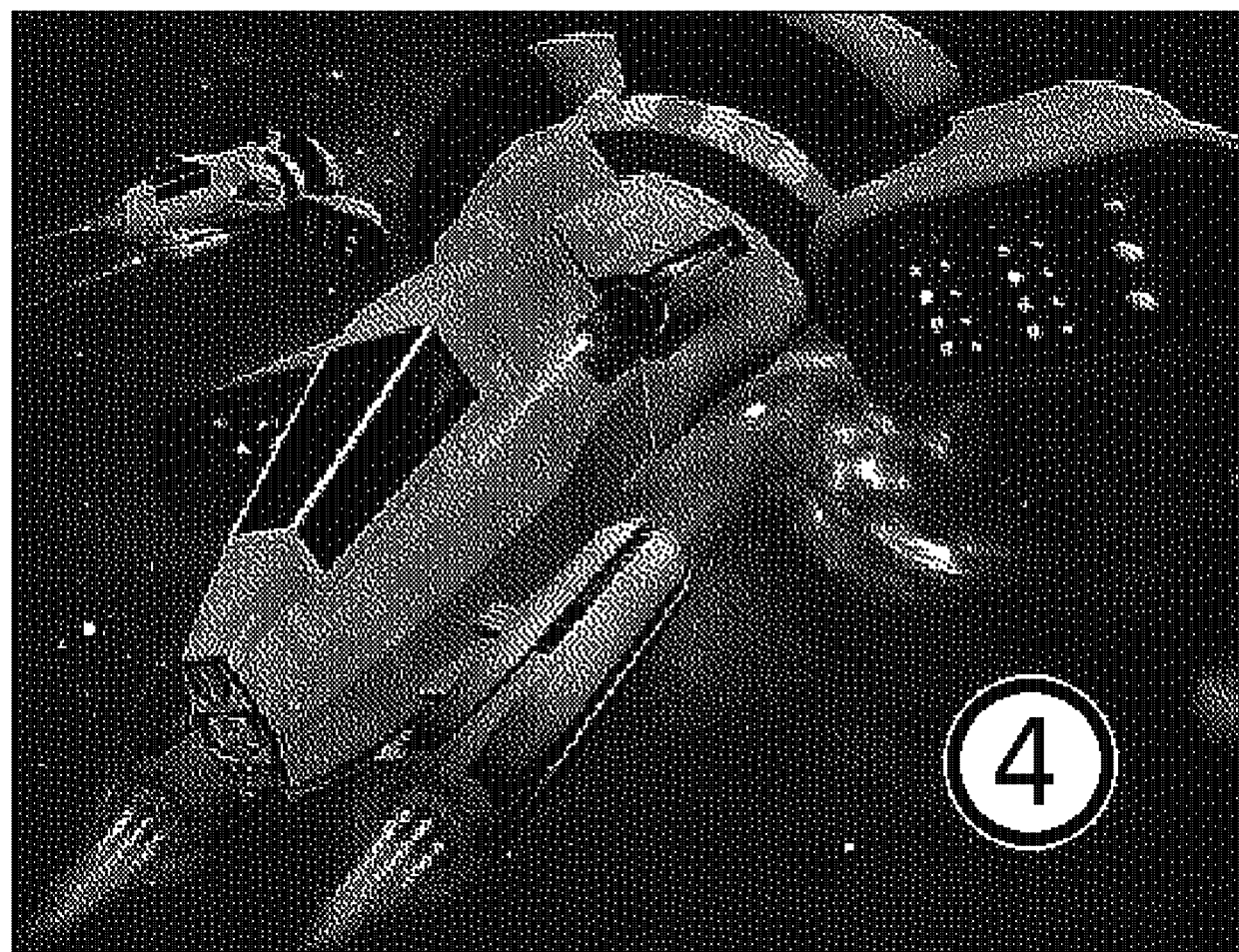


Splash!



● Zpracováno na počítači Commodore 64 programem GeoPublish ●

Klub uživatelů C-64/128

Slovo úvodem	3
Disk Service č.4	4
Dopisy čtenářů	5
DNA počítá!!!	8
Streamer pro Commodore 64/128	9
Akustický modem pro C64	10
Zajímavý hardwarový doplněk – RAM 1750	12
Basic – Tipy a triky	13
Víte, že... ..	13
Show Font	14
Drive Cleaner	15
Přehled ovládání GeoCalc v1.0	16
Konverze barevné grafiky do GEOSu	18
Programy pro C128	19
Paňanská soutěž	21
Recenze her	22
Zákysník aneb Hráči sobě	29
Top 10 Games	30
Klubová nabídka literatury – Defender of the Crown	31

SPLASH! – časopis pro uživatele počítačů Commodore 64/128

- Vydavatel a distributor: Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod vrchem 2889
Mělník 276 01 tel: 0206/626567
- Šéfredaktor: Marek Václavík (MARCUS)
- Redaktoři a přispěvatelé: Karel Baláč (CHARLIE), Rudolf Šebánek (RUDA RS), Lukáš Šebánek (LUCASS)
Karel Polášek (K.P.), Marek Lesák (MAC), Pavel Vrabec, Taras Ardan
- SPLASH! vzniká na konfiguraci: C64 II, disk drive 1541 II, RAM 1750, prog. balík GEOS 2.0 (GeoPublish aj.)
- Příspěvky, články, ohlasy a připomínky k časopisu zaslejte na adresu:
Marek Václavík, tř. 1. máje 1621, Hranice 753 01
- SPLASH! (předplatné i jednotlivá čísla) nebo katalog soft-/hardware získáte na adrese vydavatele.
- Cena jednoho čísla včetně diskety a poštovného: 60,- Kč Předplatné na celý rok (4 čísla): 240,- Kč
Zvýhodněné předplatné ročníku 1996: 200,- Kč. Platí pro dosavadní předplatitele ročníku 1995 a nové předplatitele, kteří si kromě ročníku 1996 objednají také kompletní ročník 1995.
- Rozsah: 32 stran + 1 disketa 5,25" DD

Nazdar commodoristé!



Opět jsme zde a opět vám přinášíme spoustu zajímavého čtení a zábavy s naším klubovým čtvrtletníkem. A jelikož se přiblížil čas vánoc, snažili jsme se pro vás naplnit Splash! těmi nejzajímavějšími články a recenzemi a jak poznáte, tak také Disk Service č.4 je nabitý až k prasknutí množstvím užitečného a zábavného software. Zkrátka, i my chceme přispět svým dárkem pod váš vánoční stromeček.

Kromě nových rubrik, z nichž asi nejdůležitější jsou **Dopisy čtenářů**, uvádíme dnes speciální Pařanskou soutěž pro všechny hráče a příznivce počítačových her. Pevně věříme, že se vám bude líbit a očekáváme vaši hojnou účast - výherní cena je totiž velmi lákavá. Více však na straně 21.

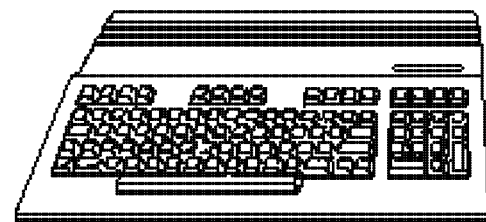
Bohužel z důvodů zvýšených nákladů na tvorbu časopisu a poštovné jsme museli mírně zvýšit cenu jednoho čísla na 60,- Kč. Přesto doufáme, že i nadále zůstanete našimi věrnými čtenáři, neboť i nadále se budeme snažit vytvářet poutavý a čtenářsky atraktivní časopis právě pro vás, uživatele nehynoucího COMMODORE 64. Předplatitelé ročníku 1995 ovšem budou zvýhodněni původní cenou v případě, že si předplatí ročník 1996 - tedy 200,- Kč za 4 čísla. To platí i pro nové předplatitele ročníků 1995 a 1996. Proto neváhejte a využijte tuto cenově výhodnou nabídku. Rozhodně nebudete litovat!

A co vás bude čekat v roce 1996? Jednak to bude otevření jakési burzy českých Geos-fontů, která by měla rozšířit nabídku fontů pro aplikace pod GEOSem. Šlo by vlastně o výměnnou akci, kdy bychom nabízeli naše české fonty za jiné české fonty, vámi vytvořené a to v poměru 1 font náš za 1 font váš. Podmínkou bude samozřejmě standart „+cs“, který byl popsán ve Splash!-i č.1 na straně 18. Dále bychom chtěli část časopisu věnovat C64-scéně (byly by zde např. recenze demo-programů a toolsů, interview s osobnostmi ze scény a jiné zajímavosti). Myslím, přesněji řečeno jsem přesvědčen o tom, že scéna je jednou z nejzajímavějších věcí, které se kolem C64 dějí a jako taková by vás určitě mohla zajímat. Původně jsem chtěl zařadit tuto rubriku už do tohoto čísla, ale slíbené články jsem dosud stále neobdržel. Těšte se proto na další Splash!, tentokrát již v ročníku 1996, ve kterém se určitě objeví.

Mnoho úspěchů ve vaší práci a v životě a šťastný Nový rok vám přeje

Klub uživatelů C64/128, redakce časopisu **SPLASH!** a její šéfredaktor

Marcus

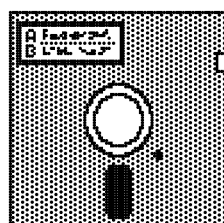


Opravy a servis

C64/128, disk. jednotky a jiné příslušenství

Jiří Bače, Pod Horou 154, 562 01 Ústí nad Orlicí
tel.: 0465/523442 (domů), 0465/521282 (do práce)

DISK SERVICE č.4



Nejprve drobná poznámka pro uživatele C128. Pokud jste nemohli spustit demo Break Through z Disk Service č.2, nezaufejte. Napište příkaz **LOAD"CU-INTRO",8,1 (Return)** a pak již bude vše O.K. Ale teď už k dnešní nabídce softiků...

Strana A:

Foo Fighters: Kdo se předminule rozplýval blahem nad digitalizovaným hudebním demem Feel the generation, může být opět plně spokojen. Nenechte se vylekat zpočátku černou obrazovkou. Chvilí vyčkejte a až se objeví zelený nápis, stiskněte SPACE.

Geometrie-profi: Od této chvíle se již více nemusíte namáhat s výpočty z geometrie. Tento program za vás hravě vypočítá všechny obsahy a objemy těles. Bleskurychlé, komfortní, graficky velice precizní, ovládnání i pomocí myši. To jsou hlavní znaky tohoto neocenitelného pomocníka.

Streamer 2: Umožňuje zálohovat obsahy disket na kazety a zpětně je pak přehrávat. Užitečná utilita pro vlastníky disk. jednotek a datasetů.

NSS File-tester: Pokud máte pochybnosti o bezchybnosti souborů nahraných na disketě, nechte si je přezkoušet tímto programem. Česká verze.

Programy pro C128: Marathon 128, Notepad 128, Monster Bar 128 a Matematic Magic 128. To jsou 4 programy speciálně pro C128. Výtvary programátorů z Commodore klubu v Brně. Popisy k nim najdete v dnešním čísle Splash!-e.

Bop'n Rumble: Zaujala-li vás recenze této hry, nečekejte a zahrajte si ji.

Minesweeper 64: Nyní už nemusíte závidět PC-čkářům jejich Minesweepera pod Windows, od této chvíle máme Hledání min i na naší 64-ce a to stejně kvalitní.

Screenshot 01: „Obrázek je mnohdy víc, nežli tisíc slov“, řekl kdysi jeden známý spisovatel. Proto jsem pro vás připravil pár obrázků z recenzovaných her ve formě diashow.

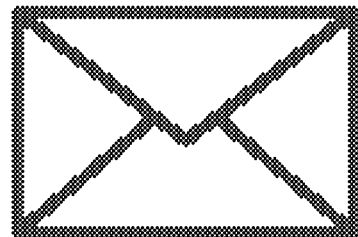
Strana B:

Radio Napalm: Perfektní demo od skupiny Reflex, jako obvykle spousta efektů a skvělá hudba k tomu.

It's Coming/Crest: Jednoduché, ale vtipné kreslené demo s pozvánkou na party skupiny CREST.

Drive Cleaner: Jestli nevíte, jak použít na C64 čisticí disketu pro drive, pak vás to tento program zaručeně naučí. Spustit jej můžete v systému GEOS.

Dopisy čtenářů



HAZDÁREK MARCUSII!!

HNEDE ÚVODEM BYCH CHTĚL POCHVÁLIT TVŮJ NOVÝ ČASOPIS SPLASH! JE TO PROSTĚ SUPER ČASÁK! DOST MĚ PŘEKVAPILO, ŽE RECENZUJEŠ FILOVÉ A STARŠÍ HRY. TO MĚ POTĚŠILO. NEJEN TAHLE, ALE I OSTATNÍ RUBRIKY JSOU SUPER. KONEČNĚ POŘÁDNÝ ČASOPIS PRO UŽIVATELE SKVĚLÉHO POČÍTAČE COMMODORE 64. A TEĎ K DISKETÁM: HUDEBNÍ DEMO FEEL THE GENERATION JE ZCELA BEZ CHYBY. NĚCO TAK SKVĚLÉHO JSEM NA NAŠÍ 64-CE JEŠTĚ NESLYŠEL. MOHL BYS, PROSÍM TĚ, DO DALŠÍHO ČÍSLA ZAŘADIT NĚCO PODOBNÉHO? DOUFÁM, ŽE ANO. DÁLE, GRAFICKÝ EDITOR GUNPAINT JE OPAVU SKVĚLÝ. A TEN DEMO OBRAZEK ... NO PROSTĚ BALADA, TO SE JEN TAK NEVIDÍ.

ABYCH TO TEDY SHRNUL, ČASOPIS SPLASH! NEMÁ OBDOBY!

PETR ŠRÁMEK, KOČLÉŠOV

DÍKY ZA POCHVALU, JSEM RÁD, ŽE SE SPLASH! LÍBÍ. CO SE TÝČE FILOVÝCH HER, NECHCEME SE JIM VYHÝBAT, PROTOŽE NĚKTERÉ Z NICH JSOU OPRÁVDU KVALITNÍ A STOJÍ ZA TO VĚNOVAT JIM PÁR ŘÁDEK. POKUD SE TI LÍBIL POSLEDNÍ DIGITALIZOVANÉ HUDEBNÍ DEMO, JISTĚ TĚ POTĚŠÍ I OBSAH DNEŠNÍ DISKETY (VIZ FOO FIGHTERS). GRAFICKÉ MOŽNOSTI C64-KY JSOU OPAVU NETUŠENÉ - V NĚKTERÉM Z DALŠÍCH ČÍSEL NAJDETE NA DISK SERVICE KOLEKCI IFLI OBRAZKŮ, KTERÉ VÁM VYRAZÍ DECH...

MARCUS

VÁŽENÍ PŘÁTELÉ!

ČASOPIS SPLASH MÁ TĚMĚŘ VŠE, CO OD COMMODORE-ČASOPISU OČEKÁVÁM. SNAD MI TROCHU SCHÁZÍ NÁZORY ČTENÁŘŮ, PROGRAMOVÁNÍ A INZERCE. MIMOCHODEM, NEMÁTE NÁHODOU PŘEHLED, KDE SE DÁ NA COMMODORA POŘÍDIT MYŠ? V KAŽDÉM PŘÍPADĚ VÁM JEŠTĚ JEDNOU DĚKUJI ZA TO, CO PRO NÁS MAJITELE C64 DĚLÁTE. JAK MÁM POSTUPOVAT, POKUD BYCH VÁM CHTĚL S TVORBOU ČASOPISU POMOCI SEM TAM NĚJAKÝM PŘÍSPĚVKEM?

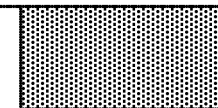
MIROSLAV HEČ, DOBŘENICE

JAK VIDÍŠ, TAK V TOMTO ČÍSLE SE VE SPLASH! POPRVÉ OBJEVUJE RUBRIKA S NÁZORY A DOPISY ČTENÁŘŮ. MYSLÍM, ŽE DOPISY ČTENÁŘŮ A ODPOVĚDI NA NĚ BY MĚLY BÝT SOUČÁSTÍ KAŽDÉHO SPRÁVNÉHO ČASOPISU, KTERÝ CHCE KOMUNIKOVAT SE SVÝMI ČITATELI. PROTO I NADÁLE PIŠTE A KRITIZUJTE, TĚŠÍME SE NA VAŠE OHLASY.

ČLÁNKY O PROGRAMOVÁNÍ BYCHOM RÁDI ZAŘADILI TAKÉ, STANE SE TAK IHNEDE, JAKMILE SE NABÍDNE NĚKDO, KDO BY SE CHTĚL TĚTO ČÁSTI UJMOUT. INZERCI ZATÍM NEPLÁNUJEME, MYSLÍM, ŽE PRO NÁŠ ČASOPIS JE TO ZBYTEČNÉ PLÝTVÁNÍ MÍSTEM. NAMÍSTO INZERCE MŮŽEME ZAPLNIT STRÁNKY ZAJÍMAVĚJŠÍM ČTENÍM.

JAK SENHAT MYŠ, TO JE OPAVU PROBLÉM. JE PARADOXNÍ, ŽE V DOBĚ, KDY SE KONEČNĚ NA C64 OBJEVUJÍ VE VĚTŠÍM POČTU PROGRAMY VYUŽÍVÁJÍCÍ TENTO KOMFORTNÍ OVLADAČ, U NÁS MYŠ NEMÍ VŮBEC K SENHÁNÍ. JEDINÝM ŘEŠENÍM JE KOUPEŤ MYŠI V ZAHRAŇIČÍ (NĚMECKO, RAKOVSKO, ...) NEBO NA INZERÁT.

NEJEDNODUŠŠÍ ZPŮSOB, JAK PŘÍSPÍVAT DO NAŠEHO



ČASOPISU, BYL POPSÁN JIŽ V ÚVODNÍKU 1. ČÍSLA. PROTO TO JEN STRUČNĚ ZOPAKUJI. TEXTY JE NEJLÉPE PSÁT V PROGRAMU GEOWRITE NĚKTERÝM Z NAŠICH FONTŮ (SE ZNAČENÍM +CS), KTERÉ BYLY NA DISKETĚ U 1. ČÍSLA. TENTO TEXT NÁM PAK DOŠLETE NA DISKETĚ (NA ADRESU ŠÉFREDAKTORA). POKUD CHCETE ZASLAT I NĚJAKÉ OBRAZKY ČI GRAFIKU, STAČÍ LIBOVOLNÝ FORMÁT, OPĚT NA DISKETĚ. V KRAJNÍM PŘÍPADĚ ZASÍLEJTE TEXTY PSANÉ NA STROJI.

MARCUS

ZDRAVÍM KLUB UŽIVATELŮ C64/128, PŘEDEVŠÍM VÁS MUSÍM TROCHU POCHVÁLIT, ŽE SE VĚNUJETE STARÉMU DOBRÉMU COMMODORE 64/128. ALE TEĎ JIŽ K TOMU, CO MĚ ZAÚJALO A CO PŘEKVAPILO.

NA PRVNÍM MÍSTĚ PĚJU ŮDU NA GEOS, I KDYŽ SI MYSLÍM, ŽE V MINULÉM ČÍSLE BYLY INFORMACE O NĚCO LEPŠÍ A HLAVNĚ JICH BYLO VÍC (ČLÁNEK KONVERZE GRAFIKY A TEXTU MEZI PC A C64), PŘESTO TATO OSVĚTA JE VÝBORNÁ A NEJEDNOMU Z NÁS URČITĚ POMŮŽE.

CO SE TÝČE ČL. DISK DEMON, JSEM TROŠKU NA ROZPACÍCH. MYSLÍM SI, ŽE ROZDĚLENÍ TOHOTO DISK. MONITORU NA ČÁSTI NENÍ VHDONÉ ŘEŠENÍ. MÁM POCIT, ŽE ROZUMNĚJŠÍ BY BYL UCELENÝ PRVEK, BEZ ČEKÁNÍ DALŠÍHO ČTVRTROKU NA DOKONČENÍ.

RECENZE HER: NENÍ JICH MNOHO (OSM), PŘESTO OPĚT VÝBORNĚ NAPSANÉ. SNAD JEDINĚ KDYBY JEDNA HRA (RECENZE) VYŠLA NA JEDNU STRANU KVŮLI PŘEHLEDU, TAK JAK TOMU BYLO V LOŇSKÉM ROCE. BYLO BY TO LEPŠÍ.

A NAKONEC JSEM SI NECHAL DISK SERVICE Č.2:

STRANA A: VÝBORNĚ, NEJVÍCE MĚ ZAÚJAL FEEL THE.../BLACK - VYNIKAJÍCÍ DIGITALIZOVANÝ ZVUK. JEDINĚ, CO MI CHYBÍ NA TĚTO STRANĚ DISKU, JE NĚCO PRO GEOS.

STRANA B: BOHUŽEL MI NEJDE NALOUDOVAT, VĚDÝCKY MI NĚJAK ZAMRZNE A NASKOČÍ OBRAZOVKA C64. VIDĚL JSEM POUZE ÚVOD A DÁL UŽ NIC.

MOŽNÁ BY BYLO DOBRÉ V PŘÍŠTÍM ČÍSLE SPLASH! OTEVŘÍT OTÁZKU NA TÉMA C64/128 A VIDEO, TAK JAKO KDYSI VYCHÁZELY ČLÁNKY V ČASOPISE FUN WITH COMMODORE. URČITĚ SE NĚKDO Z VÁS NAJDE, KDO MÁ S TÍMTO TÉMATEM ZKUŠENOSTI.

DOSTALO SE MI DO RUKOU 3. ČÍSLO VAŠEHO SUPER ČASOPISU SPLASH! A PROTOŽE JISTĚ ČEKÁTE NA REAKCI ČTENÁŘŮ, TAK ZDE NABÍZÍM TU SVŮJI.

SLOVO ÚVODEM - JSEM VELICE RÁD, ŽE JSTE OTISKLI DOPIS ČTENÁŘE A DOUFÁM, ŽE OD TOHO NEUSTOUPÍTE. SNAD JEN PŘÍPOMÍNKU K DOPISU PANA M.HROCHA. VESMĚS SE S NÍM ZTOTOŽŇUJI OHLEDNĚ ČASOPISU, AŽ NA OBSAH DISKETY. MYSLÍM SI, ŽE NACPAT DISK POUZE AŽ JIŽ JEDNOU NEBO VÍCE HRAMI BY NEBYLO ROZUMNÉ A PLNĚ SOUHLASÍM S ODPOVĚDÍ MARCUSE. JESTLIŽE CHCE PAN M.HROCH NĚJAKOU HRU, VŮLE MU DOPORUČUJI VÁŠ KATALOG, KDE JE OPAVU Z ČEHO VYBÍRAT.

HUGO - JAK VĚROHODNĚ, NEBUDU RADĚJI KOMENTOVAT.
MORPHING - SKVĚLE ZPRACOVANÝ NÁVOD, VELICE SROZUMITELNÝ A PŘEHLEDNÝ, NAVÍC DOPLNĚNÝ VLASTNÍM PROGRAMEM NA DISKU.

RGBI-A/V ADAPTÉR - ZAJÍMAVÝ ČLÁNEK, OVŠEM U TAKOVÉTO MANIPULACE BY NEŠKODILO VÍCE PODROBNOSTÍ.

A NYNÍ DISK SERVICE Č.3:

S VELKÝM NAPĚTÍM JSEM UKLÁDAL DISK DO DRIVU (PO ZKUŠENOSTECH Z MINULÉHO DISK SERVICE, KDY JSEM NA MÉ C1280 NEROZCHODIL DRUHOU STRANU) A BYL JSEM VELICE NADŠEN SKLADBOU PROGRAMŮ A UTILIT, ALE ZÁROVEŇ I VELMI ZKLAMÁN. VŠE VŠAK PO POŘÁDKU.

VIDEO DAT 80 - VÝBORNÝ PROGRAM V 80-ZNAK. MÓDU. EXISTUJÍ JEŠTĚ NĚJAKÉ PROGRAMY PRACUJÍCÍ V TOMTO REŽIMU NA C64?

U.W.T.D. - JEDNODUCHÉ OBRÁZKY, ALE VÝBĚR MELODIÍ TO NAPRAVUJE.

PRINT SELECTIONS, TURBODRIVE 1,2 - TOTO JE TO PROKLETÉ ZKLAMÁNÍ. NE SNAD PROTO, ŽE BY TYTO ŘADIČE BYLY ŠPATNÉ, BA PRÁVĚ NAOPAK. JSOU VŠAK POUZE PRO EPSON - KOMPATIBILNÍ TISKÁRNY. JÁ MÁM TISKÁRNU STAR LC10C A TA MI NA TYTO ŘADIČE NEREAGUJE (NENÍ ZDE ANI ŽÁDNÝ SWITCH PRO PŘEPNUTÍ ŘÁDKOVÉHO POSUVU). NENÍ MOŽNOST SENHAT NĚCO PODOBNÉHO NA MOU TISKÁRNU, ABYCH MOHL TISKNOUT ZMENŠENĚ A TÍM I KVALITNĚJI?

SHAMAN/TABOO - ZÁMĚRNĚ JSEM SI HO NECHAL NAPOSLED. PROSTĚ A JEDNODUŠE TOHLE JÁ MŮŽU!!! NÁDHERA, KRÁSNÝ OBRÁZEK, NECHCE SE MI VĚŘIT, ŽE SE TO DÁ VYMAČKAT Z NAŠEHO „MALÉHO“ COMPUTERU. ŠKODA JEN, ŽE JE JEN JEDEN. CELKOVÝ DOJEM JE VELICE VÝBORNÝ A MUSÍM VÁS POVZBUDIT DO DALŠÍ PRÁCE PŘI TVORBĚ ČASOPISU SPLASH! - JIŽ DNES SE TĚŠÍM NA DALŠÍ ČÍSLA.

PAVEL VRABEC, MLÉKOJEDY

NEJPRVE BYCH SE RÁD OHLUVIL ZA ZKRAČENÍ TĚCHTO DVŮH DOPISŮ (VESNĚS JSEM VYPUSTIL ČÁSTI S KLADNÝM HODNOCENÍM PROGRAMŮ NEBO ČLÁNKŮ - NELZE NA NĚ KÍČT NIC JINÉHO NEŽ, ŽE MÁŠ MILE POTĚŠILY), ALE UVEDENÍM PLNÉHO ZNĚNÍ BYCH ZAPLNIL ZBYTEČNOU SPOUSTU MÍSTA. TEĎ TEDY K NASTÍHÁNÝM DOTAZŮM A PROBLÉMŮM.

NÁVOD NA DISK DEMONA MUSEL BÝT ROZDĚLEN DO 2 ČÍSEL. POKUD SI SPOČÍTÁTE POČET STRAN, VYJDE VÁM CCA 6 A PŮL STRANY A PŘI POČTU 32 STRAN NA ČASOPIS BY TENTO POPIS ZABRAL OPAVĚDĚNĚ MÍSTO.

DLOUHO JSEM PŘEMÝŠLEL O TOM, JAKÝM ZPŮSOBEM PSÁT HERNÍ RECENZE A JAK JE UMISŤOVAT NA STRÁNKY. NAKONEC (I PO PORADĚ S KOLEGOU NACEM) JSME VYMYSLILI PRÁVĚ TEN ZPŮSOB, JAKÝ POUŽÍVÁME NYNÍ. PSÁT RECENZE PŘESNĚ NA 1 STRANU JE TOTIŽ PŘÍŠERNÉ!!! JSOU HRY, O KTERÝCH NENAPÍŠETE VÍCE NEŽ PŮL STRANY A JSOU JINÉ HRY, KTERÉ SPOLKNOU Z 1 VÍCE STRAN A STÁLE JE O ČEM PSÁT, A VYPOUŠTĚT PAK DODATEČNĚ NĚKTERÉ VĚTY? NE, ZKÁTKA TOHLE JE JEDNA Z VĚCÍ, ZA KTEROU SI OPAVĚDĚNĚ STOJÍM...

PROBLÉM SE SPOUŠTĚNÍM DEMO BREAK THROUGH NA C1280 JSME ZJISTILI AŽ DODATEČNĚ A PROTO SE OHLOUVÁME. TOTO DEMO VŠAK LZE PŘESTO SPUS- TIT (VIZ 4. STRANA - DISK SERVICE).

PŘESTOŽE PROGRAMY V 80-ZNAK. MÓDU VYPADAJÍ EFEKTNĚ, PŘÍLIŠ SE NA C64 NEVYSKYTUJÍ. ZOBRA- ZOVÁNÍ V TOMTO REŽIMU JE TOTIŽ POMALEJŠÍ. POKUD VÍM, TAK EXISTUJE OPER. SYSTÉM „ACE“, KTERÝ PRACUJE NA C64 V 80-TI ZNACÍCH.

S TISK. ŘADIČEM TI BONUŽEL NEPORADÍM. NEZDÁ SE MI VŠAK, ŽE BY TISKÁRNA NEMĚLA MOŽNOST VYPNOUT A ZAPNOUT ŘÁDKOVÝ POSUV. POKUD JEZ NEMÁ A TURBODRIVER TISKNE NEUSTÁLE CHYBNĚ, PAK SE NEDÁ NIC DĚLAT. JÁ MÁM TISKÁRNU MPS 4230, EMULACE EPSON FX-80 PŘES PARALELNÍ PORT A VŠE FUNGUJE O.K.

DÍKY ZA OBSÁHLÉ A VYČERPÁVAJÍCÍ DOPISY A PŘEJU MNOHO ZÁBAVY PŘI ČTENÍ SPLASHIE.

MARCUS

VÁŽENÍ PÁNŮVÉ!

JSEM NOVÁČEK VE VÁŠEM KLUBU, ALE I POKUD JDE O POČÍTAČ. A PROTO PÍŠI JEDNAK O TOM, JAK SE MI LÍBÍ VÁS ČASOPIS, ALE I O SVÝCH PROBLÉMECH S POČÍTAČEM.

KOUPIL JSEM SI DISK. JEDNOTKU A DOSTAL K NÍ HODNĚ DISKET. ALE U JEDNÉ NEJSEM SCHOPEN VYMYSLIT NIC, ABYCH JI UVEDL DO CHODU - JE TO HRA NORTH AND SOUTH.

KDYBYSTE PRO TAKOVÉ POČÍTAČOVÉ ANALFABETY, KTERÝCH JE CELÁ ŘADA, PSALI JEDEN LIST S RADAMI, KTERÉ VÁM PÍŠI ANEBY JE SAMI PŘEDPOKLÁDÁTE, OSOBNĚ BYCH TO UVÍTAL. TENTO LIST BY MOHL BÝT VLOŽENÝ, JAK JSTE TO UDĚLALI V NĚKOLIKA POSLEDNÍCH ČÍSLECH, NEBO JAK CHCETE. DALŠÍ VĚC. KTEROU BYCH UVÍTAL, JE ROZŠÍŘIT POČET RAD A TECHNICKÝCH POMŮCEK PRO RŮZNÉ TECHNICKÉ MANIAKY. A POSLEDNÍ VĚC. V 1. ČÍSLE JSTE POSLALI DISKETU, KDE JSOU NĚJAKÉ NOVÉ FONTY, ALE MNĚ SE NEPODAŘILO TUTO DISKETU ROZHÝBAT.

DALŠÍ VĚC, KTERÁ BY POMOHLA ZAČÍNÁJÍCÍM COMMODORISTŮM, JE RADA, CO JE NEJLEPŠÍ KOUPIŤ SI KE ZDÁRNÉMU CHODU POČÍTAČE.

A NAKONEC NĚCO O SOBĚ. NESMÍRNĚ SI VÁS VÁŽÍM A JSEM MOC RÁD, ŽE JSTE. ALE JÁ JSEM TĚŽCE NEMOCEN (PO MOZKOVÉ MRTVICI), NEMŮŽU SE POKYBOVAT (JEN TĚŽCE) A Z TOHO VYPLÝVÁ I MŮJ ZÁJEM PŘEVÁŽNĚ NA TISKOVÉ EDITORY. PROTO VÁS PROSÍM O RADU S KÝM SE LZE STÝKAT TŘEBA V PRAZE, KDO MÝ MNĚ MOHL TŘEBA TELEFONICKY NEBO I JINAK PORADIT PŘÍMO. NO A TO JE TEDY VŠE.

VIKTOR KUDLÁČEK
M. KOPECKÉHO 27
PRAHA 6 169 00

HRA NORTH AND SOUTH BY MĚLA JÍT SPUSTIT BEZ PROBLÉMU, PO NATAŽENÍ A SPUŠTĚNÍ HRY JE NUTNĚ STISKNOUT SPACE A PO ODBĚHNUTÍ TITULKŮ OPĚT SPACE. PAK BY SE MĚLA NAHRÁT HLAVNÍ ČÁST HRY A MENU.

NEVÍM, CO JE MYŠLENO TĚMI UKLÁDANÝMI LISTY S RADAMI, JÁ O ŽÁDNÝCH NEVÍM! POKUD JDE O RADY, BUDU SE SNAŽIT DOTAZY ODPOVÍDAT V TĚTO RUB- RICE NEBO V HERNÍ RUBRICE ZÁKYSNÍK. PROBLÉMY V HRÁČCH, SE KTERÝMI SI HRÁČCI NEVÍ RADY A NA KTERÉ NEBUDU ZNÁT ODPOVĚĚ, BUDOU UVÁDĚNY V ZÁKYSNÍKU A POKUD BUDE CHTÍT NĚKDO ZASLAT ŘEŠENÍ K NĚKTERÝM Z PROBLÉMŮ, BUDE TATO RADA UVEŘEJNĚNA V NEJBLIŽŠÍM SPLASH! NA STEJNÉM MÍSTĚ A POD STEJNÝM ČÍSLEM.

FONTY NA DISK SERVICE Č.4 JSOU POUZE PRO GEOS, PROTO JE NUTNĚ K JEJICH UŽITÍ SPUSTIT TENTO OPERAČNÍ SYSTÉM A KTEROUKOLIV APLIKACI, KTERÁ UMOŽŇUJE POUŽÍVAT GEOS-FONTY.

O VYBAVENÍ KE ZDÁRNÉMU CHODU POČÍTAČE BY SE DALO DLOUHO DISKUTOVAT. JÁ DOPORUČUJI MINI- MÁLNĚ TOTO: C64II, DISK DRIVE 454III, JAKÝKOLIV BAREVNÝ MONITOR ČI TV, 1 JOYSTICK. OVŠEM TO JE SKUTEČNĚ MINIMUM!!! POKUD PŘIKOUPÍTE MÝŠ 4354, RAM 4750 A PŘÍP. FINAL CARTRIDGE III, DÁ SE

JIŽ MLUVIT O PRŮMĚRNÉ, ALE VÝHODNÉ KONFIGURACI.

RÁD BYCH POMOHL I POKUD JDE O POSLEDNÍ BOD DOPISU. PROTO JSEM ZÁMĚRNĚ UVEDL CELOU ADRESU PISATELE. JÁ OSOBNĚ NEZNÁM ZCELA SITUACI V PRAZE, ALE JSEM SI JIST, ŽE PÁR COMMODORISTŮ SE TU NADJE. PROTO ŽÁDÁM TOUTO CESTOU VŠECHNY, KTEŘÍ BY BYLI OCHOTNI POMOCI, ABY SE OZVALI NA ADRESU PANA KUDLÁČKA. PŘIROZENĚ SE MŮŽETE SE SVÝMI DOTAZY OBRACET I NA NAŠE TEL. ČÍSLO KLUBU - PAN ARDAN. VÍC OPRAVDU NEMOHU UDĚLAT.

MARCUS

VÁŽENÝ PŘÍTELI!

PO PŘEČTENÍ SPLASHIE Č.3 JSEM SE ROZHODL VÁM NAPSAT. S ČASOPISEM JSEM VELMI SPOKOJEN JÁ I MŮJ 11-LETÝ SYN. JÁ V ČASOPISE NEJVÍCE ČTU A HODNOTÍM PRAKTICKÉ NÁVODY JAKO DISK DEMON, COMMODORE 64 - MOŽNOSTI VYUŽITÍ..., ČLÁNKY POJEDNÁVAJÍCÍ O GEOSU (TÍM JSME PŘÍMO NADŠENI), GRAF. ZNÁZORNĚNÍ OVLÁDÁNÍ GEOPAINT A GEOWRITE. SYNA ZATÍM NEJVÍCE ZAJÍMAJÍ PSANÉ RECENZE HER, TIPY A TRIKY A V POSLEDNÍM ČÍSLE TOP 10 GAMES. OBA SE VELMI SHODUJEME NA VÝBORNÝCH COVER DISCÍCH. OTEVŘENÍ RUBRIKY DOPISY ČTENÁŘŮ BYCHOM VELMI UVÍTALI. RÁD BYCH SE ZMÍNIL O NAŠEM PROBLÉMU, KTERÝ SE ZATÍM VYŘEŠIL SÁM, ALE DO BUDOVNA KDOVÍ... JELIKOŽ JSME PRAKTICKY NOVÁČCI V POUŽÍVÁNÍ COMMODORE (VLASTNÍME HO TEPRVE ROK), UŽ JSME SI NA NĚJ TAK ZVYKLI, ŽE SI ĚKDY SE SYNEM KONKURUJEME, KDO BUDE NA POČÍTAČI PRACOVAT. VYŘEŠILI JSME TO TAK, ŽE PŘES DEN SYN, V NOCI OTEC. ABY MĚL KAŽDÝ DOST ČASU NA SVÉ HRY, PROGRAMY APOD. JENŽE JEDNOU SE NÁŠ POČÍTAČ NECHTĚL MOC ROZJET. MĚL STÁLE ROZMAZANÝ OBRAZ A ANI NA MÍRNÝ POKLEP NEREAGOVAL. S TĚŽKÝM SRDCEM JSME SE ROZHODLI, ŽE MUSÍ NA OPRAVU. ALE V TOM BYL KÁMEN ÚRAZU. SJEZDILI JSME V BRNĚ HODNĚ OPRAVEN, ALE NIKDE NÁM HO NECHTĚLI VZÍT DO OPRAVY. NEJČASTĚJŠÍ ARGUMENTY BYLY, ŽE SE TO NEVYPLATÍ, ŽE NEJSOU NÁHRADNÍ DÍLY, AŽ SE HO RYCHLE

ZBAVÍME A KOUPIME SI PC, ŽE BY ZA NIC NERUČILI. BYLA TO PRO NÁS DOST STUDENÁ SPRCHA. POMYSLENÍ, ŽE BYCHOM SE MUSELI ROZLOUČIT S TOU SPOUSTOU HER A PROGRAMŮ, KTERÉ JSME NASHROMÁŽDILI, NÁS ČILO DOST NEŠŤASTNÉ. JELIKOŽ ELEKTRONICE MOC NEROZUMÍME, TAK NEPŘÍPADALO V ÚVAHU NAŠE DOMÁCÍ OPRAVOVÁNÍ. JAKÁ BYLA NAŠE RADOST, KDYŽ PO MARNÉ ANABÁZI PO OPRAVNÁCH A PO NÁVRATU DOMŮ A ZAPOJENÍ POČÍTAČE, JAKOBY SE HO NÁS ZŽELELO, SE ROZBĚHL BEZ NEJMENŠÍCH PROBLÉMŮ. TAKŽE NA NĚM ZASE VESELE PRACUJEME, ALE STÁLE SE NAD NÁMI VZNÁŠÍ HROZBA, ŽE SE NĚKDY POKAZÍ A PROBLÉM, KDO NÁM HO OPRAVÍ. RÁD BYCH ZNAL NÁZORY JINÝCH TAKTO POSTIŽENÝCH UŽIVATELŮ A HLAVNĚ RADU, KDE BY MI S PŘÍPADNOU OPRAVOU PORADILI, PROTOŽE KAŽDÝ MAJITEL A UŽIVATEL POČÍTAČE NUTNĚ MUSÍ BÝT JEŠTĚ ODBORNÍKEM PŘES ELEKTRONIKU.

TAKÉ BYCH UVÍTAL INFORMACE O NOVÉM HARDWERU RAM EXPANSION 1700, 1764, 1750 A DISKDRAJVECH.

TO JE ZATÍM VŠE. PŘEJI VÁM PŘI TVORBĚ ČASOPISEU HODNĚ DOBRÝCH NÁPADŮ A UŽ SE VELMI TĚŠÍME NA DALŠÍ ROČNÍK. TŘEBA NÁS TAKÉ NĚCO NĚKADNE A BUDEME SMĚT PŘÍSPĚT K JEHO TVORBĚ. S POZDRAVEM

LUBOŠ A JAN KARÁSKOVI

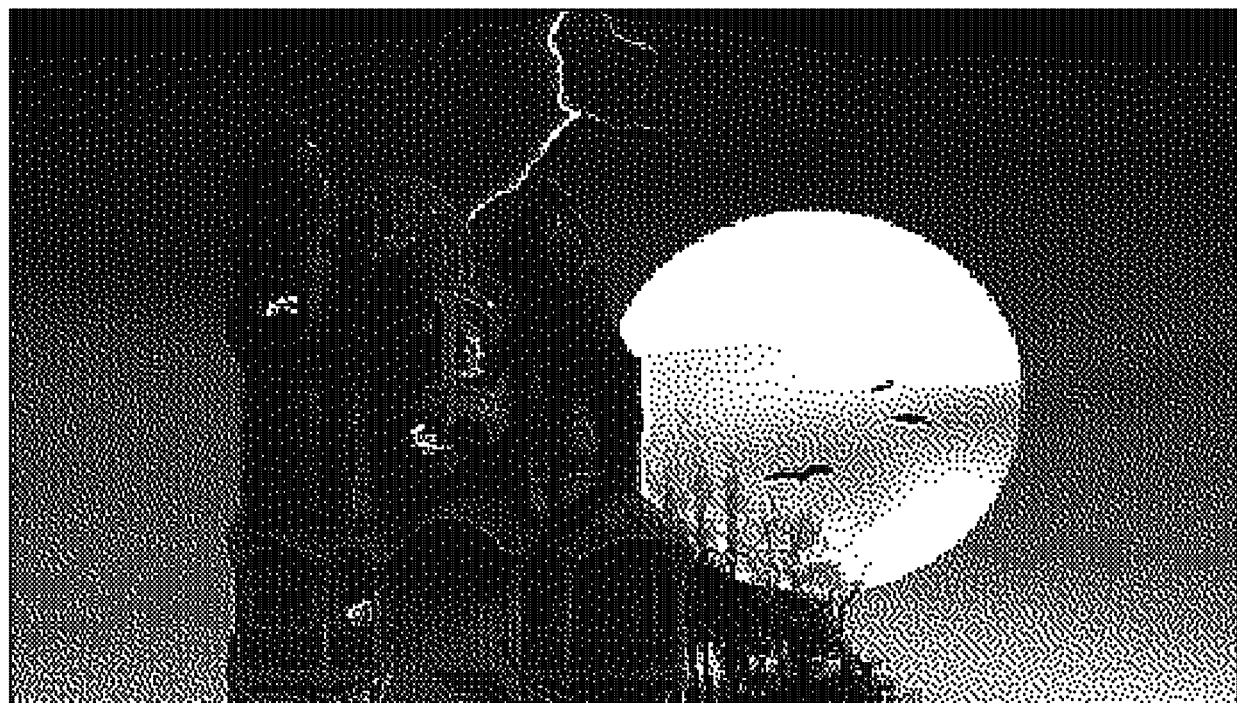
CO K TOMU DODAT? S DOJETÍM STÍRÁM POMYSLNOU SLZU KANOUČÍ Z OČÍ - OPRAVDOVÍ NADŠENÍ COMMODORISTÉ STÁLE JEŠTĚ ŽIJÍ.

PODOBNÁ VĚC S PORUCHOU POČÍTAČE SE MI TAKÉ KDYSI STALA, BYLA ZAVINĚNA ODPÁLENÍM ZDROJE. CO SE TÝČE OPRAVY, ZKUSTE SE SPOJIT S NĚKÝM Z COMMODORE KLUBU BRNO (ADRESU ZASÍLÁM SPOLEČNĚ S DOPISEM).

JELIKOŽ O ROZŠÍŘENÍ RAM JE NEUSTÁLÝ ZÁJEM (A JE TAKÉ PROČ), UVÁDÍME NA STRANĚ 42 ČLÁNEK VĚNOVANÝ TOMUTO ZAŘÍZENÍ.

DĚKUJI ZA ZAJÍMAVÝ DOPIS A PŘEJI PŘÍJENNÉ CHVÍLE ZA COMMIE-64 A TĚŠÍM SE NA BUDOUCÍ PŘÍSPĚVKY (???)

MARCUS



DNA počítá!!!

Budou současné počítače PC jen hračkou pro malé děti ?

Dr. Leonard Adleman, 48letý matematik, počítačový vědec, biolog a kryptolog z University of Southern California, použil experimentálně molekuly DNA jako počítače k řešení složitého matematického problému, který dosud nelze vyřešit ani nejrychlejším superpočítačem. DNA (deoxyribonukleová kyselina) obsahuje genetický kód, který činí každý žijící organismus unikátním. Nedlouho po zveřejnění Adlemanova experimentu v žurnálu Science (11.11.94) se asi dvě stovky počítačových vědců, fyziků, chemiků a molekulárních biologů účastnily na Princetonské universitě narychlo svolaného mítinku.

I největší optimisty totiž Adlemanův pokus ohromil. Jeden z návrhů popisuje paměťovou banku obsahující více než 1 kg molekul DNA umístěných asi v 250 litrech tekutiny v nádobě o půdorysu jednoho čtverečního metru. Banka by měla větší kapacitu než paměti všech dosud vyrobených počítačů.

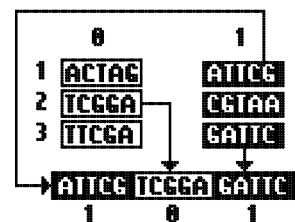
Chemické reakce se dějí velice rychle a paralelně. (Tedy téměř současně. V námi používaných počítačích se výpočty provádějí postupně.) Molekuly DNA se spojují s chemickou strukturou, která představuje číselné informace. V průběhu reakce je proto provedeno nesmírné množství operací.

Dalším projektem vědci nastínilí vzrušující scénář: systémy DNA by mohly tříděním trilionů všech možných digitálních klíčů najít text ve zprávě šifrované americkým vládním standardem DES (Data Encryption Standard). Už dnes není třeba mít počítač, který si může dovořit pouze Bill Gates nebo vláda Spojených států. „Stačí mít pár zkumavek, sklenici DNA, patřičnou techniku a celý

proces můžete provádět třeba ve sklepě,“ prohlásil Richard Lipton, teoretický počítačový vědec z Princetonu.

Dr. Adleman pojmenoval svůj počítač DNA TT-100 podle zkumavky (test tube), která obsahovala 100 mikrolitrů tekutiny, což stačilo k úspěšné reakci a vyřešení problému. Tak jako konvenční počítače znázorňují informace binární soustavou 0 a 1, počítače DNA znázorňují informace chemickými jednotkami DNA. Výhody počítačů DNA spočívají v tom, že jsou asi o miliardu úspornější ve spotřebě energie než konvenční počítače. A přitom používají jenom triliontinu místa k uložení informací. Nejvýznamnější ovšem je, že s miliardami i triliony molekul DNA je možné provést na jednou více operací, než by bylo možno dokázat se všemi počítači na světě pracujícími dohromady. Například u DNA se 10 na čtrnáctou slov vejde do zkumavky.

Počítače DNA mohou vyřešit problémy jistého druhu rychleji než nejvýkonnější superpočítače. Jeden z takových problémů je tzv. „satisfiability problem“ (problém „uspokojivosti“) - notoricky těžký problém v počítačové vědě. Počítače DNA vyřeší problém uspokojivosti se 70 proměnnými a s 1000 vztahy „AND-OR“. A to je přes 1x10 na sedmdesátou kroků, což je více než všechny operace provedené na všech počítačích dosud



Takto by vypadala sekvence 101 zapsaná v kódu DNA.

vyrobených. Problém by mohl být vyřešen v jedenácti dnech s asi 425 gramy DNA (lidské tělo obsahuje asi 300 gramů DNA).

Dr. Lipton a jeho dva studenti také s pomocí DNA provedli útok na výše jmenovaný šifrovací systém DES. Tomu, kdo nezná žádné tajné triky se zdá, že najít klíč je nemožné. Šifra používá



kterýkoliv z 2 na padesátou šestou (tj. 72 057 594 037 930 000) možných klíčů. Není možné vyzkoušet každý klíč s konvenčním počítačem. Např. počítači, který dokáže 100 000 operací za sekundu, by to trvalo 10 000 let. Není ale problém s DNA navrhnout sekvence, které budou představovat všechny možné klíče. A tím se dá vyšifrovat v 907 biokrocích za čtyři měsíce.

Stojíme na prahu revoluce a Adlemanův pokus předvedl dva solidní příklady.

První je stálý respekt k tomu pravému mistru výpočetní technologie - přírodě. I když se výpočty se syntetickou DNA zdají zázračné, je to jen hračka proti tomu, co se každou minutu děje v našich tělech.

Druhý nás nutí uznat, že snažit se předpovědět budoucnost je jen ztráta času.

- K.P. -

(zkráceno podle článku Gustava R. Jindry, CHIP 8/95)

STREAMER pro Commodore 64/128



Mnozí z těch, kteří dříve vlastnili ke svému Commodore 64/128 pouze dataset a až později si dokoupili disk. jednotku, si nyní mohou klást jednu otázku. Jak uplatnit zastaralý dataset, který nyní, kdy používám mnohem rychlejší a komfortnější disk drive, zbytečně leží ve skříni? Můžete si ovšem klást také jinou otázku: kde brát peníze na spousty disket? Na trhu se objevuje tolik užitečného software, jenže nejsou-li diskety, není pomoci... Anebo snad ano???

Je to tak! Existuje totiž program, který vám pomůže vyřešit oba problémy a to jedním společným řešením. Tento program se jmenuje...

Streamer 2

Jde o polský program (autorem je Grzegorz Skowronski), který umožňuje zálohovat obsah disket na kazety a později opět zpětně obnovovat z kaset na disk. Nepracuje na bázi jednotlivých souborů (tzv. files), ale načítá disketu stopu po stopě. Díky tomu může zpracovávat i ty programy,

které nepoužívají standardní ukládací systém a directory, jako například různé dema, hry apod.

Streamer 2 ukládá tím způsobem, že nejdříve načte do paměti část dat, která zakuje a uloží je na kazetu. Poté načte další část dat a opět je uloží a tak dále. Většinou je proces rozdělen na 3 části, ale může to být i méně - to záleží na zaplnění diskety. Práce probíhá poměrně svižně, protože program využívá turbo pro kazetu i pro disk.

Ovládání programu je tak jednoduché, jak to jen lze. Po dobu procesu se na obrazovku vypisují příkazy, které máte plnit (vložit disketu, vložit kazetu, spustit dataset, zastavit dataset).

Když jsem program testoval, byl jsem zvědav, kolik disket se vejde na jednu kazetu. Vzal jsem si jednu plně nahranou disketu a prázdnou 60-min. kazetu. Na celou kazetu se vešlo přesně 10 disketových stran, což dává cca 1.5 MB dat. Ukládání probíhalo vždy ve 3 průbězích, natažení a uložení 1 strany diskety trvalo asi 8 minut. Na jednu 90-minutovou kazetu se pak vejde okolo 2.3 MB

dat, což je zhruba 7 až 8 disket. Tohle je už docela solidní výsledek, ne?

Streamer 2 je rozhodně užitečným pomocníkem pro toho, kdo si chce své diskety zálohovat aniž by zdvojnásoboval počet svých disket a tím také své výdaje za ně. Program využijí i ti z vás, kteří si potřebují nutně nahrát nový software a momen-

tálně nemají žádnou prázdnou disketu. Prostě si tento software uloží Streamerem na kazety a později si jej zpětně přehrají na nově koupené diskety. **Streamer 2** najdete na dnešním Disk Service č. 4 a tak věřím, že udělá mnohým uživatelům radost.

Marcus

Akustický modem pro C64

Je vždy potěšitelné, když si můžete jednoduše a účinně zpříjemnit svůj život s počítačem. Tentokrát Vám popíšeme akustický modem pro přenos programů a dat po telefonu, který může pracovat bez náročného a drahého softwarového zajištění.

Přenos dat a programů po telefonu je velice rozšířenou věcí, zejména v poslední době. Přes telefon se totiž můžete spojit s druhým počítačem a uskutečnit pak na dálku přenos libovolných dat. Modemy a jejich ovládací programy jsou ale drahé a jejich cena úměrně stoupá s jejich výkonem (s přenosovou rychlostí). Také doba nutná pro telefonní spojení se u slabších modemů prodlužuje a spojení počítačů se pak prodražuje, zejména při neustále stoupajících tarifech za impuls hovorů.

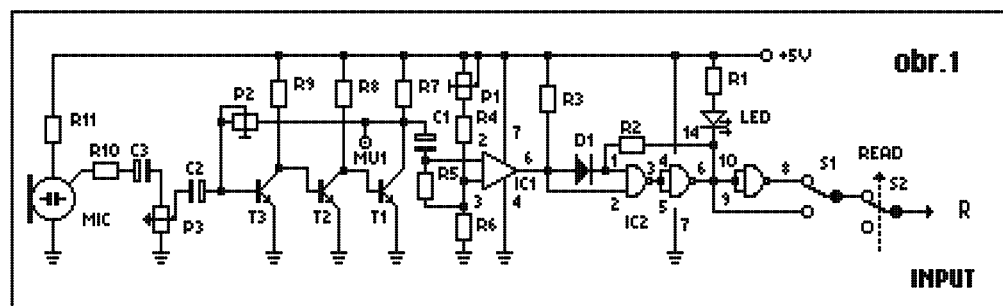
Nyní Vás tedy seznámíme s výborným nápadem, jak propojit dva počítače C64 přes telefonní linku s níže popsaným modemem. Toto řešení má tu výhodu, že program je v co nejkratším čase na druhé straně linky k dispozici, protože na počítači využíváte pro provoz modemu normální příkazy LOAD a SAVE - tedy žádný drahý a zdoluhavý program, či program, který by přenos brzdil a prodlužoval a jehož obsluha bývá často dosti složitá. S tímto přístrojem je možný jednoduchý přenos programů a to s minimálními náklady.

A takto to celé funguje:

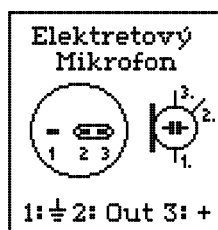
Odesílatel natáhne nejdříve program do paměti z disketové jednotky např. příkazem LOAD "jméno",8. Pak odešle tento program přes port datasetu příkazem SAVE "jméno" (vše v přímém módu). Současně s touto operací příjemce zadá LOAD "jméno" a do svého počítače program začne ukládat. Nyní začíná vlastní přenos dat mezi počítači. Signály od odesílatele jsou sejmuty mikrofonem do modemu a „odpípaný“ příjemci. Protože jsou signály přes datasetový port slabší, musí být vestavěn zesilovač. U příjemce je tel. sluchátko vloženo do modemu a přes mikrofon snímá signály do druhého C64.

Popis zapojení:

Zapojení modemu je zřejmé ze schématu na obr. 1 a 2. Jako snímač slouží malý elektretový mikrofon (např. z kazetového magnetofonu) a pro reprodukci postačuje obyčejný reproduktorek 8 ohmů. Napájení je zajištěno přes port datasetu, takže potřeba externího zdroje tímto odpadá. Na obr. 3 uvádím zapojení konektoru pro dataset a obr. 4 jen pro informaci těm, kteří přijdou s elektretovým mikrofonem poprvé do kontaktu (nikde v katalogu jsem ho nenašel).

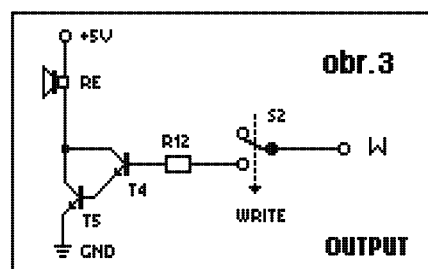


obr. 2



Oživení a nastavení přístroje:

Po osazení pl. spoje součástkami a jeho pečlivé kontrole nejdříve nastavte trimrem P2 napětí v bodě MU 1 na 2,5 Voltu. Trimrem P1 otáčejte tak dlouho, až docílíte nejlepší příjem (nutno vyzkoušet). P3 reguluje zesílení podle hlasitosti tel. hovoru. Tolik k elektronické části. Tady musíte trochu experimentovat, než docílíte potřebné nastavení.



obr. 3

Mechanická konstrukce:

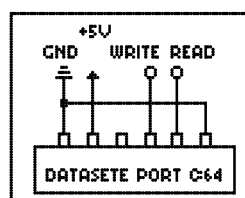
Pouzdro přístroje musí odpovídat tvarem a velikostí tel. sluchátku. Důležité je přitom opatřit usazení sluchátka na modemu gumovými průchodkami nebo alespoň molitanem tak dobře, jak jen to jde, aby bylo zamezeno rušivým zvukům, které by mohl modem snímat. Jiné nebezpečí rušení dat je možné už jen špatně zvoleným mikrofonem, jehož šum by počítač snímal a vytvořil v datech díky šumu mikrofonu chaos. Jako materiál pro stavbu pouzdra můžete použít dřevo, umělou hmotu, atd...

Ovládání a provoz:

Jak již bylo uvedeno, používají se při přenosu povely obvyklé pro dataset a tím je obsluha modemu velice jednoduchá. Přes telefon se oba účastníci nejdříve domluví, kdo bude data vysílat a kdo přijímat. Při vysílání musí být přepínač S2 na READ, při přijímání na WRITE. Přepínač S1 slouží k přestavení polarity, protože se může stát, že signál přichází „inverzně“. Pokud přenos neprobíhá správně, přepněte tento přepínač.

Přístroj pracuje i s urychlovacími rutinami (TURBO) a tím může být 48 KByte dlouhý program vyslán a natažen asi za jednu minutu. Na takovéto zařízení je to obdivuhodný výkon. Neméně důležité je také to, že tento modem nepodléhá žádné homologaci platné pro tel. provoz a tato u něj není nutná.

obr. 4



Závěr:

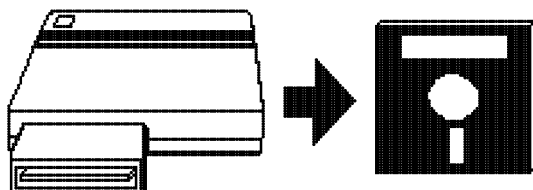
Cena za nákup součástek a materiálu vychází velice příznivě a je i při stavbě dvou modemů nutných pro vzájemný provoz velice výhodná.

Ruda RS, Lucass

Seznam součástek:

T1 - T3	BC 547 (tranzistor)
T4	BC 140 (tranzistor)
T5	BD 139 (tranzistor)
IC1	741 (operační zesilovač)
IC2	SN 7400 (integrovaný obvod)
D1	1N 4148 (dioda)
LED	LED dioda
Mic	mikrofon z kazetového mgf.(elektret)
RE	8 Ohmový reproduktor
P3	10 k Ohm (potenciometr)
P2	1M Ohm (odporový trimr)
P1	10 k Ohm (odporový trimr)
R11	100 Ohm
R1, R2	390 Ohm
R7, R10	1 k Ohm
R5, R6	2,2 k Ohm
R8	4,7 k Ohm
R12	10 k Ohm
R9	100 k Ohm
C1 - C3	elektrolytický kondenzátor 4,7 mikro F/15V

RAM 1750



Často ve svých dopisech, které čtenáři posílají našemu klubu, se vyskytuje prosba o podrobnější popis některých nabízených hardwarových doplňků. Jedním z těchto doplňků je rozšíření paměti o 512 kB - Commodore RAM 1750 (něm. Ram Erweiterung).

Jedná se o originální výrobek firmy Commodore původně určený pro použití s C-128. Proto v originálním balení najdeme CP/M a disketu s utilitami pro C-128. Aniž by byla jakákoliv zmínka o připojení k C-64. Pro C-64 byla určena pouze **RAM 1764**, která rozšiřovala paměťový prostor o 256 kB. K tomuto modulu byla dodávána jak dokumentace, tak i software pro C-64. Třetím typem byla **RAM 1700** (rozšíření o 128 kB), která byla určená pro C-128.

Hned na začátku je nutno říct, že paměťové moduly RAM xxxx nejsou přímo adresovatelné procesorem, tzn. že programy ke spuštění musí být nejdříve uloženy v hlavní paměti C-64/128 (RAM na desce počítače). Lze jednoduše říct, že veškerá paměť modulu je přístupná jako tzv. ramdisk, který simuluje jakousi velice rychlou disketovou jednotku. Rychlost čtení a zapisování je ve srovnání s disketovou jednotkou 1541 vyšší 30 krát. Tento zrychlovací faktor umožňuje i průběžné nahrávání jednotlivých sekvencí rozsáhlých animací, které jsou jinak neuskutečnitelné. Velmi náročné ukázky těchto animací najdeme na demonstrační disketě k modulu RAM 1764. Jedná se o animaci chodu jakéhosi stroje a zeměkoule.

Hlavní využití modulu RAM 1750 nastupuje až s GEOSem - geniálním operačním systémem. V GEOSu se konfigurace provádí speciální aplikací, která při zavádění (bootování) systému automaticky detekuje a přihlašuje modul RAM 1750 v podobě ramdisku emulujícího disketovou jednotku 1571 (na vysvětlenou: objeví se vám na pracovním stole v GEOSu symbol jakoby další disketové jednotky a to 1571 s kapacitou 331 kB). Zbytek volné paměti (od 331 do 512 kB) GEOS využívá různým způsobem. První možnost se nabízí v konfigurační aplikaci, kde lze nastavit funkce:

a) Shadowed 1541 Drive (také 1571 a 1581) - jako cash neboli vyrovnávací paměť, kdy jednou načtená data z disketové jednotky se ukládají do RAM a při opětovném volání se načítají už z RAM.

b) DMA for „Move Data“ - zavedení kernál rutiny GEOS do RAM, která zrychluje přenos dat.

c) RAM Reboot - umožňuje rychlý návrat z Basicu do Geosu stiskem klávesy RESTORE.

Druhou možností jsou samostatné geosové aplikace jako **RAMPrint** (tisk na pozadí), **RAMProces**, **GeoCanvas** (výborný grafický editor), **TopDesk** (nový pracovní stůl v Geosu 2.5) atd.

Zrychlení práce v Geosu se nejvíce projeví u programů, které vzhledem ke své velikosti musí často „sahat“ na disketovou jednotku. Takovým programem je 100 kB Geopublish. Tam už malé změny způsobují dotaz na disketovou jednotku a seriózní práce bez modulu RAM 1750 je téměř nemyslitelná.

Samozřejmě RAM 1750 má využití i mimo GEOS. Přímo ji podporuje celá řada programů, ať už užitek-ových či herních. Z užitek-ových bych jmenoval např. **Maverick** (výborný kopírovací program, ve spojení s RAM umožňuje jednorázové kopírování diskety), **Godot** (geniální grafický editor s modulovým řešením), **Novaterm** (jeden z nejlepších terminálových, modemovacích programů na C-64) a celá řada programů pod CP/M pro C-128. Z her nelze opomenout **Soul Crystal** (hra s dokonalou grafikou, RAM umožňuje ukládání levelu a jeho rychlejší nahrávání).

U modulu RAM 1750 máme možnost konfigurace jako RAM 1764, což některé aplikace vyžadují, na druhou stranu dává nám možnost využít např. demonstrační disketu dodávanou k RAM 1764 pod názvem v našem katalogu **1764 RAM Expansion Utility Disk**, kde jsou výše uvedené ukázky animací (cena 50 Kč). Také jsme připravili reedici Návodů na modul RAM 1764 s informacemi pro programátory (můžete si objednat v ceně 50 Kč).

V poslední době připravujeme hardwarové rozšíření RAM 1750 na neuvěřitelných 2 MB, nové GEOS programy (napíšeme vám o nich příště ve Splash!-i).

Každý současný výrobce softwaru na C-64/128 se snaží implementovat podporu modulu RAM 1750, takže určitě se máme na co těšit.

Modul RAM 1750 v ceně 2100 Kč si můžete objednat telefonicky nebo písemně na adrese vydavatele (viz str.2).

ARDAN

BASIC-tipy a triky



Autostart programu z Basicu při použití disketové jednotky

Zadejte nejprve příkaz pro loading aniž byste stiskli RETURN. Tedy: napište L, stiskněte zároveň **SHIFT** a **O** "název programu", **8**, **1**.

Teď přijde vlastní trik. Stiskněte zároveň klávesy **SHIFT** a **RUN/STOP**. Výsledek bude vypadat takto:

```
LF " název programu ", 8 ,1 LOAD
```

```
SEARCHING FOR PROGRAM
LOADING
READY.
RUN
```

Program se jedním průchodem natáhne a odstartuje. Tímto trikem jste ušetřili něco málo klapnutí do klávesnice.

Výtisk direktory diskety

```
LF "$", 8
OPEN 4,4 : CMD 4 : LIST
PRINT # 4 : CLOSE 4
```

Podobným způsobem můžeme vytisknout i basicový program uložený v paměti computeru.

Změna přístrojové adresy u disk. jednotky

Pomocí dvou DIP spínačů na zadní straně, jak u typu VC 1541 - II, tak i typu 1571 je možnost měnit přístrojovou adresu. V následující tabulce je dáno odpovídající nastavení pro každou přístrojovou adresu:

Levý DIP	Pravý DIP	Přístroj. adresa
ON	ON	8
OFF	ON	9
ON	OFF	10
OFF	OFF	11

U typu 1570 jsou dva DIP spínače pod víkem disketové jednotky - při pohledu zepředu - na pravé straně vodičí desky.

Pavel Vrabec

Víte, že...

... je možné změnit Amigu na Commodore 64? Děje se tak pomocí programu EMULATOR 64 od firmy Ready Soft Inc. z USA. Jednoduše zasunete disk EMULATOR 64 do své Amigy, a ihned máte přístup k tisícům programů napsaných pro Commodore 64. EMULATOR 64 podporuje všechny disketové nosiče a tiskárny, volitelný interface Vám umožní přímo propojit jakoukoli floppy nebo tiskárnu C64. Pomáhá na Amize jak obrazu, barvám tak i zvuku. Jednoduše máte doma další počítač - a to C64. Cena v USA v roce 1990 byla 39,95 Dolarů (s interface 59,95 Dolarů). Adresa, na které bylo možno toto zařízení objednat: ReadySoft Inc. P.O. Box 1222, Lewiston, New York 14092.

... pro počítače C64, C128 nebo Plus4 existuje propojení k počítačům PC s normovaným rozhraním jako hotový výrobek pod názvem Datatrans? V jedné dodávce tohoto balíku najdete propojovací kabel Vašeho počítače a PC, disketu s nezbytným softwarem a list A4 s návodem. Tímto se dají data z C64 nebo příbuzných počítačů přenášet. Pak už potřebujete pouze: na straně PC rozhraní RS 232 (má ho i Amiga nebo Atari ST) a Commodore 64 s originálním provozním systémem.

Ruda RS / Commodore klub Brno



Show Font

Se spozděním ale přece jen vám nyní předkládám popis utility Show-Font uveřejněné na Disk Service č.1. Oceníte ji zejména při výběru nevhodnějšího fontu pro Váš právě tvořený dokument.

Jak jsem již naznačil, jedná se o program umožňující prohlížení znakových sad jak z DeskTopu tak i v jednotlivých aplikacích. Staruje se kliknutím na ikonu nebo volbou z menu **Geos** aktivní aplikace. Po startu se s obrazovku přeloží okno, ve kterém se lze libovolně pohybovat. V horní a dolní části okna jsou povelové lišty, vypínací pole, zobrazení ID fontu a jeho velikost v bodech tak, jako při volbě z menu **Font** v aplikacích. V levém horním rohu najdete menu:

Zeichensatz: waehlen - výběr fontu

Spezial: Info a Verlassen

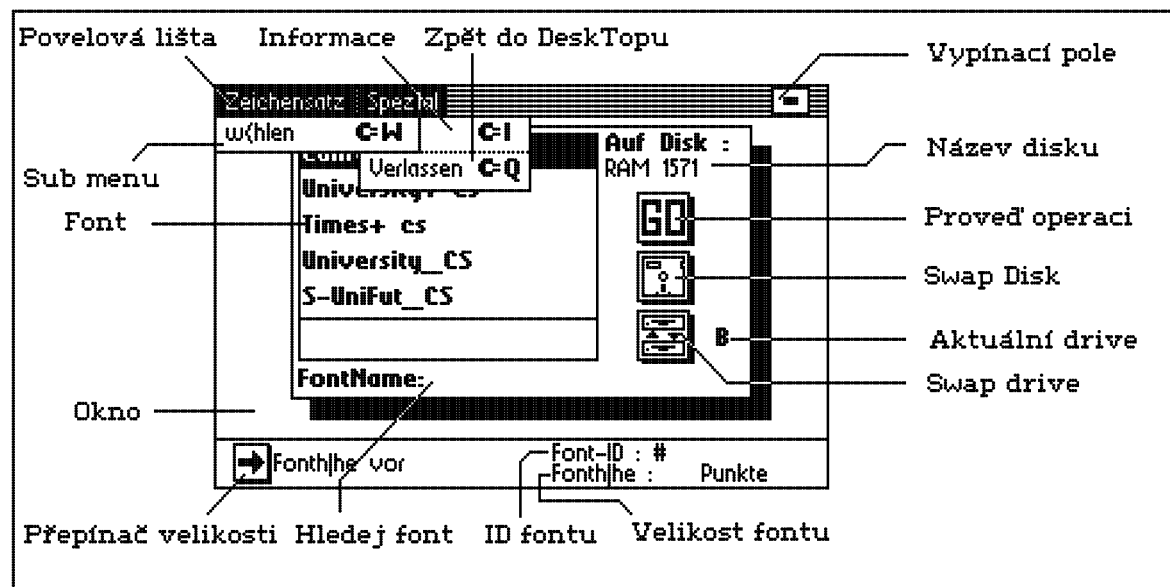
Při práci s utilitou výše uvedeným způsobem provedeme start, zvolíme v menu **Zeichensatz**

položku Waehlen, nebo kombinaci kláves **C** a **W**. Vyroluje se komunikační okno, kde si zvolíte kýžený font, případně změnu drajvu nebo disku. Poté zpracuje drajv a vypíšu se jednotlivé znaky. Ve spodní části je ikona pro přepínání jednotlivých velikostí zvoleného fontu, kliknutím na ní se automaticky provede přepnutí o velikost výše. Dále je možno sledovat ID a velikost fontu udanou v bodech. Prohlížení se ukončí volbou položky **Verlassen**, kombinací káves **C** a **Q**, nebo kliknutím na vypínacím poli.

Postřehy z praxe:

Program pracuje bezchybně, pouze pokud vyměníte disketu a nevrátíte ji před opuštěním programu do drajvu bude ji program hledat. Jinak vám popsaný program zjednoduší hledání a ušetří spoustu času, odpadne totiž zdouhavé a pracné kopírování fontů na aplikační disketu, zvláště pokud vlastníte jen jeden drajv.

Charlie

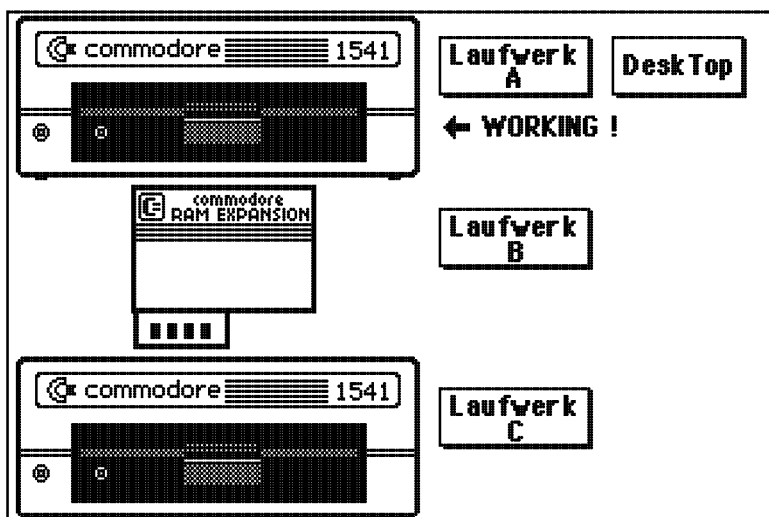


Drive Cleaner

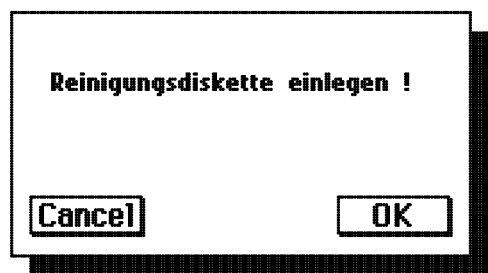
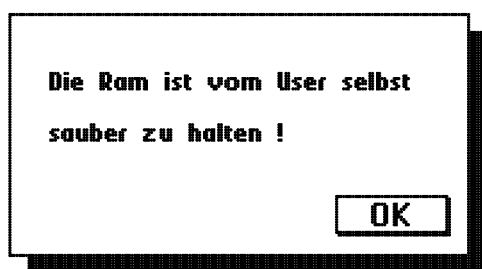
Vypověděl Vám drajv poslušnost? Stává se, že čte nebo zapisuje špatně data? V následujících řádcích Vám poradím, jak na to.

Ve své dosavadní praxi jsem se zatím nesetkal s podobným programem, který by dovedl zajistit použití čisticí diskety tak efektně, jako tento (žádný jiný snad ani neexistuje!). Je komfortní, velice snadno ovladatelný a opravdu funguje. Program pracuje následovně:

Po spuštění se představí autor vizitkou se svým fotem, po odkliknutí naběhne obrazovka s aktuální HW konfigurací a nyní máte možnost zvolit si drajv, který hodláte vypucovat. Toto zajistíte kliknutím na políčko s označením žádaného disku. Počítač Vás vyzve k založení čisticí diskety.



REU, nezkoušejte tuto periférii čistit, program zareaguje následovně:



Provedete-li žádané a potvrdíte stiskem klávesy **RETURN** nebo kliknutím na okno **OK**, obdržíte hlášení **WORKING!** Následujících asi 20 sec. se bude hlavička divoce zmítat a Vy se dočkáte kýženého výsledku. Nemusím snad ani připomínat, abyste použili řádně navlhčenou a především čisticí disketu! S normální disketou to ani nejde. Majitelé

Kdyby jste přece jen chtěli REU vyčistit, nezbyvá jiné, než ji rozebrat a to bych moc nedoporučoval, protože se jedná o drahé a citlivé zařízení. Výstup z programu je jednoduchý, kliknete na políčko jménem **Desk Top**.

Postřehy z praxe:

Program pracuje bezvadně, nemám sebemenších výhrad. Pokud by přece jen i po vyčištění drajv odmítal poslušnost, lze postup opakovat ještě několikrát, nebo Vám nezbyde jiné než jej odnést do nejbližší opravny a to Vám přeji ze všeho nejméně.

Doporučuje se drajv čistit cca po 200 hodinách provozu. Ale znám uživatele, kteří mají drajv i čtyři roky a ještě jej nečistili. Takže se zdá, že se jedná o zcela individuální záležitost.

Charlie

GEOCALC v1.0 - ovládání (upravil K.P.)

K.P.

Start GeoCalc
- dvojklik na ikonu GeoCalc

- dvojklik na ikonu dokumentu
- (nebo invert. a C=)

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**

On disk : PRACOYNI

Test 1
Test 2
Test 3
Test 4
Test 5

Open
Disk
Drive
Cancel

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

geos	geoCalc info	Autor	
Pomocné programy na disketě			
file	close	C=s	Zavření dokumentu a otevření jiného
	update	C=u	Uložení dat na disketu
	rename	C=n	Přejmenování dokumentu
	print	C=v	Vytisknutí dokumentu
	quit	C=q	Návrat do deskTopu
edit	cut	C=x	Vystřížení invert. okna do CalcScrap
	copy	C=c	Kopírování invert. okna do CalcScrap
	paste	C=t	Vlepení CalcScrap do invert. okna
	clear	C=d	Vymazání invert. okna
options	paste function		Funkci do akt. vzorce vlepít
	paste name		Jméno vlepít
	define name		Jméno pro políčko definovat
	copy text scrap		Výtisk do textScrapu kopírovat
	paste text scrap		TextScrap na pracovní list vlepít
	names ON names OFF		Jména políček <input type="checkbox"/> ukázat <input type="checkbox"/> neukázat
display	format		Určit počet desetinných míst, zaokrouhlit
	style		Změnit druh písma
	alignment		Umístění v políčku : vlevo, upravo, střed
	width		Šířka sloupce : 4-49 znaků
	scroll ON scroll OFF	C=w	ZAP/VYP rychlé přemístění obrazovky v tabulce

Obsazení kláves

- C= RUN/STOP** Přerušení postupu (ne vždy možné)
- C= m** Vyznačení rozsahu invertování:
1. Odklikneme požadované políčko, stiskneme C=m.
 2. Pak úhlopříčně poslední políčko, a znovu C=m.
- POZOR !**
Německá verze GEOSU používá klávesnici QWERTZ!

Pracovní obrazovka

Příkazové lišty: geos | file | edit | options | display | **Test1**

Název dokumentu: Test1

Ukazatel obrazovky: Po kliknutí na scroll ON, se objeví malý obdélník, s vyznačenou obrazovkou. Teď se může rychle pohybovat po celé tabulce, přenesením vyznačené obrazovky po odkliknutí.

	A	B	C	D
1	aktuální pole			
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				

Ukazatel obrazovky (malý obdélník nad sloupcem D)

Označený řádek (1 až 256)

Rychlý pohyb tabulkou, skok o jednu obrazovku (šipky)

Řada: Jednoduché vzorce vytvoříme takto - kliknout do políčka, kde má být výpočet. Napsat = pak klikat do políček, která mají být kalkulována. + se přeje automaticky, ostatní znaménka, závorky a čísla psát klávesnicí. Pak potvrdit "RETURN".

Po vytvoření celého sloupce (zpravidla zvislého), sloupec invertujeme a zhotovíme CalcScrap. Lišta edit. Pak invertujeme požadovaný zbytek tabulky a vlepíme CalcScrap. Posun adres políček se provede automaticky.

Print...

High Draft NLQ

From Cell To
od pole po

Single Sheet Tractor Feed
po listech traktor

Print Grid Print Headings
tisk mřížky tisk hlaviček

Paste Function:

Vybrat funkci-roluje se šipkami, pak na ni kliknout a potvrdit OK

Upozornění :

Každá funkce potřebuje určitý parametr a může počítat pouze s vymezenou přesností.

Příklad :

=MAX (A1:D10,E11:H27,12,23)
Ukáže nejvyšší hodnotu ubranou z políček A1 až D10 a E11 až H27 a čísel 12 a 23.

Označení funkce	Vysvětlivka	Přesnost v desetinných místech	Příklad
ABS (číslo)	Absolutní hodnota	12	=ABS(-4) =4
INT (číslo)	Část čísla před desetinnou čárkou	12	=INT(1.235) =1
RAND()	Náhodné číslo mezi 0 a 1	12	=RAND()
RND (číslo)	Totéž jako INT + zaokrouhlení	12	=RND(7.8542) =8
SQRT (číslo)	Druhá odmocnina	9	=SQRT(4) =2
AVG (seznam hodnot)	Průměrná hodnota ze seznamu hodnot	12	=AVG(A1:D10,E11:H27,12,23)
MAX (seznam hodnot)	Maximální hodnota	12	=MAX(A1:D10,E11:H27,12,23)
MIN (seznam hodnot)	Minimální hodnota	12	=MIN(A1:D10,E11:H27,12,23)
SUM (seznam hodnot)	Součet hodnot	12	=SUM(A1:D10,E11:H27,12,23)
FV (platba, splatnost, úrok, míra)	Příští hodnota platby	9	=FV(100,48,.0075)
PMT (úvěr, suma, splatnost, míra, úrok)	Výpočet splátky ve lhůtě	9	=PMT(10000,5,12,15%,12)
PV (platba, splatnost, úrok, míra)	Aktuální hodnota likvidní platby	9	=PV(1000,12,7,7)
RATE (konc. cena, úvěr, suma, splatnost)	Úroková míra uloženého kapitálu	9	=RATE(1500,1000,3)
TERM (konc. cena, úrok, míra, platba)	Splatnost úvěru	9	=TERM(10000,10,2,500)
EXP (číslo)	e z číselm mocniny	9	=EXP(2)
LN (číslo)	Přirozený logaritmus z čísla	9	=LN(14)
LOG (číslo)	Dekadický logaritmus z čísla	9	=LOG(14)
PI ()	Ludolfovo číslo	12	=PI ()
ATAN (číslo)	Arcustangens z čísla (v radiánech)	9	=ATAN(2)
COS (číslo)	Cosinus z čísla (v radiánech)	9	=COS(2)
SIN (číslo)	Sinus z čísla (v radiánech)	9	=SIN(1)
TAN (číslo)	Tangens z čísla (v radiánech)	9	=TAN(2)
NA ()	"Není k dispozici" - značení (*N/A*)	-	=NA ()

Define Name :

Name :
zadáni jména pole

Políčku, jehož adresa bude uvedena v řádce Reference, může být přiděleno jméno. To se pak může používat ve výpočtech místo adresy políčka. (Něco jako proměnná v Basicu)

Paste Name :

Vybrané jméno a OK odkliknout. Šipkami se roluje výběr jmen.

Style

plain text

bold

italic

Alignment

centered

left justified

right justified

Width :

Změna šířky aktuálního (označeného) sloupce.

Enter new width (4-49):
||: Napsat požadovanou šířku (RETURN)

Default Standardní šířka sloupce

Format :

Kliknout na formát, pak OK

Šipkami se roluje výběr formátů

Adresování políček

absolutní adresa \$D\$2

rel. k aktuální políčku A1

smíšená adresa A\$1

skutečný rozsah B2:C3

oboznačená políčka B2,C3

Počítání operace

GeoCalc používá k výpočtům +, -, *, /, %, na 12 ať (mocniny) na 9 des.míst.

Něm. verze funkcí: ZW=FV, GW=PV, BPZ=PMT, NUO=NAO.

Značení výpočtu

"=" platí jako znaménko k výpočtu hodnoty u políčka. Každý vzorec musí začínat =, jinak bude vyhodn jako text.

Poznámka : Objevili se místa výpočtu:
1. tři křížky (###), musíme pro políčko vybrat vhodný formát.)
2. XDU/0X, je ve výpočtu nedovoleno dělení 0.

Výběr formátů

Výběr formátů	Zadáni	GeoCalc	Výstup
0	1234.567	1235	
0.0	1234.567	1234.6	
0.00	1234.567	1234.57	
0.000	1234.567	1234.567	
0.0000	1234.567	1234.5670	
#,###	1234.567	1235	
#,###0.00	1234.567	1234.57	
\$(#,###0)	1234.567	\$1235	
\$(#,###0.00)	1234.567	\$1234.57	
0Z	0.12345	12Z	
0.00Z	0.12345	12.35Z	
0.00E+00	1234.567	1.23E+03	
0.0000000000E+00	1234.567	1.2345670000E+03	

Konverze barevné grafiky do GEOSu

Většina uživatelů Commodore 64 nevlastní barevnou tiskárnu (i když znám pár těchto lidí) a ti, co nějakou mají, tisknou převážně jen černobíle. Také proto využívají ke své práci operač. systém GEOS, který je vůbec nejideálnějším programovým vybavením určeným k této činnosti - tedy tisku dokumentů všeho druhu.

Co však dělat tehdy, když máme barevnou tiskárnu a chceme ji využít k tisku barevných obrázků pod GEOSem, kde už máme svůj vlastní řadič? Nezbyvá, než dostat nějakým způsobem žádané obrázky do formátu, kterému by GEOS rozuměl. Nejjednodušší by byl dokument formy GeoPaint.

Tato aplikace pracuje ovšem v režimu Hires a neumožňuje editovat vícebarevné obrázky typu Multi. Proto je nutné tyto obrázky nejdříve nějakým způsobem zkonvertovat do Hires. Tím se sice mírně zhorší kvalita, někdy více, někdy méně (záleží na barevnosti obrázku a rozložení barevných pixelů), ale docílíme toho, že sladíme režim obrázku s režimem GeoPaintu.

To byl stručný popis procesu, který je nutné nějak provést. Jak? Potřebujeme k tomu 2 speciální programy, se kterými už jste se na stránkách Splash-e mohli dříve v krátkosti seznámit. Jde o **GoDot** (multikonverzní program) a **Graphic Grabber** pro GEOS. Nyní si popíšeme postup konverze barevné grafiky.

GoDot

Zde potřebujeme ke své práci tzv. „loadery“ (moduly, které umožní natáhnou v daném formátu obrázek do paměti počítače) a „savery“ (naopak ukládají obrázek v daném formátu na disketu). Nezbytný je loader i saver **HiManRaw**, saver **Doodle** a loader (-y), který odpovídá formátu obrázku, který chceme upravovat (např. Art Studio, Koala, Amica Paint atd.). Samozřejmě pokud budeme upravovat původní Hires obrázek, nedojde ke zhoršení kvality jako u Multi a výsledek bude stoprocentní. Majitelé RAM-rozšíření mohou moduly nahrát na RAM a tím se vyhnout neustálému vyměňování disket s moduly a obrázky.

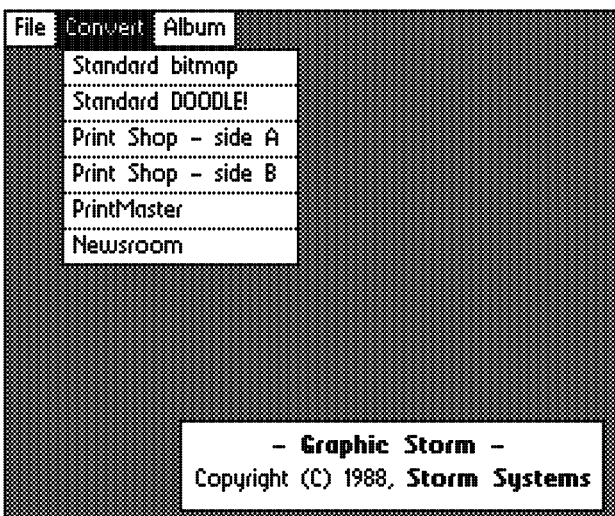
Poté co natáhneme zvolený obrázek správným modulem do paměti, necháme jej zobrazit pomocí lišty **Display** (ve správném režimu - Multi/Hires) a uložíme jej saverem **HiManRaw**. Teď jej opětovně natáhneme loaderem **HiManRaw** a znovu jej zobrazíme. Nakonec navolíme saver **Doodle** a upravený obrázek uložíme definitivně na disk.

Nyní jsme tedy získali obrázek v režimu Hires a formátu grafického editoru DOODLE! Teď nás čeká druhá část práce a to konverze do GEOSu. Tu provedeme (jak už jistě tušíte) přímo v GEOSu programem ...

Graphic Grabber

Spustíme program a z hlavní lišty zvolíme postupně položky **convert**, **Standart DOODLE!**, naklikneme na žádaný soubor (obrázek) na disku a zvolíme **open**. Pokud vlastnime více než jeden drive (nebo RAM-rozšíření), zbývá ještě vybrat ten drive, na který se výsledný produkt uloží.

Jakmile počítač ukončí práci, uloží na zvoleném drive (disku) kompletně překonvertovaný obrázek ve formě GeoPaint dokumentu. Nelekejte se, když nikde nenaleznete známou ikonku rámečku se štětcem, program Graphic Grabber dodá k dokumentu vlastní ikonu - symbol bouřkového mraku (což je logo tvůrce programu), což samozřejmě nebrání v další editaci v GeoPaintu.



Pokud nyní otevřeme dokument v Geointu, můžeme si celý výsledek v klidu prohlédnout, případně provést drobné změny či úpravy. Pokud byl konvertován obrázek z některého z Hires režimů (Art Studio, Doodle, Paint Mania atd.), výsledek je naprosto stejný jako původní obrázek. Jedinou změnou je pouze modré logo programu GoDot!, které saver HiManRaw zavedl do horního řádku obrázku.

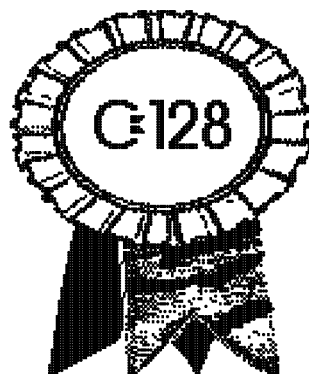
U obrázků konvertovaných z režimu Multi je již znatelná ztráta některých detailů nebo se občas některé barvy překrývají jinak, než mají (zvláště u

malých plošek s více barvami. Je to tím, že Hires režim prostě nedovoluje použít v jednom canvasu (rozmezí 8x8 pixelů) více než 2 barvy - podklad a kreslicí barva. V takových případech máme dvě možnosti: buďto nechat vše tak jak je, anebo výsledek trochu popravit. Děje se tak běžným způsobem jako při editaci barevného obrázku, tedy držíme se omezením canvasů. Vše pak závisí pouze na našem odhadu a kreslicích schopnostech.

Marcus

Programy pro:

Notepad 128, Mathematic Magic 128
Monster Bar 128, Marathon 128



NOTEPAD 128

NOTEPAD 128 je strojový program určený pro C128 nebo C128D v módu Commodore 128. Program slouží jako záznamník poznámek, kterých je možné psát libovolné množství a program je pak umožňuje uložit na disketu. Při běhu programů, resp. při přerušení programu si do tohoto záznamníku můžete kdykoliv „odskočit“ a poznámky si samostatně zpracovávat. Pozdější návrat do programu je pak samozřejmě možný. Vlastně máte po spuštění Notepadu v počítači Multitasking. Já sám jsem měl v paměti C128 až tři programy naráz a to právě tento Notepad, kam jsem si zapisoval poznámky, BASIC 7.0 program který jsem odlad'oval, a ještě navíc Proofreader 128 (něco jako Checksummer pro C64) pro kontrolní součty. Nutno ale poznamenat, že se Notepad ne se všemi programy snese a někdy je možnost zatuhnutí počítače. Jeho nejlepší nasazení je možné předpokládat u psaní BASIC programů, nebo jako adresář apod.

Pro instalaci programu je nezbytné natáhnout jej do paměti příkazem: BODT "NOTEPAD - 128". Uživateli datasetu: LOAD "NOTEPAD - 128",1,1 a následně pak SYS 4864. Pro aktivaci programu pak stačí stisk klávesy „šipka vlevo“ (v rohu klávesnice), pak

RETURN - a jste v menu programu. Menu obsahuje tyto body:

VIEW NOTES - je možno si zápisy v paměti pouze prohlédnout.

ENTER NOTES - zde je možné vytvořit zápis o délce 1000 znaků, (tj. obsah jedné obrazovky) přičemž je možné používat klávesy pro posuv kurzoru a úpravu textu tak, jak jste běžně zvyklí.

„**Šipka vlevo**“ - vás dostane opět do hl. menu.

SAVE NOTES - slouží, jak už název napovídá, pro uložení záznamu pod vámi určeným jménem na předem naformátovanou disketu.

LOAD NOTES - program se bude ptát na jméno souboru, který má natáhnout a pokud tento na disku nenajde, nebo vznikne jakákoliv chyba, bliká pak LED dioda na disk drajvu.

EXIT - vás vrátí do BASICu, ale program Notepad v paměti zůstává (popř. i se záznamem).

Notepad má navíc možnost nastavení barev textu, okraje a středu obrazovky (stisk kláves C, B, S) podle vaší potřeby a vašeho vkusu. No a jestliže si chcete uložit na disketu tento program se svými nastavenými barvami, napište: BSAVE "Jméno",P4864 TO P5792

MATHEMATIC MAGIC 128

Program MATHEMATIC MAGIC 128 je psán v BASICu 7.0 a je tedy určen pro počítače C128, C128D v módu 128. Je koncipován jako zábavná výuka matematiky zkoušením a je určen především pro žáky 1.-4. třídy základní školy.

Po natažení programu do počítače příkazem DLOAD "MATEM. MAGIC 128" jej spusťte příkazem RUN. Objeví se hlavička programu a menu, ve kterém si můžete zvolit matematické operace - sčítání, odčítání, násobení a dělení. Poté se objeví otázka na level a můžete si zvolit náročnost 1-13. Obtížnost levelu nespočívá ani tak v náročnosti úloh, ale v kratším čase, během kterého máte příklady vypočítat.

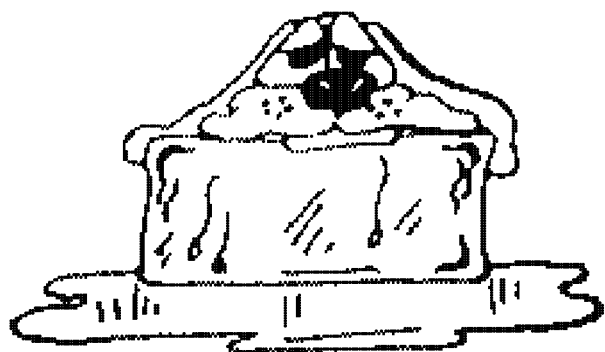
Nyní se tedy ocitnete ve vlastním „pracovním“ prostředí programu. Matematickou úlohu k vyřešení uvidíte vpravo dole vedle zeleného čaroděje. Pod úlohou ubíhá graficky znázorněný čas, dosažené skóre a level jsou také zobrazeny v pravé polovině obrazovky. Joystickem v portu č.2 vždy nasměrujte kuši a šíp pokaždé vystřelíte na okénko se správnou odpovědí. Za každou správnou odpověď obdržíte 10 bodů a pokaždé po dosažení 50. bodů postupujete do vyššího levelu. Za špatně zodpovězenou úlohu se trestné body nepřidělují.

Nakonec budete v každém případě seznámeni s Vaším podrobným bodovým a procentuálním hodnocením, no a pokud navíc zvládnete i poslední 13. level, nechejte se překvapit! Jestli ne, nevadí - zkuste to znovu!

MONSTER BAR - hra pro C128, C128D

Monster Bar je zábavná hra (záhrobní střílečka) pro C128 nebo C128D v módu 128. Hra je psána v BASICu 7.0 a vyzkouší Váš postřeh při střílení a zabíjení nejrozdělnějších monster na hřbitově, kde se různí upíři, vlkodlaci, smrtky, čerti a kdovíjaké obludy postupně a nevypočitatelně vynořují zpoza náhrobků, aby na Vás civěli a čekali na svoji kulku do hlavy. Joystickem v portu 2 pak obsluhujete zaměřovač a stiskem fire si to s nimi rozdáváte. Hra má celkem 5 úrovní, takže když se

Vám podaří po chvíli postoupit o něco dále, zablyskne se (snad na lepší časy) na obrazovce a jste v dalším, obtížnějším levelu. Plynule se tím celá hra zrychluje. Za zabítí příšerky Vám ve hře naskočí na Vaše střelecké konto



100 bodů, za její únik (to když obludku necháte po jejím vykouknutí utéci) se Vám 150 bodů odečítá a za střelu vedle a minutí cíle doplatíte odečtením 50-ti bodů. V žádném případě se tedy nevyplatí vyprázdnit při prvním šustnutí za náhrobkem na toto místo celý zásobník! To by jste si více uškodili než prospěli. Spíše promyšlená a cílená střelba má v tomto případě šanci. Hra pak tedy končí po absolvování všech pěti kol zbledlé palby, nebo pokud počet ran vedle, či uprchnutých potvor dosáhne čísla 10.

MARATHON C128

Další hra pro C128 nebo C128D v módu 128!!! Zkuste si také svůj běh o život s velice jednoduchou strategií, utečte těm ostatním padouchům a získejte pro sebe co nejvíce bodů. MARATHON C128 je napsán v BASICu 7.0 a ve strojáku a ovládá se joystickem v portu č. 2. Natáhněte tedy program číslo 1 a spusťte jej. Automaticky se pak druhý program dotáhne a i při vší úctě k Vašemu C128 a zrychlujícímu FAST modu Vašeho počítače si chvíli počkáte, než se hra objeví.

Na obrazovce uvidíte bludiště, jednoho sportovce (to jako Vás) a dva - jak se po brněnsku říká, vometáky, kteří Vám vo kejhák a glóznu usilovati budou. Napravo je pak číslo levelu, nejvyšší skóre, Vaše skóre, počet zdatných atletů, co máte ještě k dispozici a počet mil do konce závodu.

Cílem hry je dokončit 26 mil trvajícím během jako o život (proč jako - když Vás ty potvory lapí, přijdete o 1 život) a přitom nasbírat co nejvíce bodů. Jak? Sebráním praporku. Co za něj? V prvním levelu 15 bodů, ve druhém 30 a ve třetím už (ani se neptejte) dokonce infarktových 45 bodů!!! To je, co?

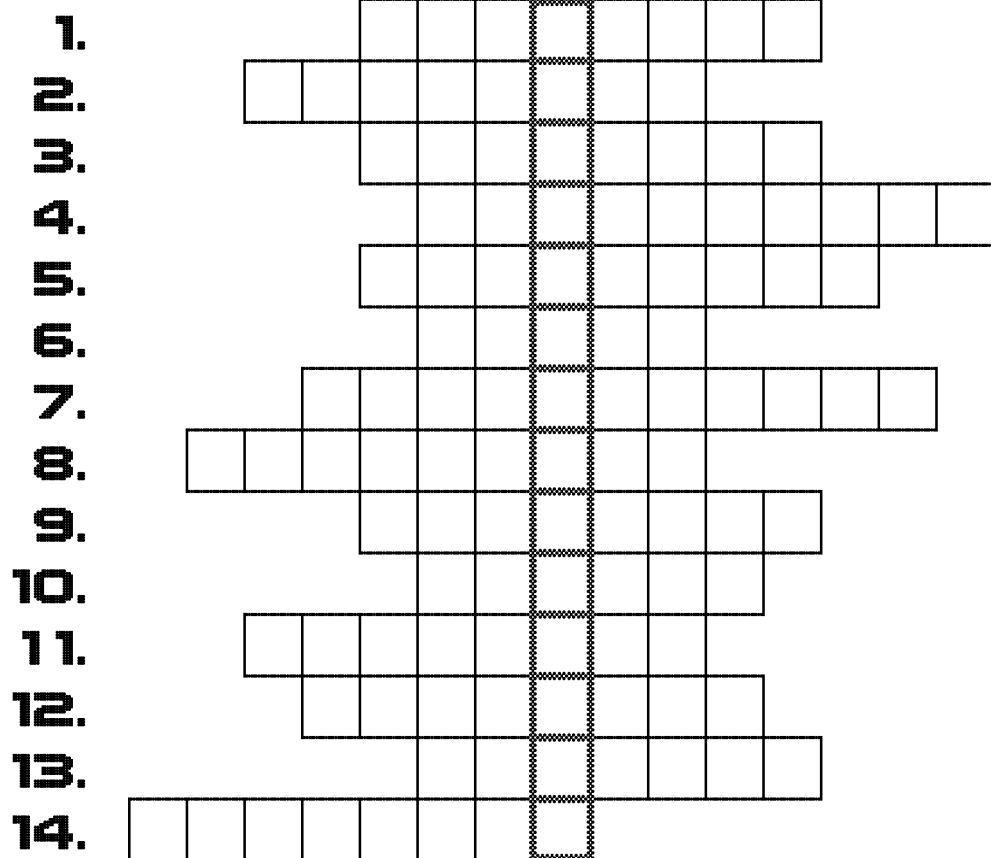
A pokud budete dost dobří, můžete dostat navíc i nějaký ten živůtek (nebo spíše muže navíc).

Příjemnou zábavu s programy a hrami vytvořenými v Commodore klubu BRND Vám přeji autoři

STEP + Ruda RS

Pařanská soutěž !!!

V dnešním čísle jsme pro vás připravili malou soutěž, která by měla ověřit vaše znalosti v oboru počítačových her. A jako v každé jiné soutěži, tak i zde lze něco vyhrát. Ze správných odpovědí vylosujeme 3 výherce, kteří pak obdrží následující: první cena - **10 disket her** dle vlastního výběru z našeho katalogu, 2. a 3. cena disketa se zbrusu novou zábavnou textovou hrou **Dědictví** (jejím tvůrcem je Karel Polášek, jeden z redaktorů našeho časopisu). Ale teď už konec řeči a pusťte se do luštění...



Doplňovačka:

1. Název zvláštní postavy ve hře Maniac Mansion (jsou celkem dvě).
2. Tvůrce špičkového tankového simulátoru.
3. Slavná akční režie od Rainbow Arts
4. Wallyho pyžamové dobrodružství, jinak známé pod jménem ...
5. Příběhy neohroženého Clyde Radcliffa.
6. Jméno hl. hrdiny ve hře Barbarian.
7. Jedna z nejlepších obchodních her na C64 (i v české verzi).
8. Styl hry (Zak McKracken, Soul Crystal, Brubaker, atd).
9. „Šťastná páka“.

10. Název města, ve kterém se odehrává hra Batman.
11. RPG série firmy Sir-Tech.
12. Hloupí tvorečkové ženoucí se do záhuby, jinak také hra od Psygnosis.
13. Jiný název (odrůda) hry Katakis.
14. Stát se neohroženým bukanýrem, korzárem ve službách krále, obchodníkem se zbožím či hledačem pokladů, to vám umožní pouze jediná hra. Která?

Soutěžní otázky:

1. Vypíšte doplňovačku, uhadněte tajenku a hru, ke které se vztahuje (zašlete nám celé znění doplňovačky, ne pouze tajenkull!).
2. Napište nejméně 5 leteckých a 5 automobilových simulací vytvořených pro C64.
3. O co jde ve hře Maniac Mansion (co je cílem této hry)?
4. Jaké národnosti jsou zakladatelé herní firmy Sir-Tech? Zvolte správnou možnost:
 - a) české
 - b) maďarské
 - c) francouzské
5. Napište, která hra mezi uvedených pět nepatří a proč: Blue Angel '69, Shinobi, Klax, Shiftrix, Block Out.

Uzávěrka došlých odpovědí je 31. 3. 1996, takže až do tohoto data můžete zasílat své odpovědi na adresu šéfredaktora:

Marek Václavík
tř. 1. máje 1621
753 01 Hranice

Správné řešení a vylosování výherci budou uveřejněni v 5. čísle časopisu SPLASH!, které vyjde krátce po tomto datu. Napište nám také vaše názory k této soutěži, zda se vám líbila, případně vlastní nápady k podobným aktivitám. Přeji hezké chvíle u C64 a mnoho úspěchů při řešení doplňovačky.

Marcus

Cool Sports Disk



Při vytváření International Karate disku mě napadlo, u kolika her jsem vlastně strávil stejnou dobu, jako u této bojové klasiky. Okamžitě mě napadly sportovní hry. Tento žánr her je totiž můj nejoblíbenější. Zároveň s tímto nápadem se začala

rodit myšlenka na vytvoření výběru z těch nejlepších kazetových sportovních her, které se kdy na Marcusově monitoru či mém černobílém Merkurku objevily. A protože Marcus je pro každou špatnost (naštěstí i dobrot), začaly mé představy

velice rychlým tempem nabírat konkrétnějších forem. Po tři odpoledne a večery jsme vyhledávali u Marcuse v jeho posvátné Pařížce a procházeli množství jeho kazet a vybírali jsme to nejlepší. (Po další tři odpoledne a večery jsem pro vás sepisoval tuto recenzi). Během těchto dnů jsem velice často střídal názory na to, jestli zaplníme pouze jednu stranu, nebo celou disketu. Protože jsme však chtěli pouze ty nejkvalitnější hry, vybrali jsme pět her, které by vás měly u počítačů udržet skutečně dlouho. A jaké hry u nás zvítězily?

BMX SIMULATOR, Codemasters, 1988

Jedná se o simulátor závodů na nedávno velice populárních kolech BMX. Na několika tratích, které vidíte z velice přehledného ptáčeho pohledu, závodíte s počítačem nebo se svým kamarádem (mnohem zábavnější samozřejmě o to, kdo je lepším bé-em-ixistou). Závodíte však nejen se soupeřem, ale především s pekelným časovým limitem, ve kterém musíte projet daný počet kol. Pokud závodíte proti počítači, je mnohem lepší jezdit těsně za ním v závěsu a vyčkávat na jeho chyby (které dělá vždy na stejném místě na stejném okruhu ve stejném kole) a pak ho v klidu předjet. Ovládání je jednoduché, tlačítkem joysticku zrychlujete a k sobě zpomalujete, doleva nebo doprava zatáčíte příslušným směrem. Po každé jízdě si můžete zvolit Action Replay - počítač vám znovu přehraje právě skončené kolo. Navíc můžete klávesou S zvolit Slow Motion, který vám záznam zpomalí jako při opakovačce jakékoli shlédnutitelné akce při jakémkoliv sportovním přenosu.

Klady: časový limit (hra nenudí, má spád), zajímavé zvuky a animace při pádu z kola, Action Replay.

Zápory: časový limit (příliš krátký), při kolizi s jezdce-počítačem spadneš vždy jen ty (silně iritující).

BMX Simulátor je zajímavou exkurzí do tohoto mladého sportu. Mnohonásobně hratelnější je hra ve dvou.

LEADER BOARD, Access Softw., 1986

Leader Board je výborně zpracovaný golf. Nabízí vám možnost hry na 18 až 72 jamek pro jednoho

až čtyři hráče. Tuto hru si klidně můžete zahrát sami, aniž by vás začala nudit, neboť jak možná víte, každá jamka v golfu má určitý par - počet úderů, na kolik byste ji měli zahrát. Z toho vyplývá, že vůbec nemusíte soupeřit s jiným hráčem, ale pouze s palem jednotlivých jamek. Velmi důležitou volbou je volba vaší úrovně. Při úrovni Novice na vás vůbec nepůsobí větry (ehm, no tak...), takže se můžete soustředit pouze na co nejrychlejší dopravení míčku na green (nakrátko posekaná plocha kolem jamky) a jeho následovné vdůlení. Na Amatéra působí větry, ale pouze v jednom směru, a to zleva doprava. No a Profík se musí vyrovnat s poryvy větru, srovnatelnými snad pouze s řáděním hurikánu Andrew (nesplést s Andrejem Anastasovem, toho času redaktorem takřka konkurenčního časopisu) v roce 1992 na Floridě, USA. Ovládání je jednoduché. Pohybem joysticku určujete směr, kam poletí míček, vybíráte druh hole, stiskem fire pak určujete sílu úderu, v poličku Snap dále určujete, jak rovně (křivě) míček poletí. Dobře jsou zpracovány různé terény - z krásně rovné louky se vám páli mnohem lépe, než z pískového bunkeru, odkud se míčku vůbec nechce. No a pokud se trefíte do vody - žbluňk!

Klady: různé terény, krajiny, výběr úrovně, vcelku realistické zvuky.

Zápory: pomalejší vykreslování.

Leader Board je výborně zpracování zajímavého a pro zúčastněné sportovce lukrativního sportu. Můžete se dobře pobavit i sami bez protihráče, což není u sportovních her časté.

ONE ON ONE, Electronic Arts, 1983

One on One je netradiční zpracování tradiční hry, basketbalu. Proč netradiční? Nehrají zde totiž dvě mužstva, ale pouze dva hráči, samozřejmě na jeden koš. Pokud se nepletu, říká se tomu streetball. Po nahrání máte možnost volby nejrůznějších více či méně důležitých nastavení v přehledném menu. Po dobu výběru vám bude do ouška pípat jeden z mnoha ragtimů Scotta Joplina (to tvrdí Marcus, a já nemám důvod jeho hudebnímu vzdělání nevěřit). A co že si v menu vlastně můžete vybrat? Obtížnost, počet hráčů (jeden či dva), hru na čas nebo do určitého skóre, kdo po vstřelení

koše získá míč, za koho chcete hrát. Jméno Julius Erwing mi jako správnému sportovnímu příznivci neříká vůbec nic, zato jméno Larry Bird mi nápadně připomnělo slavného hráče NBA (především) minulého desetiletí. Rád bych se zmínil také o výběru obtížnosti. Počítačové soupeři jsou skutečně na různých úrovních, takže ze začátku budete mít problémy na úrovni nejnižší, při následných volbách vyšších úrovní se budou vaše problémy opakovat. Na nejvyšší úrovni si pak nebudete jistí svým vítězstvím nikdy. Hra se ovládá vcelku jednoduše. Na začátku stojíte (nebo soupeř) na hranici trojkového pokusu, vaším úkolem je samozřejmě dopravit míč do koše. V tom se vám soupeř snaží zabránit. Při hře platí americká basketbalová pravidla (24 sekund na střelbu, hra je rozdělena na čtvrtiny...), navíc však platí i pravidla pro streetball, která možná neznáte. Nejdůležitější z nich je pravidlo, podle kterého musíte s míčem, který soupeři seberete, opustit území pod košem (tzv. hrušku), a až potom můžete střílet nebo zahájit útok. Samozřejmě jsou fauly a následné trestné hody. Pokud hráč při zavěšování atakuje koš příliš prudce, tak se s ním utrhne a rozbije se. Následuje vcelku vtipný výstup uklízeče. Každou pěknou akci uvidíte znovu - hra má Action Replay. Po zvukové stránce je hra na průměrné úrovni, musíme však přihlídnout k roku výroby. Grafika je nad průměrem doby vzniku.

Klady: celkem pěkně animované pohyby, originální námět, propracovaná volba obtížnosti.

Zápory: nic moc hudba, málo barev.

Tento netradiční basketbal mě mimořádně zaujal a nevím, proč by tomu u vás mělo být jinak.

DECATHLON, Activision, 1983

Desetiboj. Nejtěžší disciplína královny sportů. A náš malý národ v něm má dokonce olympijského vítěze. Chtěli byste si vyzkoušet, co všechno musí Robert Změlík zvládat? Zahrajte si Decathlon. Jak se na počítači ovládají atletické disciplíny vám popisovat nebudu a radši se vrhnu do popisu jednotlivých sportů (samozřejmě napřeskáčku, to jsem celý já). Při skoku do dálky mi vadilo, že nedopadáte do písku, ale přímo na tartan. Vrh koulí, hod oštěpem a diskem nemají vlastní speciální

zvané sektory, takže vrháte a házíte zase na dráhu. Při hodu diskem se navíc nepříliš stylově vrtíte. Skok do výšky i o tyči jsou vcelku bez problémů. A teď běhy. Při všech čtyřech běžecích disciplínách (100, 400 a 1500 metrů hladkých a 110 metrů překážek) soupeříte s počítačem (pokud hrajete sami). Porazíte ho pravděpodobně pouze na trati nejdelší, neboť android, který by byl schopen kvedlat joystickem tak, aby vyvinul větší rychlost, než počítačový běžec, nebyl doposud vynalezen. Velkým pomocníkem jsou při běžích označení, podle kterých poznáte, jak daleko máte do cíle a jak si tím pádem máte rozvrhnout síly. No a nyní pár obecných vět. Při většině disciplin dosahujete mimořádně kvalitních výkonů, kterých by desetibojář nikdy nedosáhl. Celkem často totiž za jednu disciplínu získáte přes 1000 bodů, za což vás publikum odmění bouřlivými ovacemi. Navíc se celkovým součtem blížíte, nebo i překonáváte, hranici 10000 bodů, což je pro současný desetiboj hranice nedosažitelná. Grafika i animace jsou na rok výroby docela kvalitní.

Klady: skutečně velká hratelnost a zábava, rostoucí s počtem hráčů.

Zápory: nedostatečné ozvučení, vše probíhá na dráze, super výkony - nerealistické.

Vcelku dobře zpracovaný sport, mimořádně zábavný ve více lidech.

MICROPR. SOCCER, Sens. Soft, 1988

Hráli jste někdy fotbal v hale s mantinely? Microprose Soccer vám to umožní. Máte možnost výběru ze čtyř druhů utkání: Six-a-Side Challenge je jeden zápas proti počítači. All Star Tournament je liga 24 týmů, světe div se, z USA. To se autorům příliš nepovedlo, protože evropský fotbal (soccer) byl v roce 1988 v USA znám pouze o málo více, než národní sport Burundi u nás, takže se stalo, že zápas je rozdělen na čtvrtiny. V každém případě si vyberete, za jaký tým (město) chcete hrát a hurá na to. Systém této ligy mi nápadně připomínal systém NHL. Tento systém (NHL) je však dokonale odzkoušen, takže to není vůbec špatné. Třetí položka - Indoor League je určena pro větší počet hráčů u počítače (pokud k vám například přijde 15 pařbychtivých kamarádů). Každý hráč se na úvod

zapiše do seznamu - Name Bank. No a všichni hráči, uvedení na tomto seznamu, mezi sebou hrají klasickou fotbalovou ligu. Při výběru Two Player Friendly si proti sobě zahrají přátelský zápas dva hráči, uvedení v tabulce. Jak jsem předeslal, hraje se v hale s mantinely, z čehož občas plyne velká legrace, takže třeba vaši střelu vytáhne gólman těsně vedle, ale míč se k vám odrazí a máte před sebou prázdnou branku. No netrefte se. Hrají vždy čtyři hráči a brankař. Celé dění vidíte přehledně shora. Ovládání je klasicky fotbalové, velmi důležitou roli hrají v této hře přihrávky (můžete si vybrat AUTO - přihrává za vás počítač, nebo můžete přihrávky ovládat vy). Hra je doprovázena dobrými zvuky. S hudbou je to horší. Ne že by byla vyloženě špatná (uslyšíte notoricky známé ever-greeny), ale ke hře se vůbec nehodí. Zvuky i hudba se však dají vypnout. Velice pěkně je udělán

Replay. Chvilku se jakoby přetáčí zpět televizní záznam, pak uvidíte akci znovu. Bohužel se tento Replay vyskytuje dost často, takže vás asi začne časem zdržovat. Autoři pozapomněli na možnost vypnout ho. Nezbytnou funkcí je i LOAD-SAVE. Nedovedl bych si představit, jak hrajete celou ligu během jednoho dne. Malou chybou je, že nemůžete přepisovat starou pozici, ale musíte vždy zadat takový název souboru, který ještě na disku není.

Klady: Load-Save, čtyři druhy zápasů, hra pro mnoho lidí, Replay.

Zápory: hudba, nezvyklá pravidla, situováno do USA.

Microprose Soccer je třeba ocenit za to, že je určen pro samotného hráče i celou bandu počítačových sportovců.

MAC

Bop'n Rumble

Firma: Beam Software

Rok: 1987

Délka: 167 bloků

Chcete si zahrát hru, která vás pobaví jako žádná jiná? Máte rádi pouliční mlátičky, ale nudí vás nekonečné nahrávání nových levelů, ve kterých stejně není nic originálního? V tom případě jste na správné adrese. A pokud normálně odebíráte náš famózní časopis Splash!, tak si můžete pogratulovat, protože na přiložené disketě se právě jedna takováto geniální hra skrývá...

Najdete ji pod zvláštním názvem Bop'n Rumble a už na první ohmatání vám bude jasné, že všechny Double Dragons, Target Renegady a případné Final Fights strčí s přehledem do kapsy. Ačkoliv je hra z roku 1987, poskytne vám jedinečnou zábavu a rozhodně nebudete litovat ani jediné chvilky strávené u počítače.

Náplň hry je velice prostá: vžijte se do role chlápka, který právě ztratil zaměstnání. Jako bývalý vyhazovač v hospě (rozumějte v hospodě) si navykl na poněkud drsnější zacházení se svými „klienty“ a tak nyní, když pozbyl své lukrativní práce, vyráží do ulic a zkouší své brutální kousky alespoň na obyvatelích městečka. Jak tak bófa

(tak budeme říkat vašemu paňácovi) prochází ulicemi metropole - nyní místem jeho nového působení, zjišťuje, že ne vše je asi zcela v pořádku. Jak jinak si také vysvětlit to, že naráží na volně se potulující gorily, dědoušky se slepečkou hůlkou, jejichž fingovanou slepotu záhy pozná po pár ranách čaganem do hlavy. Potkává zmutovanou basketbalistku, pankáče, skákající buldoky a zhůvěřilou děvku povolných mravů, která se výhružně ohání vražednou kabelkou. Vrcholem všeho je pak jakýsi příbuzný Rudy Pivrnce, s jehož bachorem není radno si cokoli začínat. Jedním slovem chamraď převeliká!!!

A tak ač nerad, uchyluje se bófa k násilí a podle přísloví „nejlepší obranou je útok a ještě jim pár přidat závdavkem“ si nenechá od nich nic líbit. Bófa je mistrem svého řemesla, zvládá zákeřné chmaty jako čelíčko, kroucení uší, kopanec s výskokem, hrudičku, kopanec do rozkroku (aúúúú...), box, pecku do hlavy a jiné pozoruhodnosti. Občas pomůže i podtrhnutí nohou, čímž lze dočasně vyřadit protivníka z provozu...

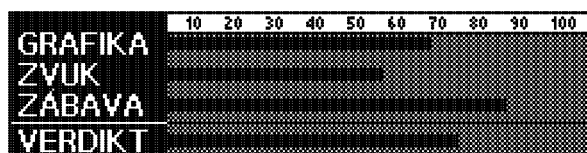
Asi vás zprvu zarazí jednoduchost grafiky (pouze 2 typy pozadí - měso a jakýsi park), ale už několikrát jsme se mohli přesvědčit o tom, že důležitější je vždy celková hratelnost hry a ne její technické zpracování. Všechny sprajty jsou dost hrubé, avšak tento nedostatek nahrazuje jejich velikost. Postavičky jsou často až půl obrazovky vysoké a když k tomu začnete provádět s bůfou různé útočné kousky, pak nastane ten správný šrumec. To samé platí o hudbě a zvukovém doprovodu - až geniální jednoduchost. Zparodizovaná boogie-woogie se ztišuje vždy, když začnete bušit do nepřátel a opět se neslyšně vynoří tehdy, až je s nimi veta a bófa pokračuje ve své nekonečné cestě.

Velkou výhodou Bop'n Rumble je to, že když skončíte např. v 6. levelu, nemusíte celou hru hrát znovu od začátku, ale v hlavním menu si již můžete zvolit úroveň, kterou jste avsolvovali naposled. Snažil jsem se tuto hru dohrát až do konce, abych vám mohl prozradit, kolik levelů vás celkem čeká.

Ale v tom vám zklamu. Poté, co jsem asi 8-krát neuspěl v 15. úrovni, přestalo mě to bavit, deprese jsem rezignoval a sáhl po resetu. Každopádně než dojdete na konec hry, uplyne hodně a hodně času.

Zbývá mi ještě shrnout klady a zápory hry, závěrečný verdikt, zkrátka zda hru vyzvednout do nebe anebo zatratit a proklínat. Protentokrát však udělám výjimku a poradím vám lepší věc: zahrejte si Bop'n Rumble a úsudek si vytvořte zcela sami. Toť vše, přátelé.

Marcus



IN: chmaty, legrační animace, možnost volby levelu
OUT: jednotvárné pozadí, hra bez konce (???)

Minesweeper 64

Firma: Erik Engdahl
Rok: 1993
Délka: 23 bloků

Sotva jsem se, alespoň částečně, nabažil hry Trick, je tady další logická bomba stejného ražení. Touto bombou je commodorská verze klasického písíčkovského Minesweepera. Pokud jste si Trick nebo PC-verzi Minesweepera oblíbili, pak okamžitě zanechte veškerých zbytečných činností (jídlo, učení..., zkrátka vše kromě sexu a četby Splashle a Score) a nahrajte si Minesweepera z diskety, která je k tomuto číslu časopisu přiložena. Princip hry příliš objasňovat nebudu, protože je úplně stejný, jako u minule recenzovaného Tricku, takže jen ve stručnosti.

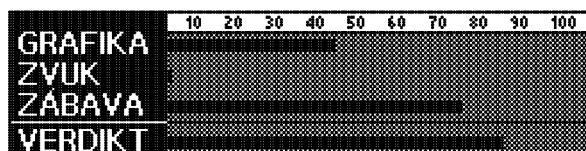
Kurzorem na obrazovce odkrýváte pole, pod kterými se vám objevují čísla, která udávají počet min v okolí pole. Vaším úkolem je odkrýt všechna pole, aniž byste šlápli na minu. Toť vše. Zbytek recenze už bude pouze o tom, čím se Minesweeper od Tricku odlišuje (vesměs kladně). Prvním obrovským rozdílem (a kladem) je možnost ovládnání pro

myš!!! (a to myš 1351 nebo Amiga myš) nebo pro joystick. Dalším velkým plusem je to, že po odkrytí pole, v jehož okolí není žádná mina, se odkryjí všechna okolní pole bez miny, čímž se hra velice urychlí a stane se přehlednější. Navíc si každé pole s minou můžete pravým tlačítkem označit, takže už pak nepůjde odrýt, čímž si ušetříte nervy a zásobu sprostých slov, které by vám při náhodném odkrytí takového pole samovolně vyletěly z úst. Tentokrát také nemusíte hrát na jednom hrací poli, ale můžete si vybrat ze čtyř obtížností - Novice, Rookie, Expert, Pro. Jednotlivá pole se od sebe liší velikostí a počtem min. U každého pole jsou uvedeny tři nejlepší časy. Tyto časy však bohužel nelze uložit. No a stejně jako u PC verze zde máme takový milý ksichtík, který reaguje na vaše počínání. Pokud se nic neděje, je mu do smíchu. Při odkrývání pole se zatváří velmi napjatě. Když se vám zadaří a minu nešlápnete, je opět vychlámaný jako lečo (zajímalo

by mě, kdo tento výraz vymyslel, můj spolužák Martin Novák autorství rezolutně popírá). Jestliže štěstí nemáte - jste tuzí a hlavičce už do smíchu není. Po úspěšném odkrytí posledního pole si hlavička nasadí černé brýle a jasně vám dává najevo, že jste (vy i hlavička) za vodou. (Tak mě napadá, jestli znáte tuto báseň: černé brýle, bílá hůl, dědek, frajer, neuhnul - to mě taky naučil Novák.) Minesweeper je velice vydařená logika, která nezapře svůj PC-vzor. Oč chudší je hra na

grafiku a hudbu, o to bohatší je na hratelnost a zábavu.

MAC



IN: myš!!!, 4 obtížnosti, nejlepší časy, idea
OUT: nelze ukládat čas

Super Sports

Firma: Gremlin Graph.

Rok: 1988

Délka: 2 strany

Existuje několik her, kde soutěžíte v několika netradičních disciplínách. Super Sports jsou jednou z nich. A v čem že budeme soupeřit tentokrát? To se dozvíte za chvíli, po několika úvodních informacích.

První, co vás po nahrání hry upoutá, je vcelku průměrná, ale nadprůměrně (či spíše podprůměrně) falešná hudba. Snažme se ji tedy nevnímat, nebo alespoň ztlumit, a věnujme se systému výběru disciplin, který se autorům docela vyvedl. Jako zmatené a nesmyslné se mi jeví pouze kombinace Space a Fire při výběru. V menu si nejprve vyberete jednu z pěti hlav, se kterou chcete soutěžit, posléze si můžete vybrat jednu či více disciplín z celkem pěti, které máte k dispozici. Samozřejmě můžete absolvovat i všech pět disciplín. No a pokud byste měli po ruce kamaráda, pak vězte, že hra je určena pro 1-4 hráče, takže hurá do soupeření. A v jakých disciplínách vlastně budete soutěžit?

V disciplíně Crack Shot máte během 60-ti sekund za úkol sestřelit co nejvíce pohyblivých terčů. Většinu z nich musíte zasáhnout vícekrát. Vždy po šesti ranách chvíli nemůžete střílet, protože přebíjíte svůj revolver, což alespoň částečně vyvolává pocit jakés takés reality. Další disciplínou je Dare Devil Diving (DDD). Je to disciplína, která svou hratelností dalece převyšuje všechny ostatní a blíží se jí snad pouze Crack Shot. DDD jsou vlastně jakési skoky do vody z velmi vysoké věže (400 stop). Každých 40 stop máte prkno, ze kterého se

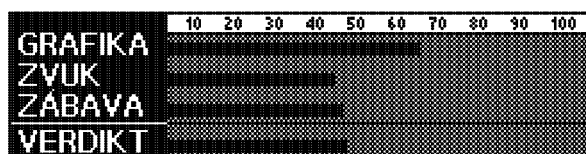
vrháte do neuvěřitelně malého bazénku. Je jen na vás, z jaké výšky skočíte. Celé vaše počínání je vtipně popisováno komentátorem, jehož komentář vás mimochodem provází v průběhu celé hry. V průběhu letu musíte provádět nejrůznější salta a obrátky, při dopadu je velice důležité trefit se bo bazénku. Rozhodčí pak svými známkami ohodnotí vaše počínání. Tato disciplína je velice zábavná a legrační, takže mi někdy připadalo, jako by snad ke hře ani nepatřila. Třetí disciplínou je Slate Smash. Stojíte uprostřed obrazovky jako při bonusech v Int. Karate, po obou stranách vedle vás stojí maníci, kteří vám nastavují desky, kteréžto vy máte za úkol (v časovém limitu) rozbít. Nic víc. Crossbow Shot je vcelku nepovedená střelba z kuše. Nejprve musíte rozkmitat joystick, čímž kuši natáhnete, no a pak nezbývá, než zamířit a vystřelit. Velkou roli hraje směr a síla větru. Potřebné údaje máte na monitoru. Vše opět v časovém limitu. Závěrečnou disciplínou je Water Assault. Zde je vaším úkolem doplatit v určitém časovém limitu do cíle, cestou si musíte vyhýbat nejrůznějším nástrahám (ryby, pneumatiky, ledovce... prostě jakési divné moře) a ještě navíc byste měli sesbírat blíže neurčené blikací kulaté předměty což vám jistě dá zabrat. Občas je třeba vyplavat na hladinu a zásobit své plíce čerstvým oxygémem, jinak...

Po grafické stránce snad není nic, co bychom hře museli vytknout. Postavička je pěkně animovaná, pozadí taky nevypadá špatně. Grafika

zkrátka převyšuje zvukovou stránku (což zde ovšem zase tak moc neznamená).

Hra by ani nestála za zmínku, kdyby neob sahovala Dare Devil Diving, která hru sice nepovýší nad šedí průměru, ale aspoň vám název Super Sports za pár týdnů něco řekne. Snad.

MAC



IN: Dare Devil Diving, komentátor, animace postavičky
OUT: neoriginalita (kromě DDD), slabá zábava

Solo Flight

Firma: Microprose
Rok: 1985
Délka: 1 strana

Mám-li zavzpomínat na dobu mého dětství a vydolovat odtud některou z mých oblíbených her, musím se vrátit ještě do temných časů vlády počítačů Atari XL/XE. Zatímco jinde v zahraničí už dávno tyto přišerky koukaly z výkladů bazarů a jejich místo zaujaly „zázraky techniky“ zvané Commodore 64, u nás tomu bylo přesně naopak (nic ve zlém, MACu, nadosmrti dobrý ...aúúú!). No a v této době mě obzvlášť zaujala jedna hra jménem Solo Flight (dále jen SF). Musím uznat, že její zpracování bylo na svou dobu převratné, i když dnes se tomu už jen smějeme. Poprvé jsem SF spatřil právě na Atari a ohromil nejen mne, ale všechny vůkolpařící kamarády. Později se SF objevil i na C64 a dodnes neztratil své kouzlo, přestože vznikl ještě za hlubokého totáče. Tak to by bylo trochu pokecu k historii a teď se pohodlně usadíte, dáme se konečně do recenze, jak se patří.

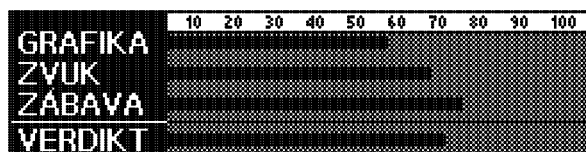
Hra patří do kategorie leteckých simulátorů. Jeho netradičnost spočívá v tom, že protentokrát ovládáte malé letadélko a rozvážíte s ním poštu po Spojených státech. Můžete operovat celkem na šesti územích, každé z nich se samozřejmě liší povětrnostními podmínkami a hlavně hornatostí terénu. Když si nedáte pozor a neprostudujete mapku před startem, může se vám stát, že křuchnete frňákem do země, ani nebudete vědět jak. Hory totiž při letu nevidíte (o zobrazování nerovného terénu si tehdejší programátoři mohli nechat jen zdát), ale vidíte stín svého stroje, kterak se k vám nezadržitelně blíží. Stín je taky nejdůležitějším prvkem ve hře a vyplatí se jej pořád sledovat. Před letem se objevíte na jednom z lokálních letišť, zde si načerpáte

palivo (max. 60 galonů) a balíky do jednotlivých měst. Nakládejte opatrně, jinak se vám může přihodit nemilá příhodka v podobě toho, že se neodlepíte z runwaye. Poté následuje mapa oblasti a už zbývá jen natočit vrtuli a vzhůru do práce. Po příletu na nové letiště se zobrazí body a můžete pokračovat v procesu nakládání a rozvážení.

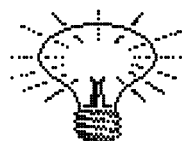
Pro ty, kdo ne zcela dobře zvládají let, jsou dvě možnosti - buďto spolýkat několik kynedrlů anebo (a v tomto případě to bude spíš to druhé) zkusit tréninkový mód. Považuji se za ošlehaného simulátormaniaka, ale v SF si rád zalétám i trénink. Zde vás tento mód skutečně učí vzlietnout, přistát apod. Dispečer mluveným hlasem napovídá to, co máte zrovna udělat a pokud je něco špatně, opakovaně vás na to upozorňuje. Můžete si nacvičit okruh nad letištěm, přistání, let v mlze, ve dne nebo v noci (nevidíte zemi a tudíž ani stín).

Přesto, že má Solo Flight několik nedostatků (slabší grafika, pouze základní ovládací prvky letu, zpožděné reakce na joystick) a dnes bych asi sáhl po jiné hře, nechybí jí originalita a díky své jednoduchosti si získala za svou dobu existence nemalý okruh příznivců.

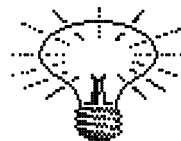
Marcus



IN: nápad, trénink (mluvená nápověda), nenáročnost
OUT: zpožděné reakce na joy, grafika



ZÁKYSNÍK aneb Hráči sobě



Tipy a triky

PARALLAX

Kódy pro průchody levelů ve hře: STACK, SALON, JEWEL, PARCH, GLOBE.

ROLLER COASTER RUMBLER

Kódy pro levely této hry: Level 2 - AAAGGG, Level 3 - ALIENS, Level 4 - COFFEE, Level 5 - ZARNIE, Level 6 - FRIGHT, Level 7 - TERRER

SPHERICAL

V hlavním menu stiskněte klávesu F6 a zadejte jako kódové slovo MIRGAL. Po krátkém čase se objeví level 75!!!

ROGER RABBIT

Chcete vidět konečné intro této hry? Vložte stranu disku 1 a zadejte:

LOAD "TM",8,1

SYS 42496

NEW

LOAD "TA",8,1

SYS 15360

NEW

LOAD "WE",8,1

LOAD "WI",8,1

RUN

NEMESIS

Pokud stisknete během letu klávesy J, K, L, pak budete aktivovat Cheat - modus.

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pro tuto hru jsou tyto kódy: ABC, IHB, LTO, MLB, DVJ, OAQ, PHH, XNR. Pro vyvolání Cheat-modu jsou zde dvě možnosti: zadejte jako kódové číslo 57502 a stiskněte zároveň klávesy „F3“ a „A“, nebo zvolte ve hře jako Option „F“.

Lucass + Ruda RS / Commodore klub BRNO

Občas nám zasíláte své dotazy ke hrám, se kterými si nevíte rady. A jelikož občas ani my nevíme, jak vám pomoci, chceme v **Zákysníku** otevřít fórum otázek a odpovědí a na tomto místě pak zodpovídat vaše dotazy. Každá otázka bude označená číslem a pod stejným číslem pak bude zveřejněna odpověď na ni. Jde tedy o spolupráci a vzájemnou pomoc mezi hráči - budete-li znát odpověď na některou z

otázek, neváhejte a napište nám (jako obvykle na adresu šéfredaktora). Odpověď označte číslem otázky, které se to týká. Tu pak zveřejníme v nejbližším dalším čísle časopisu.

Otázky:

1. Existují kódy ke hře **Vendetta**? Jestli ano, jaké?
2. Poradte mi, jak mám vzlétnout ve hře **F18 Hornet**.

(Michal Hroch)

3. Co dělat ve hře **Galdregon's Domain** s předměty Necklace, Green key a Ritual Dagger?
4. Co musím mít u sebe, abych dokázal usmrtit šéfa vrahounů (Chief Assassin)?
5. U elfů v podzemní jeskyni kromě drahokamu u Rockmonstera najdu i Diamond. K čemu slouží?
6. Netuším, kde najít část brnění kryjící hrudník a pokud existuje i kryt na nohy, kromě bot, tak to taky.
7. Duch v nejbližší věži chce přinést kosti. Mám ho brát vážně? Jak?

(Dalibor Heřman)

Odpovědi:

2. Základem je mít joystick v portu č.1. Po spuštění mise stisknete tlačítko na joy a držte jej. Dejte joy dopředu a nastavte tah motorů naplno. Pak pusťte tlačítko a přitáhněte joy k sobě. Má-li letoun dost rychlosti, začne se zvedat a automaticky zvedne podvozek. Jste ve vzduchu.

Marcus

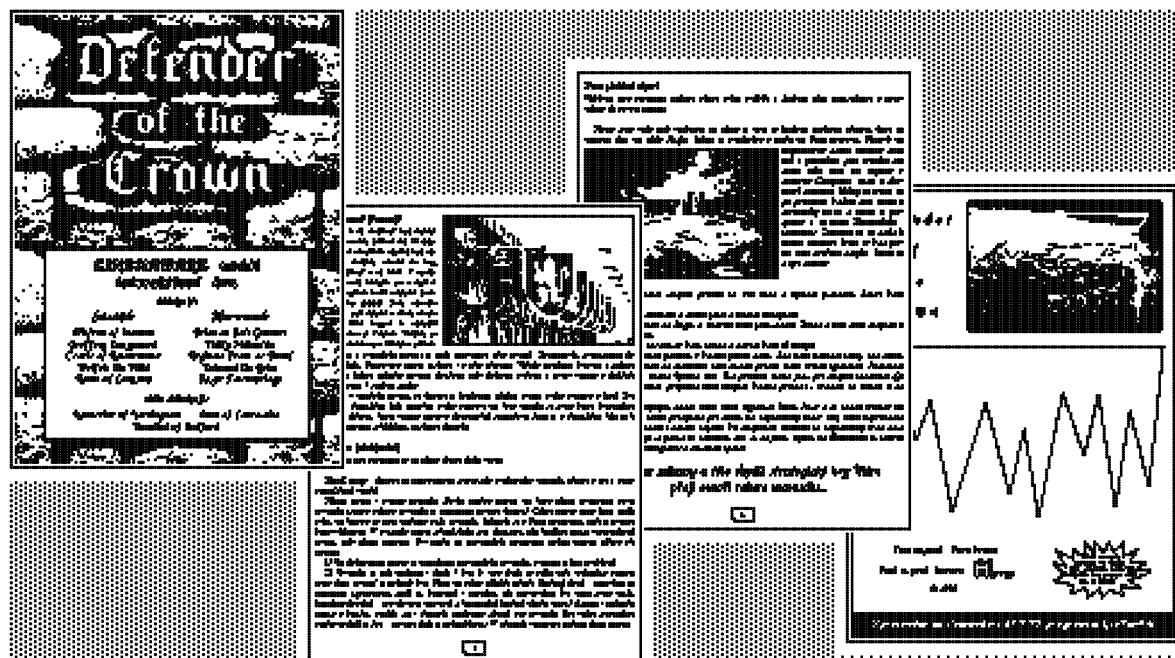
Top 10 Games



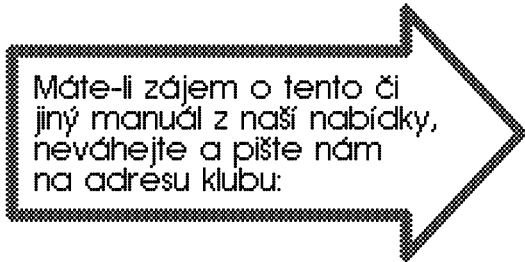
Název:	Rok:	Firma:	Typ:	Body:
1. Steel Thunder	1988	Accolade	simulátor	22
2. Street Rod	1990	California Dreams	sim. auta, obchodní	11
3. Defender o. t. Crown	1987	Cinemaware	strategie	10
4. F14 Tomcat	1988	Activision, Dynamix	simulátor letadla	8
5. Pirates!	1987	Microprose	strategie, adventure	7
6. Turrican 2	1991	Rainbow Arts	akční	6
7. Dragon Wars	1989	Interplay	dungeon	5
8. Black Panther	1988	Punk Productions	sport-karate	5
9. Complex	1990	CP Verlag	dungeon	5
10. Moonfall	1991	21st Century Entert.	akční, obch., simul.	5

Váš žebříček nejlepších her poslejte na korespondenčním lístku nebo v dopise na adresu šéfredaktora (je uvedena na vnitřní straně přední obálky), ne na adresu vydavatele. Uveďte **pouze 5 nejoblíbenějších her** (včetně roku výroby, firmy a typu hry). Systém bodování je tento: hry obdrží 5 až 1 bod (tedy hra na 1. místě vašeho žebříčku dostane 5 bodů a naopak hra na 5. pozici 1 bod).

Defender of the Crown

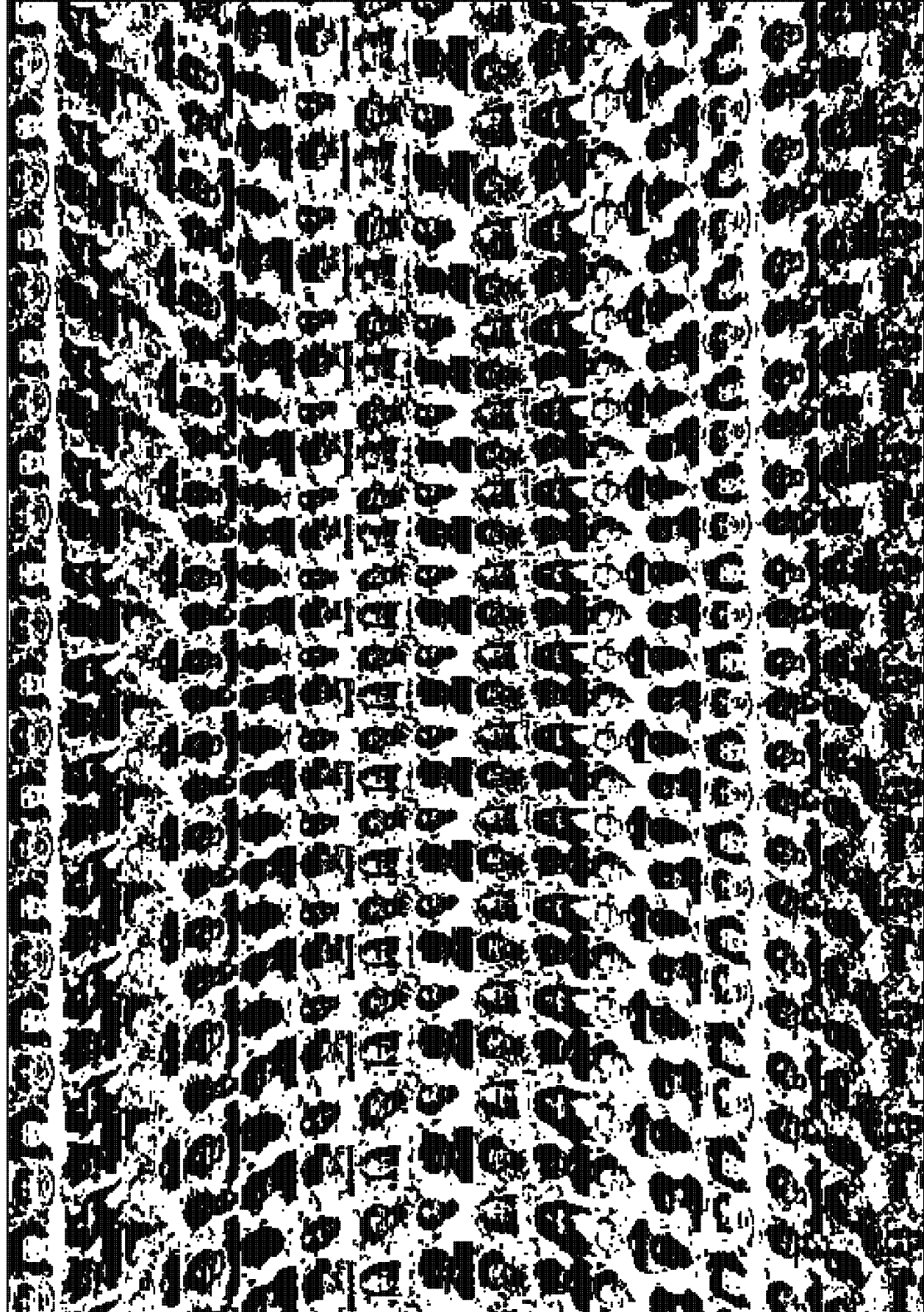


Další z řady manuálů vytvořených na Commodore 64 za pomoci DTP programu GeoPublish a laser. tiskárny HP LaserJet.



Máte-li zájem o tento či jiný manuál z naší nabídky, neváhejte a pište nám na adresu klubu:

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



UNDERSTANDING COMPUTER TECHNOLOGY

function key

floppy disk

main storage

application software

normal flow of operation

input

control device

user interface

peripherals (hardware)

central processing unit

debugging tool

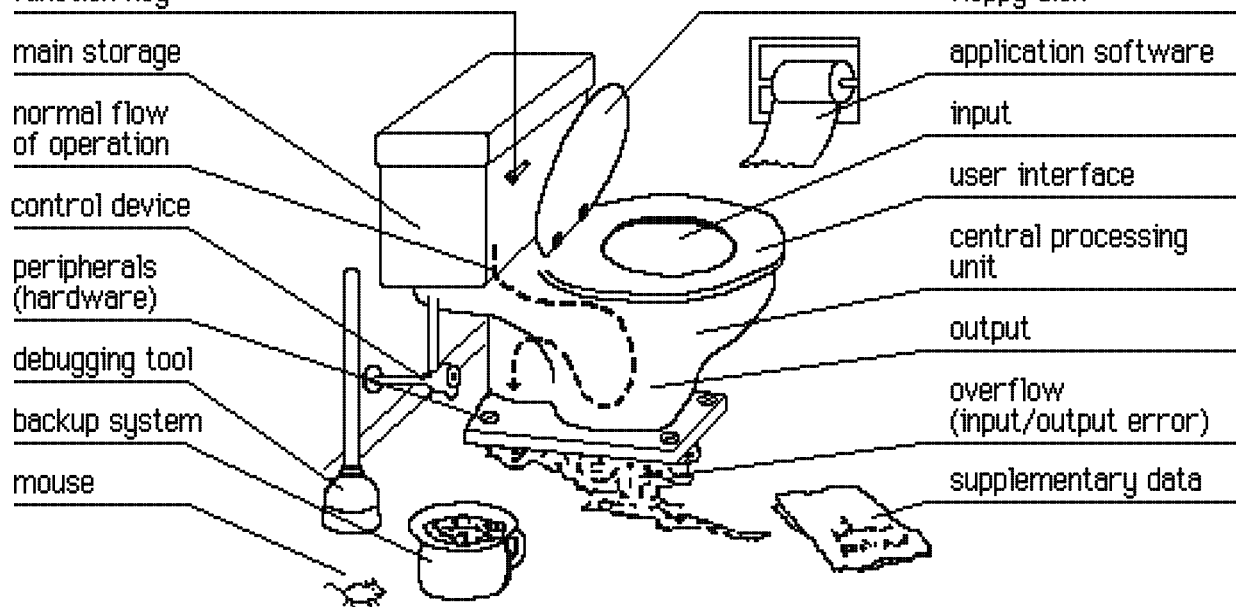
output

backup system

overflow (input/output error)

mouse

supplementary data



Kalendář pro rok 1996

LEDEŇ

PO 4 8 15 22 29
 ÚT 2 9 16 23 30
 ST 3 10 17 24 31
 ČT 4 11 18 25
 PÁ 5 12 19 26
 SO 6 13 20 27
 NE 7 14 21 28

ÚNOR

PO 5 12 19 26
 ÚT 6 13 20 27
 ST 7 14 21 28
 ČT 1 8 15 22 29
 PÁ 2 9 16 23
 SO 3 10 17 24
 NE 4 11 18 25

BŘEZEN

PO 4 11 18 25
 ÚT 5 12 19 26
 ST 6 13 20 27
 ČT 7 14 21 28
 PÁ 1 8 15 22 29
 SO 2 9 16 23 30
 NE 3 10 17 24 31

DUBEN

PO 1 8 15 22 29
 ÚT 2 9 16 23 30
 ST 3 10 17 24
 ČT 4 11 18 25
 PÁ 5 12 19 26
 SO 6 13 20 27
 NE 7 14 21 28

KVĚTEN

PO 6 13 20 27
 ÚT 7 14 21 28
 ST 4 8 15 22 29
 ČT 2 9 16 23 30
 PÁ 3 10 17 24 31
 SO 5 12 19 26
 NE 6 13 20 27

ČERVEN

PO 3 10 17 24
 ÚT 4 11 18 25
 ST 5 12 19 26
 ČT 6 13 20 27
 PÁ 7 14 21 28
 SO 1 8 15 22 29
 NE 2 9 16 23 30

ČERVENEC

PO 1 8 15 22 29
 ÚT 2 9 16 23 30
 ST 3 10 17 24 31
 ČT 4 11 18 25
 PÁ 5 12 19 26
 SO 6 13 20 27
 NE 7 14 21 28

SRPEN

PO 5 12 19 26
 ÚT 6 13 20 27
 ST 7 14 21 28
 ČT 1 8 15 22 29
 PÁ 2 9 16 23 30
 SO 3 10 17 24 31
 NE 4 11 18 25

ZÁŘÍ

PO 2 9 16 23 30
 ÚT 3 10 17 24
 ST 4 11 18 25
 ČT 5 12 19 26
 PÁ 6 13 20 27
 SO 7 14 21 28
 NE 1 8 15 22 29

ŘÍJEN

PO 7 14 21 28
 ÚT 1 8 15 22 29
 ST 2 9 16 23 30
 ČT 3 10 17 24 31
 PÁ 4 11 18 25
 SO 5 12 19 26
 NE 6 13 20 27

LISTOPAD

PO 4 11 18 25
 ÚT 5 12 19 26
 ST 6 13 20 27
 ČT 7 14 21 28
 PÁ 1 8 15 22 29
 SO 2 9 16 23 30
 NE 3 10 17 24

PROSINEC

PO 2 9 16 23 30
 ÚT 3 10 17 24 31
 ST 4 11 18 25
 ČT 5 12 19 26
 PÁ 6 13 20 27
 SO 7 14 21 28
 NE 1 8 15 22 29