

ZX magazin



OBSAH:
 ÚVODNÍK
 PROGBASE
 SYSTÉMOVÉ
 CAD-SOFT
 50K STRANA
 ZX+ COMPILER
 NEW A FIFO
 INFO
 TISKÁRNÝ
 INZERCE
 POKE 5
 atd...

**DNES NOVÝ
 ZX
 MAGAZÍN**

LIDOVÉ
 NOVINY
 DO KAŽDÉ
 RODINY

ZDE SE
 PRODAVA
 VLASTA

ZNANÍ
 KOLKY
 PORNOG
 NEVĚDĚM
 POUZE FOTO
 UMELECKÉ!

NEŠ
 TO SE
 PRÁVO

Z redakce ZXM



VÁŽENÍ

Je mi to skutečně velice trapné, neustále se omlouvat. Neustálým omlouváním se totiž snižuje hodnota omluvy jako takové. Můžete třeba stokrát tvrdit, že se omlouváte upřímně, ale právě ta stá omluva je ta poslední, která je ještě uvěřena.

A právě proto háším za hlavu snahu omluvit se za další opožděné vydání našeho časopisu - přestože novoroční. Situace v tiskárně je prostě již taková, že i materiály dodané během října /na prosincové číslo/ nebyly ještě 27. prosince dodány v podobě hotového magazínu.

Mnozí z Vás občas napíšu, že sdaleka spolehlivější byl starý magazín "SPEKTRUM", který byl sice méně obažný, ale pravidelný. Je to slovo do prance. ZX magazín chce nabídnout kvalitu i množství, ale ne a ne se to vydařit a pravidelností.

Věřte, že připravit pro Vás zajímavý magazín je pro nás tím nejkrásnějším, co můžeme dělat. Materiály zatím jsou, a budou asi i nadále. Pro ilustraci: v nejbližších číslech můžeme ihned uveřejnit články Nové POKE, Spectrum +3, Vyhodnocení celostátní soutěže v tvorbě her, Poznámky článku ZX Spectrum a ... kompilátoru, Joystick typ Kempston, Piskárny Commodore pro ZXS, Ohlédnutí za Discipline, Problémy a zajímavosti kolem joysticků, ZXS 80, Music Machine, Multiface 3, Plán hry Rychlé šipy s řešením, Kopírovací programy pro ZXS a některé další. Uvážíte-li, že většina stran ZX magazínu je sadána na pravidelné rubriky, pak je toho materiálu skutečně zatím dost. Záleží skutečně pouze na tiskárně, nakolik bude schopna rychle pracovat.

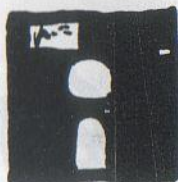
Ještě dvě informace: i nadále počítáme s jedním či dvěma listy vkládaných příloh na formátu A4, protože zatím jich máme stále dost. A úplně na závěr - mnozí z Vás mi napsali a popřáli mnoho štěstí a úspěchů v novém roce 1990. Rád bych Vám všem vysvětlil, že nechtěl být a snad ani nejsem natolik nespolečenský, abych na tyto listky neodpověděl. Bohužel, situace je taková, že na to nemám čas. Odpověděl jsem na několik nejdůležitějších /tedy těm přátelům a spolupracovníkům, kteří pro náš časopis neustále pracují a něco vymýšlí/, ale netroufám si nyní určit, kdo je pro mne více či méně důležitý - pro



svoji práci potřebuji Vás všechny /autory článků i jejich čtenáře/, takže - přeji i Vám /i když asi opožděně, protože pokud i nadále bude všechno fungovat tak, jak doposud, budete tyto řádky číst během konce února/ skutečně krásný a úspěšný nový rok 1990, at je sdaleka lepší, než ty minulé, at je i svobodnější. At se alespoň letos dočkáme prosření v podobě kazety s programy - třeba se Supraphonu; at už se někdo pokusí udělat v časopisech o ZXS pořádek - třeba spravedlněním magazínu "Listy". Vám, čtenářům, děkuji za to, že jste zůstali věrni našemu časopisu a přeji Vám, abyste i nadále v něm nacházeli všechno, co potřebujete. Děkuji Vám za pozornost a nashledanou zase někdy příště.

/David Hertl za ZXM/

PROGBASE



Některé další grafické programy na ZX Spectrum

JMÉNO	AUTOR	ROK	DĚLKA	ZGHM	KÓD OVL.	MAN.	POZN.
ANIMATOR	Sořcat	86	45000	00+	U25 K	není	(1)
ARTIST II	Edge	87	48000	00+0	U25 KJM	T	(2)
ARTIST II cs	pr.MS-CID	88	48000	00+0	U25 KJM	T	(3)
ARTIST II 128	Edge	88	63000	00+	U25 KJM	není	(4)
GRAFIX ICON	Iconsynt.	85	46000	==+	U25 K	není	(5)
KRESLIC+		86	23000	==+	U25 K	v AR	(6)
LEONARDO	Creative	85	43000	+==	U25 KJ	T	
SCREEN MACINE	Cybexlab	88	25000	00+0	U25 K		(7)
WIRE STUDIO		88	25000	==+	U25 K	T	

V kolonce ovládání M znamená Myš (Mouse)

Poznámky:

(1) Animátor není klasický kreslicí program, ale slouží k vytváření pohyblivých obrázků, tzv. filmových okének. Ovládání je pomocí nabídkových menu.

(2) Jeden z nejdokonalejších grafických programů. Kombinované ovládání pomocí ikon a pull-down menu. Jako jediný z grafických programů nabízí funkci "nůžky" - vystřížení libovolného tvaru okénka (touto funkcí disponují jen lepší programy na 16-ti bitových počítačích). K tomuto programu dále patří Sprite Generator (tvorba sprite), Page Maker (DTP na spectru - 3.strana obálky v 7'89 ZX) a Screen Compressor (komprimace obrazových dat).

(3) Tentýž program přeložený do češtiny (oproti Art Studiu, jenž je přeloženo jen do počítačové češtiny)

(4) Úprava programu na 128 KB Spectrum, přímo zabudovaný Page Maker, včetně funkce Page View - zobrazení celé stránky.

(5) Program, který se objevil ve stejné době jako Art Studio. Oproti pull-down menu v Art Studiu využívá pouze ikony. Práce je s ním velmi snadná a přehledná, nevýhodou a dosti vážnou je rychlost, která se pochvilu kreslení stává přímo mučením.

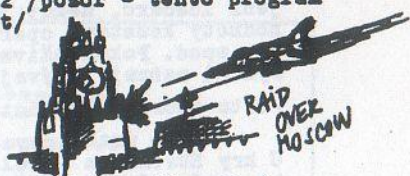
(6) Program tuzemský, který nedisponuje příliš mnoha možnostmi, ale pracuje přes 4 obrazovky, takže na tiskárně obrázek vypadá velmi dobře.

(7) Taktéž program tuzemský, ovšem vynikající kvality. Je srovnatelný, ne-li lepší než Art Studio a Artist II. Ovládání je pomocí ikon, které je možno libovolně umístit. Disponuje i takovou funkcí, jako je natažení okénka o libovolný úhel. Program si můžete zakoupit v Drobné provozovně ONV, Havlíčkova nám 4, Praha 3.

MS-CID

POKE 5 ZX magazin

- M** Manic Miner /Bug Byte/ - 34795,195; 34796,241; 34979,135 nebo 36233,195; 36234,149; 36235,141
 Manic Miner /Soft. Projects/ - 34801,195; 34802,247; 36246,141
 Moon Alert - 39754,0 /neubývají životy/, 42404,x /sa -x- dosad počet životů; 0-14/, 42249,24 /neomezny čas/, 42585,2; 52596,2 /scroll obrazovky/, 42654,195 /nesmrtnost - vozitko je odolné proti všemu/
 Mr. Wispy - 33501,0 /start ve druhém obraze/, 33501,12 /stěhuje hru/, 33509,x /dosad počet životů/, 33693,0 /nekonečné životy/, 33721,x /dosad počet bomb/, 43105,0 /nekonečný počet bomb/
N Mutant Monty - 54933,0
 Night Gunner - 24763,182 /neubývají letadla/, 24001,195 /odstránění šifru/, 24002,194; 24003,94
P Nodes of Yesod - 32661,0
 Phoenix - 29375,0
 Pi-Balled - 46457,0; 44416,5; 46441,0
 Pinball - 46457,0; 31566,0
 PSSST - 24984,0
 Psytron - 28625,0; 28626,0 /neubývá palivo/, 26142,62; 26143,255; 26144,0 /neubývá kyslík/, 41098,17; 41099,32; 41100,1; 41101,0 /neubývají životy/
 Pyjamarana - 48670,16; 48670,0; 43883,2 /pozor - tento program je nutno napřed rozkodovat/
 Pyramid - 44685,0
 Payton - 41100,1
 Pogo /Ocean/ - 44259,0; 44260,33
 Project Future - 27662,0
 Pacmans Revenge - 26000,0; 27354,183
 People from Sirius - 31473,0
 Prohibition - 30382,0; 30383,0
R Raid Over Moscow - 40299,182 /hangár/, 43364,182 /letadla/, 46507,182 /u sil/, 49130,182 /ve městě/
 River Rescue - 33426,0; 33199,255; 33452,0; 36193,N; 36225,
 BONUS
 Road Racer - 27150,0
 Rentakill Rita - 58499,0 /přes MF1/
 Returns of Robots - 51330,205; 52515,205; 63041,201
 Road Wars - 43059,183; 43078,183
 Roadblaster - 43634,60; 55214,0
 Rockford - 57048,182 /přes MF1/
 Roll & Round - 30900,0; 30900,182 /přes MF1/



SYSTÉMOVÉ

Úpravy her pro ZX Spectrum

Nejjednodušší postup, jak upravit většinu programů staršího data je následující: nahrajeme BASICový loader pomocí příkazu MERGE"" a tímto způsobem zajistíme, že nedojde ke spuštění BASICu a k případnému zásahu do systémových proměnných, který by po stisknutí BREAKu vedl ke zhroucení systému. Pokud nelze BASICový program nahrát ani takto, zbývají dvě možnosti: buď zvolit změnu hlavičky /bajt, označující automatický start programu - např. pomocí programu Headeredit/, nebo zkusíme jeden z programů, zastavujících běh programů ve strojovém kodu - Dešif a Superstop.

Další postup je pak už pro všechny případy shodný. Nalezne-me příkaz spuštění strojového kodu /většinou PRINT USR n, Rando-MIZE USR n apod./ a před něj umístíme všechny POKEY. Je-li použit řádek 0, změním jej na jiný pomocí POKE 23756,x, kde -x- je číslo, na které chceme nulu změnit /při připojené periférii však může být adresa začátku programu jiná/. Pak lze i takto chráněný program editovat.

Někdy je v programu umístěn příkaz CLEAR n, který snižuje RAMTOP /n je jeho adresa/. Je-li toto snížení velké, může se stát, že pro vložení dalších příkazů již nenalezneme volné místo. Počítač napíše chybové hlášení, nebo začne bzučet. Potom je třeba zkrátit loader tak, že místo čísla 0 se použije výraz NOT PI, místo čísla 1 např PI/PI, místo čísla 3 se použije INT PI atd. Větší hodnoty /např. 250000/ lze zkrátit pomocí funkce VAL na tvar VAL "250000".

Důvodem, proč jde o zkrácení, o když zápis je delší, je neekonomický způsob ukládání konstant BASICu Spectra. Nejlehčím zkrácením je vypuštění nedůležitých příkazů, jako je nastavení barev, výpis-titulků apod. Tento návod neuvádí všechny druhy utajení loaderu, někdy jsou řádky přibarveny, uvnitř bývají změněny hodnoty konstant aparoti těm, které se vypíší na obrazovku programu, apod. Pokud uživatel tyto finty odstraní, spustí loader, kterým si nahraje zbývající část hry.

/Tato teoretická část byla převzata ze Zpravodaje Mikrobáze/

A teď prakticky:

U hry Stainless Steel získáme nesmrtelnost takto: ve hře stiskněte naráz písmena SIJK. Spodní řada je ochrana robota proti střelám a helikoptérám.

U hry Equinox získáme nesmrtelnost takto: najděte kartu s nápisem PEEE a vsaďte se do místnosti startu. Postavte se do levého horního rohu a stiskněte naráz písmena R, N a C. Nesmrtelnost platí po omezenou dobu.

U hry Enduro Racer stiskněte na startu CAPS SHIFT + Q. Pakto projede úroveň 1 až 3. S ušetřeným časem projed úroveň 4. Poté opět CAPS SHIFT + Q.

4

Spektrum

CAD SOFT

BASIC

Podruhé v naší historii se nyní budeme věnovat třírozměrné grafice na Spektu / poprvé ještě v časopise Spektrum č.3/88 /. Získali jsme totiž tento základní programek v Basicu :

```
1 REM *****
2 REM Dreidimensionale Ecken
3 REM *****
4 DIM ss(255)
5
6
7 GO SUB 5000
8 GO SUB 1000
9 CLS
10 GO SUB 7000
11 IF p=1 THEN GO TO 200
12
13 LET rs=INKEY$: IF rs="" THEN
14 GO TO 40
15 LET ss(a)=rs
16 LET a=a+1
17 IF a=255 THEN PRINT "SPEICH
18 ER VOLL": STOP
```

```

44 IF r$="S" THEN GO TO 10
50 GO SUB 3000
60 GO SUB 2000
70 DRAW c-PEEK (23677),d-PEEK
(23678)
80 GO TO 40
90
200 GO SUB 6000
205 LET r$=INKEY$: IF r$="" THE
N GO TO 205
210 GO TO 10
220
1000 LET s=l*(+##
1010 LET t=#+n#n
1020 LET q=SOR (t)
1030 LET h=SOR (s)
1040 RETURN
2000 LET o=t-u*(l-v##-w#n
2010 LET c=t*(v*(l-u##)+4/(h#0)+1
20
2020 LET d=96+3*q*(w##-n*(u*(l+v
#)))/(h#0)
2205 RETURN
2267
3000 IF r$="O" THEN LET w##+9
3010 IF r$="U" THEN LET u##+9
3020 IF r$="R" THEN LET u##+9
3030 IF r$="L" THEN LET u##+9
3040 IF r$="Z" THEN LET v##+9
3050 IF r$="V" THEN LET v##+9
3060 RETURN
3999
5000 CLS
5010 INPUT "GROESSE?";G
5020 INPUT "BEOBACHTUNGSWERT X ?
";L: INPUT "BEOBACHTUNGSWERT Y ?
";M: INPUT "BEOBACHTUNGSWERT Z ?
";N: LET a=1
5061 PRINT "E) RSTELLUNG, U) IEDER
HOLUNG, Z) UFALLSZEICHNUNG"
5070 LET r$=INKEY$: IF r$="" THE
N GO TO 5070
5080 IF r$="U" THEN LET p=1: GO
TO 5110
5090 IF r$="E" THEN LET p=0: GO
TO 5110
5093 IF r$="Z" THEN GO TO 8000
5100 GOTO 5070
5110 RETURN
6000 GO SUB 7000
6010 LET r$=s$(a)
6020 GO SUB 3000
6030 GO SUB 2000
6040 DRAW c-PEEK (23677),d-PEEK
(23678)
6050 LET a=a+1
6060 IF s$(a) <> "S" AND a <> 255 TH
EN GO TO 6010
6070 RETURN
6999
7000 LET w=0: LET u=0: LET v=0:
GO SUB 2000
7010 PLOT c,d
7020 RETURN
7999
8000 LET a=1: LET g=20: LET l=RN

```

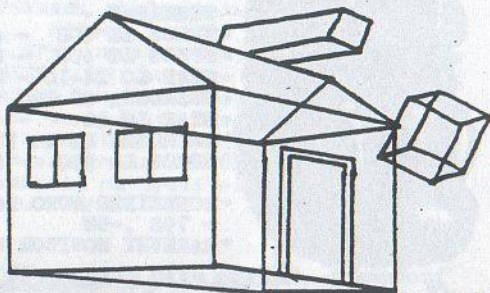
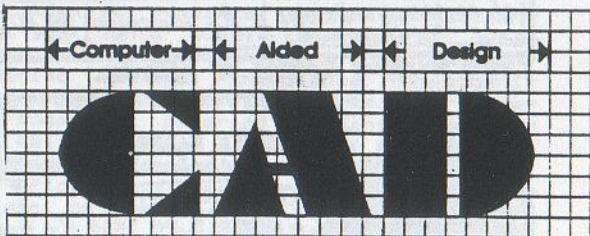


```

D*100: LET n=RND*100: LET n=RND*
100
8000 CLS
8010 GO SUB 8000
8020 PAUSE 50
8030 GO TO 8000

```

Samozřejmě toto je jen skutečně základní prográmek. Jeho další rozšíření je už práce pro vás. A to nejen další matematickou funkcí / třeba přihrát si PRO-DOS a výsledné obrazce fillovat /, ale i zkvalitnit ovládání / šipkou nebo windows /. Byli bychom rádi, kdyby se toho někdo ujal a zaplnil tak mezeru v programech na Spektrum, kde chybí kvalitní, dobře ovladatelný a pokud možno československý program na prostorové modelování 3D. Takže se necháme překvapit..



7

ŠOK STRANA ZKM

OSVĚDČÍ SE

VÍDEŇSKÉ ČERNÉ ŽEM
VYŠŠÍ NĚB V NSR, MOŽNÁ
VYKAZUJÍCÍ:
TISKÁRNA STAR LG 40 --- 3570,- 05
STAR LG 24-10 --- 6990,- 05
PROGRAMY ST-01 --- 2470,- 05
PROGRAMY STAR-10 --- 2990,- 05

KNIHY O ZX SPECTRU VYDANÉ V NSR
NAKLADATELSTVÍMI - HUESER SOFTWARE
Spektrum-Bücher: SYBEX HOFACKER

NÁZEV	AUTOR	DM
THE SINGLAIK SPECTRUM ROM	R. ARENE H. BÖRLITZ	38,90
SPASS & PROFIT SPECTRUM	D. HARWOOD	38,90
SPECTRUM SPEKTAKULÄR	R. VALENTINE	38,90
SINGLAIK ZX SPECTRUM	T. HACTNELL	29,80
SINGLAIK ZX SPECTRUM BASIC HANDBUCH	T. HERBERT	19,80
99 PROGRAMME FÜR DEN ZX-SPECTRUM	R.G. HÜLLMANN	29,80

STAN !!!
SE I TY
SPOLUAV-
TOREM ZKM

KÁDROVÉ
ZMĚNY
V Supraphonu
VŠE NA TU POLEDNÍ

BYL ASI TU POLEDNÍ
TELEFON ZA AKCI
SOFTWARE-
VA KAZETA

CHAOS ODŠLUSNE ČLOVĚKA OD PŘÍRODY...



OBNIK HARDWARU
západoněmecké firmy VOBIS

PROSINEC 89

• AMSTRAD PC 1512 /s monitorem
myši, floppy, softwarem.../ - 899,-DM

TISKÁRNY -

- EPSON LX 400 - 448,-DM
- EPSON LQ 400 - 698,-DM
- STAR LG 24-10 - 699,-DM
- SEIKOSHA SP 180 V0 - 299,-DM
- STAR LG 10 - 428,-DM
- SEIKOSHA SL 80 IP - 748,-DM
- EPSON LQ 550 - 895,-DM



- SCHNEIDER EURO PC / s floppy a softwarem /
- 798,-DM
- BARVNÝ MONITOR HIGHSCREEN - 575,-DM

Š STRANA
JE TO
PRAVĚ !!!

FIRMA ŠTUDÁK nabízí PROGRAM POŠLETE SI
SOFTWARE CRACKER KAZETU A 10,-Kč
(za manuál, poštovné...)



Při výběru kompilátorů je nutno mít na zřeteli hledisko nasazení. Z těchto důvodů jsem doplnil test o tři programy na rychlost operací s reálnými čísly. Další hledisko, na které je nutno upozornit, je spustitelnost programu - tím mám na mysli, zda musí být v paměti kompilátor. Pokud strojový kód je dlouhý 600 byte, ale musím mít v paměti 8 KB kompilátoru, nevidím to jako zrovna perspektivní. Samostatné cílové rutiny poskytují HiBasic (popsán minule), kompilátor Rocket 2.1 (jde o celočíselný kompilátor, který poskytuje velmi rychlé rutiny pro animaci pomocí znaků (CHAR SET nebo UDG) - položka 5 v tabulce - kde je nejrychlejší a i kompilátor ZIP (vytváří další program, protože připojuje Runtime rutiny). Speciálním případem je PUMMA, jejíž výsledný strojový kód je ve formě Basic programu, nahrává se tak a spouští se Goto 0. Zvláštností u toho kompilátoru je speciální rutina na kružnice (ostatní kompilátory využívají rutinu z ROM) a tak můžeme v Basicu napsat program simulující valící se kouli jako v programu Gyron Atrium apod!. Pokud chceme kompilovat matematické programy s funkcemi SIN, COS, LN, EXP, ^ apod. je jedinou možností sáhnout po Tobosu. Ten obsahuje vlastní kalkulátor a vlastní uložení reálných čísel v 4 bytovém formátu (jako HiSoft Pascal). Navíc je překladač "inteligentní" a např. x^2 zkompiluje jako $x*x$ (viz. test 7, pokud ^ nahradím LN a EXP, což je totéž, kompilátor to již nerozpozná a čas běhu je 13.3, i to je však 13 krát rychlejší jak Basic), obdobno "inteligenci" najdem již jen u HiSoft kompilátoru, ovšem vždy za dorušení určitých podmínek, které jsou popsány v překladu originálního manuálu (Karolinka - sporník Kompilátory na Spectrum). Netestoval jsem kompilátor Laser, který slouží ke kompilaci programů napsaných v Laser Basic, i když umí i celý ZX Basic - zrychlení bývá jen asi dvojnásobně oproti interpretu.

Závěrem je možno říci toto. Nejlepším kompilátorem je a asi zůstane HiBasic od HiSoftu, zvláště díky bohatým direktivám. Pro krátké rutiny s použitím jen Integer čísel je výhodné i použití Rocket 2.1, který má sice omezený rejstřík kompilovaných příkazů, ale poskytuje velmi rychlé samostatný cílový kód. Můžeme tedy některé rutiny zkompilovat Rocketem na příslušné adresy, v Basicu je nahradit příkazem RANDOMIZE USR adresa a výsledný Basic zkompilovat třeba TOBOSem. Na tuto možnost spolupráce více kompilátorů bychom neměli zapomínat. Pokud však píšeme matematické programy, je výhodnější sáhnout přímo po TOBOSU. V některých speciálních případech je pak možné sáhnout i po ostatních kompilátorech, zde mám na mysli například rychlost kreslení kružnic kompilátoru PUMMA.

CO MŮŽEME OČEKÁVAT ANEB NOVINKY NA ZX...



Od firmy Imagine to je DRAGON NINJA (*) ve stylu Renegade a WEC LE MANS, což je obdoba CRAZY CARS. System 3 nabízí hru DOMINÁTOR, jde o vesmírnou střelečku s velmi pěknou grafikou. Dinamic nabízí NAVY MOVES s hodnocením v YS 81 (z maximálně 100), Hewson STORMLORD s hodnocením 93, Code Master ROCK STAR ATE MY HAMSTER s hodnocením jen 35, fy Thalamos hru SANXION (71), US Gold hru VIGILANTE (69), od Grandsalamu The RUNNING MAN s hodnocením 90, od Activision The REAL GHOSTBUSTER (62), od Gremlinu HATE (90).. Domark a VINDICATORS (38), od Microprose další fotbalový simulátor SOCCER (82) a od Elite COMPUTER POP QUIZ za 46 bodů. Dále se můžeme těšit na nového Jamese Bonda LICENCE TO KILL, nový špičkový letecký simulátor s technikou Free Space po názvem CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR od Electronic Arts, RENEGADE III čili The FINAL CHAPTER(*) od Imagine a TOTAL ECLIPSE, což je další a již třetí ze série her type Free Space (Driller a Dark Side). A Ocean, známý svým ztvárněním filmů do formy počítačových her inzeruje hru podle filmu RED HEAT - moskevský detektiv v Chicagu.
Pozn. (*) již v ČSSR.

MS-CID



Návodů a mapy ku hrám, krátké programy, programátorské fítky, POKE, popisy nejnovějších programů, hardware, software

TO JE **FIFO**

nový 30 stranový **sinclair** magazín



objednávky na adrese:



FIFO
OK UTČM
Sokolovská 45
960 01 ZUOLEN

INFO

Ze Slovenska přichází zpráva o vydávání nového časopisu pro uživatele ZX - má se jmenovat **FIFO**, náklad 5000 výtisků, každé číslo 30 stran textu A4. Měl by být asi šestkrát do roka, předpokládána cena 10 Kčs. Kontakt na adrese: RNDr. Josef Paučo, Hviezdoslavova

2165/5, 96001 ZVOLEN. -- Jistá skepse je k projektu SAM ze strany ing. Drexlera z Prahy /dává téměř rovnítko mezi dvě děti velké rodiny firmy Sinclair - mezi Sinclair QL a SAM 256 Coupé/. My sami již prospekty a informace o ceně SAMa máme, firma nás sama předněstně informovala, v nejbližší době je přineseme i na stránkách našeho časopisu. -- Pavel Rydval, autor souborů "HRY" pro ZO Svazarmu Karolinka, připravuje teď 3 kazety her + manuály pod názvem "HRY 4., 5. a 6. -- Zapisovač Alfi si trochu zmodernizoval i náš kolega Petr Pich: dokáže mu teď napsat 5 znaků za sekundu /ve vysoké kvalitě/, v ještě čitelném stavu dokáže také psát už i 8 znaků za sekundu. Další úpravou, na kterou se chystá, je změna ovládání písátka a zvětšení průměru válce pro posuv papíru - a to vše s cílem zvětšit rychlost psaní. Kontakt: Petr Pich, Hoštálkovo nám. 767, 43801 ŽATEC. -- Na mnohíci se dotazy stran programu Wire Studio odpovídáme: program sám není na žádnou tiskárnu upraven, tedy ani na žádnou z dostupných /Gamacentrum, Bf apod./. -- O pomoc žádá kolega Petr Kubíček. Chtěl by poznat a používat CP/M. Má počítač ZX Spectrum 128 +2, k tomu Lamačovu verzi 2.2 z Mikrobáse + návod na úpravu ALL-ROM modu pro 128 kB. Jak to sladit dohromady? Kontakt na adrese: Petr Kubíček, Vrchlického 29, 58601 JIHLAVA -- Tyto informace byly zpracovány a uzavřeny 23. prosince 1989.



TISKÁRNY & PRO SPECTRUM

Proč vlastně používat nestandardní tiskárny, např. firmy Centronics či Commodore pro ZX? Důvod je jednoduchý: některé z těchto tiskáren, např. MPS 1250 lze koupit za korunu v PZO Puzex, jiné, např. SP 120 VC, 180 VC a SP 1000 VB se dají poměrně levně sehnat v zahraničí, kde zájem o osmibitové Commodore klesá a tudíž i ceny příslušenství, tj. tiskáren Commodore jdou rychle dolů. Technické parametry zhruba odpovídají standardu tiskáren cenové třídy do 300 DM, tj. 9 jehliček, rychlost až 130 zn/s u některých druhů písma, tisk v korespondenční kvalitě NIQ a u MPS 1250 dokonce definice vlastních znaků.

Všechny uvedené tiskárny jsme měli možnost dlouhodobě s počítačem ZX testovat a vše je uživatelům doporučujeme. Lze pro ně upravit programy Password 2 CS, D-Text, Masterfile CS, Omnicalc CS, Datalog, Pasprint a další. Je samozřejmě možné používat i LLIST, EPRINT v různých druzích písma a obyčejnou nebo stínovou kopii obrazovky /COPY/. České programy tisknou na uvedených tiskárnách Commodore háčky, čárky i kroužky a to v normálním i korespondenčním /NIQ/ modu a to i přesto, že tiskárny nemají uživatelskou definici ani znaků NIQ a /mimo MPS 1250/ ani znaků normálních.

/víše -rex-, dokončení příště!

11

ZXM INTERCE

- Vojtěch Damborský, Š.p. 10, 69801 VESELÍ NAD MORAVOU II. - shání program ZX 7.
- Anton Talapka, Vlastenecké nám. 7/61, 85101 BRATISLAVA: shání schéma el. zapojení ZX Spectrum verze 6, obrázec plošných spojů, porovnání zapojení vývodů ULA 2-18. Dále by ho zajímalo, které typy disketových jednotek lze bez větších problémů připojit přes ZX Interface.
- Jaromír Eliáš, Ježkova 1012, 56201 ÚSTÍ NAD ORLICI: shání krokové motorky ze Alfi. Nabízí ke koupi 2 ks paměti EPROM 16 KB a konektor na ZX / za 145 Kčs/
- Jiří Jiráček, Orlická 366, 51601 RYCHNOV NAD KNEŽNOU: prodá tiskárnu Seiko-sha GP-500 AS + 2 pásky, papír - 7500 Kčs /RS 252C, 80 stránek, perforovaný papír 5 až 10 palců, 8 sbeced a 9 modů/
- Rudolf Kuchař, Bělehradská 414/123, 43401 MOST: potřebuje pomoci při napojení tiskárny LC-10 k ZX pomocí interface Mirek, shání i český manuál k tiskárně
- M. Stejskal, Fylova 2098, 43601 LITVÍNOV: prodá počítač ZX Spectrum+ /5800,-/, datafacorder Grundig CR-100 /1800,-/, 20 kaset s programy /1000,- Kčs/, 2x Quick Shot + IP Kempston /800,-/, literaturu a mapy her /300,-/ a časopis Bajtek /200,-/.



12

INFO

Dnešní informace a Vašich dopisů jsme sestavili 16. prosince. — Na Slovensku je údajně velmi rozšířený program "ZX-7", hudební program se 7 kanály - údajně nejlepší tohoto druhu na ZX. — Začínají se smociť čas od času stížitosti na kvalitu programu Lapiš 03 firmy Studák Software. Snaž se nejlepší popis chyby nám zaslal pan Damborský z Veselí nad Moravou: uloupený obrázek uložený pomocí SAVE jako klasický SCHE není možno nahrát do žádného grafického editoru /Artist, Art Studio/. Po přezkoumání jsem zjistil, že nově uložený obrázek na pásku má chybnou hlavičku. A sice tak, že v prvníu bytu hlavičky chybí informace o typu bloku /BASIC, CODE.../ a je nahrazena prvníu ním znakem názvu bloku. Další byty obsahují "správné" informace, až zase 17 byte má nesmysl. V podstatě jsou všechny informace posunuty o jednu bunku dopředu. Firma Studák Software se zatím konkrétně k tomuto dopisu nevyjádřila. — Ing. Jindřich Rath s Hradce Králové nám nabídl spolupráci při výběru programů pro Supraphon. Jak jsme ale již oznámili, tato firma žádnou kasetu nepřipraví /alespoň ne v tomto roce/. Proto pokud má o jeho nabídce zájem některá organizace /např. Svasarnu/, obraťte se na adresu: ing. Jindřich Rath, Mánesova 3/891, HRADCE KRÁLOVÉ 50002. — Tesla Jihlava připravuje výrobu náhradních foliových klávesnic pro ZX 48/+. Vzorky již byly vyrobeny a tyto náhradní klávesnice jsou určeny pro Kovoslužbu Praha - opravy Specter. Výroba od ledna 1990. — Tesla Piešťany připravuje výrobu MEB 4164 RAM, vhodných jako náhrada do Spectra. Výroba bude zahájena zřejmě v roce 1990



44



TO ŽE JE TEN
VYNIKAJÍCÍ
PROGRAMÁTOR
VOVES ?
ANO, BÝVALÝ
VYNIKAJÍCÍ
PROGRAMÁTOR.
TEĎ JE ÚPLNĚ
ODROVNANÝ.
A PROČ ?
NEODBÍRÁ
TOTIŽ
ZX MAGAZÍN !!



...ODBÍREJTE ZXM !

ZX MAGAZÍN

**Redakce : Dr. Software
Študák Soft
OKF**

**Adresa : D. Hertl
B. Němcové 127
Lenešice
439 23**