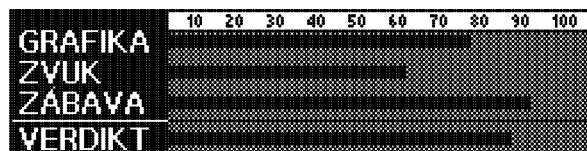
Fred se dostal na podivnou planetu, kde vládne odrůda masožravých (respektive Fredožravých) okurek a jiné nepřátelské zeleniny. Jedinou možností k úniku před nimi je sesbírat všechny modré krystalky, které jsou roztroušeny na různých místech a nezřídka jsou ukryty také v pařezových skrýších. Po jejich sebrání už Fred na nic nečeká a peláší tam, kde je dřevěná tabule s šipkou. To ovšem ještě neví, 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 úkol stihl splnit do časového limitu.

samolepkama... No a pokud nezapomenete občas natankovat, tak se můžete vydat na cestu. Samozřejmě, že nějaké bezúčelné ježdění by vás asi brzo přestalo bavit, tak vás autoři uvrhli mezi lidi, kteří by si s vámi rádi zazávodili. Vy se svým autem stojíte před místním barem (Peach Pit, nebo co to) je a postupně k vám přijíždějí jednotliví závodě- nictiví řidiči. Nejprve se jim můžete podívat pod kapotu a po porovnání s vlastní konfigurací si případně můžete rovnou zazávodit. (Hlavně nedejte na vzhled auta, protože i nějaká kára z roku 1930 může být nabušená daleko více, než ten váš střep.) Závodíte buď na rovince, nebo na úseku cesty, a samozřejmě o peníze. Nejlepší je otestovat si soupeře na rovince a ty slabší si zapamatovat. Pak si dejte na zkoušku pár závodů na okruhu o nějakou drobnou sumičku, abyste ho dostali do krve, a pak všechny slabší soupeře oberte o auto, které si můžete nechat nebo prodat. Nezapomí- nejte se průběžně dívat pod kapotu, protože i vaši soupeři si auta vylepšují. Pokud budete dobří, bude

se vám za určitou dobu v garáži prášit na několik nejlepších aut, které si koupíte, nikdo s váma ne- bude chtít závodit, peníze budete přehrabovat vidlema a vy si začnete myslet, že vás hra asi brzo začne nudit. Omyl! Právě to je situace, kdy za vámi přijede King a bude se s vámi chtít utkat. Pokud vyhrajete...?

Závěrem asi tolik: 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.

MAC



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

Mega Star. Remix

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

Dávno pryč jsou ty časy, kdy jako malí kluci jsme s posvátnou bází a zvědavými obličejí ob- cházeli ty „záračné maringotky“ plné pípajících a blikajících obrazovek. Ještě si pamatuji dobu, kdy jsem škulil každou korunu z mého kapesného, zásadně nechodil na o- bědy a našetřené penízky pak vítě- zoslavně vsouval drobným otvorem do nenasytné bedýnky, pevně roz- hodnut rozdat si to s ufouny, raket- kami, meteory a jinou kosmicko elek- tronickou havětí, jež na mne záluďně poblikávala z obrovské obrazovky. Tenkrát nás fascinovaly hry jako Moon Patrol, Asteroids, Phoenix ne- bo známá Space Invaders.

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

kolikáté už?) a abych pravdu, jsem z toho trochu na rozpacích. Pravda, hra hýří nádhernou grafi- kou, to jo. Nezářu, když prohlásím, že i hudební doprovod je na vysoké úrovni. To taky jo. Ale



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

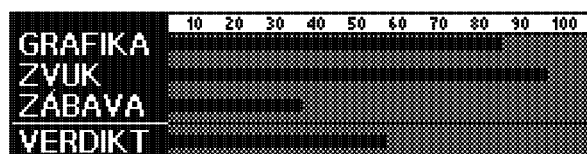
Hru vytvořila firma X-Ample Architectures a nese název Mega Starforce Remix. Remix znamená přepracování a tudíž jde o novou verzi hry Mega Starforce. Když zapomenou na všechny ty příběhy kolem, jakože jste jediný kladný hrdina široko daleko v galaxii a vaším cílem je osvobodit planetu okupovanou agresivním formou života (Ufoněk tykadlový, lat. Ufonus antenicus), a odpustím-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 pustí nějakou tu střelu, jindy se střemhlav snesou dolů a ohrožují vaši raketu srážkou. K vaší ochraně jsou těsně nad vámi vybudovány dva štíty, které mi ovšem spíš zavazely a tak jsem je bez milosti hned na začátku hry odstřílel několika dávkami. Občas se vám poštěstí sebrat bonus, který vypadne z likvidovaných nepřátel - rychlejší střelba, dočasná nesmrtnost, dvojitá střelba, přesun do dalšího levelu, ale i zablokování vaší zbraně. Vždy po několika úrovních se objeví tzv. nadpříšera a tu musíte několika dobře mířenými ranami odeslat expres rekomando 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 pohvizdoval cestou do školy. Ale už mám přece jen nějaký ten pátek za sebou a také vím,

že není všechno zlato, co se leskne. V herní pařbě taky už nejsem zrovna nováčkem, takže i když mi možná mnozí z vás nebudou věřit, mohu poněkud zklamaně 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 nekritizoval, tak je tu jedna věc, díky které jsem přece jen hru nezavrhl okamžitě po shlédnutí do všech horoucích pekel. Co že je ta zázračná vlastnost? Inu, všichni mi dají jistě za pravdu, když si postěžují na příšerně pomalé a hlavně deprimující nahrávání jednotlivých částí u rozsáhlejších her (což mě vždy dokáže vytočit). Mega Starforce Remix se od této většiny her 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 příště odpadá zdoluhavý přístup na disk. Toto vylepšení má na svědomí známá německá skupina programátorů jménem Airwolf Team, za což jim patří skutečně obdiv a dík všech vlastníkům RAM rozšíření. (Thanx guyz! Konečně někdo, kdo dělá i pro toto commodorské zařízení.) A to byla ta novinka, o které jsem se zmiňoval na začátku této recenze.

MARCUS



IN: spolupráce s RAM expansion, pěkná hudba
OUT: ohraný nápad, nuda

Beach Head 2

Firma: Access Soft
Rok: 1985
Délka: 1 strana

Není hra jako hra. Zatímco Fred's Back 3 zastupoval tu mírumilovnější kategorii počítačové zábavy, rozhodně bych vám nedoporučoval nutit své mladší soukmenovce k hraní takové gamesy, jako je právě Beach Head 2. Neříkám, že by se jim snad nelíbila, to ne. Ale nač zatěžovat ty nevinné dětské

hlavičky něčím takovým, jako je násilí na počítačové obrazovce, ne?

Ale namísto toho, abych psal o hře, tak tady nechávám vybulbávat na povrch mé filozofické druhé já. Tak to né, takhle by to dál nešlo. Vraťme 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 později to drsně nandat svému kolegovi - což je zákeřňácké, ale účinné). Samozřejmě lze zvolit i trénink libovolné z „disciplín“. Pak je tady ještě něco jako nastavení filtru šumu nebo zvuku (pchééé!!!). Tak nevím, asi aby to vypadalo promakaněji. Zbylé dvě možnosti, tj. zobrazení High Score a spuštění dema už vůbec vynechávám, protože pro správně nažhaveného hráče nehrají žádnou roli.

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

ATTACK: Spojenecký vrtulník se snaží vysadit všechny své parašutisty tak, aby se stačili skrýt za první hradbou zdi. Není to jen tak, protože pokud manévruje nešikovně, tak se paragáni buď zabijí dopadem z malé výšky (to tehdy, když se jim nestihne otevřít padák), nebo je kolega pilot spouští přímo pod palbu kanónu, který ovládá diktátor. S vojáky, kteří přežili první útok, pak zahajuje spojenec 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 ukryjí. A teď začne legrace! (Tedy, nechtěl bych být v kůži těch nebohých vojáků - ale stejně je to jen hra, tak co...) Zatímco diktátor pálí ostošest z kanónu, musí spojenec převést všechny vojáky až k poslední zdi a tak obsadit nepřátelský kanón. Při taktice, kdy jeden voják přeleze zeď a utíká, zatímco další vyjde doprostřed a závčas vrhne proti kanónu granát, se může podařit i dočasně vyřadit dotěrnou zbraň z provozu.

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

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

spojenec a brání před útoky protivníka své vojáky, kteří pomalu jeden po druhém přecházejí z levé strany bojiště na pravou. Diktátor má k dispozici čtyři prostředky, aby tomuto přechodu překazil: tank z pravé strany, transportér z levé, shora maníka vrhajícího cihly a zesponu sabotéra, který klade miny. (Poznámka pro estéty: projektily letící z kulometu vyrývají do země a do zdi viditelně 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 převedete celou svou posádku, nahraje se třetí část. Nedělejte si však iluze - napoprvé vám většina stejně skončí na mině nebo pod tankem. Ale co, aspoň uslyšíte nádherně 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 nejtěžší část, hlavně když jedete proti počítači. Spojenec ovládá helikoptéru a na 3 pokusy musí odvézt své vojáky do bezpečí (jejich počet si lze na jednotlivé lety rozvrhnout). letí se zdola nahoru a ihned po startu začnou vrtulník obtěžovat tanky, děla, věže nebo rakety. Průlety skrz otvory a vrata 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 vrhacími noži se nachází jeden z protivníků vlevo a druhý vpravo. Mezi nimi zeje černá propast. Háže se na devět pokusů a chcete-li, aby váš protivník padl mrtev do tmavé hlubiny, tak od vás musí inkasovat přesně čtyři zásahy nožem. Diktátor sice spojence při každém prvním zásahu ujišťuje, že jej nelze zranit, ale po čtvrté ráně do těla se nakonec stejně chytne za hrudník a s pekelným řevem opustí plošinu, na které až dosud stál. Nožem můžete házet šikmo nahoru, šikmo dolů, rovně a dá se mu i vyhýbat, pokrčením nebo nadskočením.

Grafická úroveň hry není nic světoborného, však taky rokem výroby patří BH2 už mezi staroušky - ale postavičky se velmi pěkně hýbou. Chybí mi tady nějaká hudba během hry (já jsem na hudby obzvlášť založený (ostatně to by vám potvrdil MAC, kdyby jste se jej zeptali na můj Sound

Setup v Doomovi...)). Zvuky jsou naopak na slušné úrovni, všechny smrtelné chropoty, výkřiky a jiné chuťovky jsou samplované. Já mám doma bohužel commodora s novým SiDem, takže když jsem si chtěl tyto zvuky vychutnat, nezbylo mi, než značně zesílit zvuk na monitoru a pak skřípat zuby, když se začal ozývat opět zvuk tvořený klasicky, který je vždy hlasitější (GRRRR!!!).

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

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

MARCUS

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

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

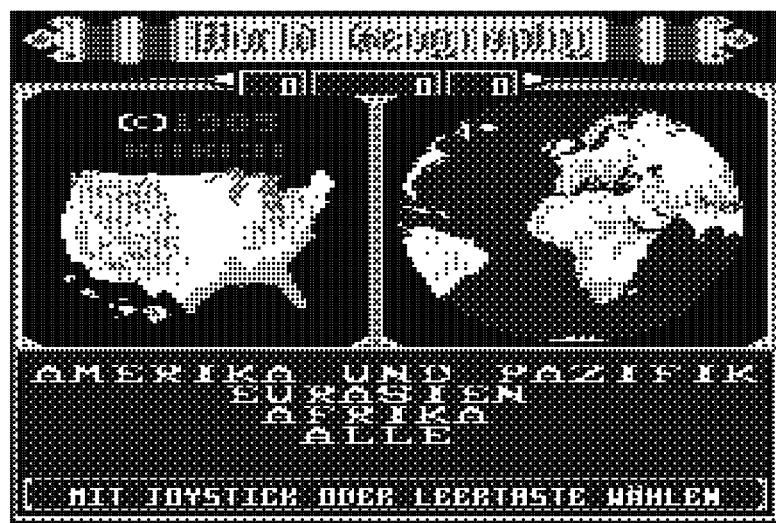
World Geography

Firma: Bobco
 Rok: 1985
 Délka: 1 strana

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 nahrál nějaký ten zeměpisný program. A on mi nahrál World Geography. W.G. je program, který důkladně prověří vaše zeměpisné znalosti, a to v celkem šesti druzích otázek. Po nahrání se objeví titulní obrazovka, která pak po celý zbytek hry zůstává téměř nezměněna. Vy si vyberete oblast světa, ze které chcete být zkoušeni, úroveň vašich vědomostí, případně si můžete zvolit prohlížení. A u této funkce bych se zastavil nej-

jako bezúčelná a nesmyslná. Ale teď ke zkoušení vašich znalostí. Počítač vám v horní části obrazovky zobrazí počet bodů, ale hlavně počet omylů (kolikrát se můžete zmýlit, aniž by hra skončila). Tento počet se zvyšuje průběžně s bodovým ziskem nebo po správném zodpovězení bonusové otázky. Otázky náhodně volí počítač, který vám

zobrazí danou zemi, a vy si musíte ze tří obpovědí 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



dříve. Počítač po její volbě zcela 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 chtěli vidět, což mi dost chybí. Tato funkce mi připadá

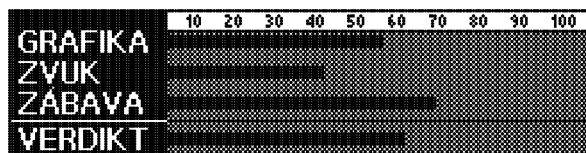
zapřemýšlet. Teprve u nejvyšší obtížnosti běží čas rychle, čímž získáváte méně bodů, životy vám přibývají pomaleji, a vůbec jedině na nejvyšší obtížnost se hra dá hrát déle (na úroveň Beginner totiž hrajete hodinku dvě, životy vesele přibývají a

konec hry je v nedohlednu). Ale i při nejvyšší obtížnosti mi životů nějak neubývalo, takže jsem mohl hrát v klidu bez obav o brzký konec hry.

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

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

MAC



IN: poměrně slušná grafika, nápad s časem a body
OUT: nižší levely příliš jednoduché, hra je v němčině!

Serve and Volley

Firma: Accolade
Rok: 1988
Délka: 1 strana

Firma Accolade je známá svými zábavnými simulacemi nejrůznějších sportů. Samozřejmě, že se dostalo i na tenis, a to ve hře Serve and Volley. Po prvních třech míčcích jsem měl ukazováček o,01 metru od tlačítka reset (složitě ovládání, šileně pomalý pohyb míčku...), ale protože jsem chtěl hru zrecenzovat, zkusil jsem zatnout pěsti a vyzkoušet, co všechno mě ještě překvapí. A rozhodně toho nelituji.

Nejdříve jsem zjistil (okopíroval od soupeře), jak se podává. Podobně jsem se o chvíli později naučil hrát základní úder, a když jsem zjistil, že míčky jdou po kurtě rozmísťovat, a ne jen pálit doprostřed, byl jsem hrou téměř nadšen a hra mě bavila. Ovládání je skutečně na první pohled složité. Můžete si vybrat ze tří druhů úderů (podání) a místo 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 úhledně zobrazeny v okénku v horní části obrazovky.

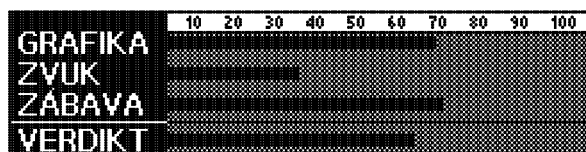
Po odehrání míčku vám počítač oznámí, jak přesní jste byli. No a samozřejmě, že si můžete vybrat místo, kam váš hráč poběží. Nemůžete se tedy divit tomu, čemu jsem se divil na začátku já, tedy pomalému pohybu míčku. Na hře se mi velice

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 krátké výměny s nechyatelným 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.

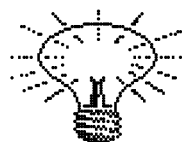
Teď něco o záporech. Ty jsou především tyto dva: hráči se po dvorci pohybují neúměrně rychleji ve srovnání s rychlostí pohybu míčku. Druhý zápor je horší. Po dvou zápasech na rozcvičení jsem vyhrál turnaj, kde hráli všichni nejlepší hráči světa, a to se ztrátou jediného gamu! No a taková hra mě dlouho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

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

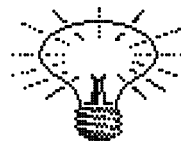
MAC



IN: grafické zobrazení údajů, netradiční zpracování
OUT: lehce lze zvítězit, nedokonalý způsob savegame



ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



Prázdniny už jsou v plném proudu a nezdá se, že by se počasí v nejbližší době mělo nějak ochladit. Avšak pokud by přišlo náhlé sněžení či plískanice (doufejme, že nikoliv), klidně zasedněte ke své C64ce a pusťte se do nějaké té hry. A chcete-li si trochu zašvindlovat, stačí mrknout na následující 2 stránky... V Zákysníku 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

Nekonečně 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 - NEIL, 13 - IXION, 14 - KINETIC, 15 - TRAPCLIMAX CLIMAX

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

ROBOCOP

Po startu provést 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 45166,96 (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 joystiku. 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, I, 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 předchozího, resp. dalšího levelu se dostanete stiskem kláves + nebo - ?

DIGITAL TANGRAM

Hesla pro vyšší levely:

Level 10: RUMANTIL Level 20: LORDZECK Level 30: GRIDORAN Level 40: PASSADEN
Level 50: XATYMALT

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 pouků pro majitele cartridge Action Replay (víme o koho jde, že Cvrčku?...). Pokud není uvedeno jinak, zajistí vám tyto POKE nekonečné životy, energii nebo čas.

5TH GEAR

15171,173 (životy)
7134,173 (rakety)

DRACONUS

9926,173

DENARIS

13820,173
13924,173

COMB.SCHOOL

236,224 (time off)
236,128 (time on)

GARFIELD

25370,173
25389,173

IO

1096,3

JACK NIPPER 2

51114,173

PRO BMX SIM.

8692,0

RENEGADE 3

50714,173

SAVAGE

27814,173
28097,173
29094,173

TYPHOON

4221,173 (životy)
13631,173 (munice)

WEST BANK

12511,165

WONDER BOY

2676,173

ZORRO

5423,127
6431,125

RASTAN SAGA

51463,173

SILKWORM

32203,173

Dnešní rubriku připravili: Ruda RS, LUCASS, Marcus

PIRATES!

Microprose

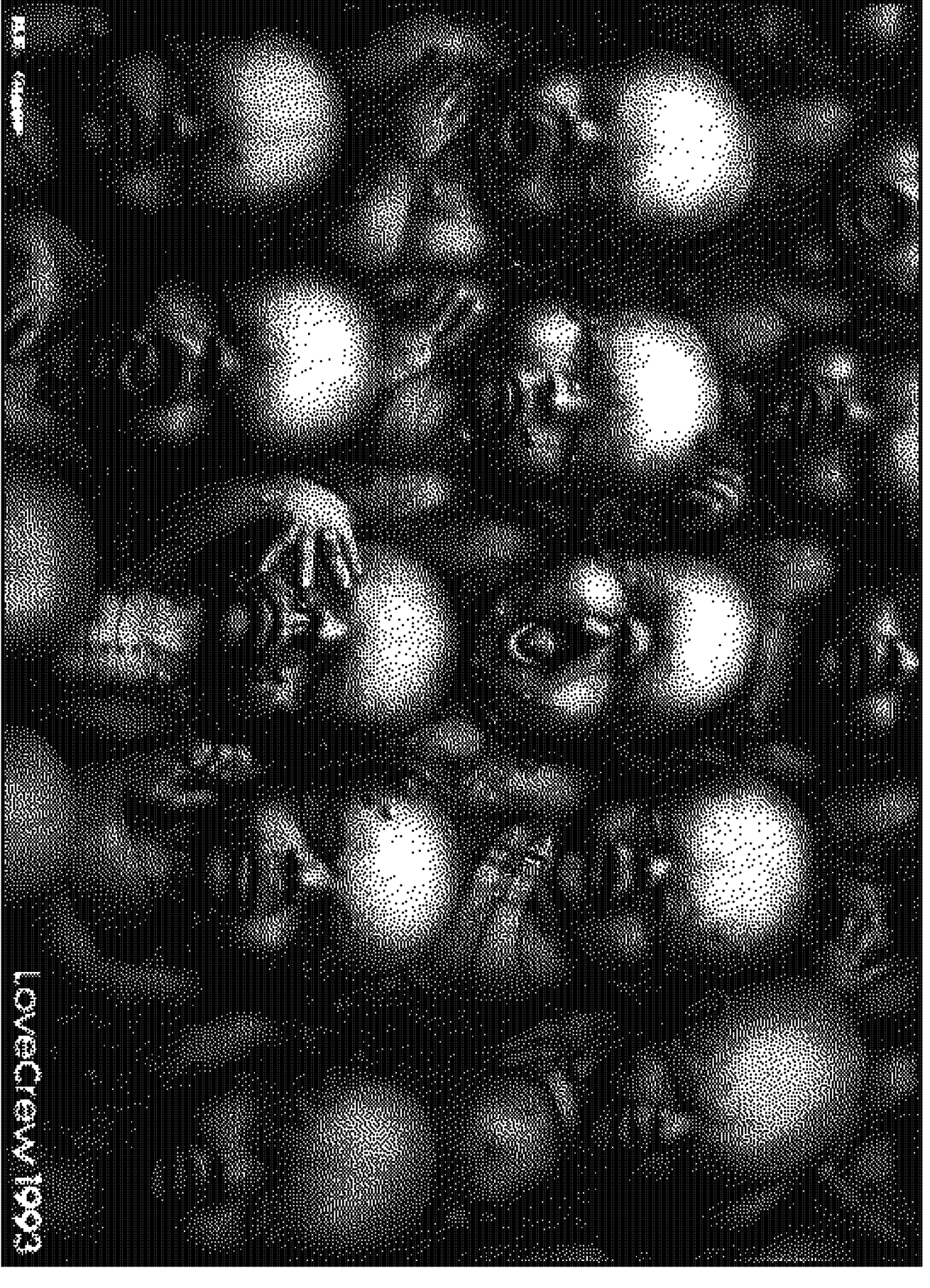
© 1987



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

**NEZBYTNÝ POMOCNÍK VŠECH SPRÁVNÝCH
BUKANÝŘŮ, PIRÁTŮ A FLIBUSTÝŘŮ!!!**

Seženete na adrese: **Klub uživatelů C64/128, Pod vrchem 2889, Mělník 276 01**



LoveCrew 1993