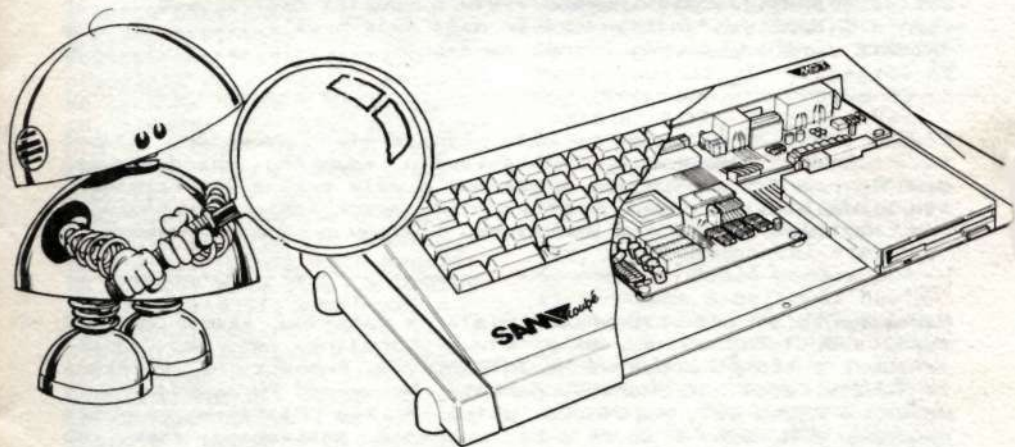


SAM



mrtvé dítě ??



**čtěte
na str. 22**

VÁŽENÍ (úvodník).....	3
BASIC (programátorské finty)	4
SOUTĚŽ (slibovaná velkolepá soutěž a její pravidla).....	5
TISKÁRNA NL-2805 (z hard. a softwarového hlediska).....	8
OHLASY NA SLOMO (poznámky ke kritickému dopisu).....	9
TEAC FD55 (zajímavá disketová mechanika).....	12
MRS v0.4 (oblíbený program ve verzi pro Betadisk i mgf)	12
MIKROBAZE HOBBY (znovuzrozený časopis).....	14
MANUÁLOVÁ PŘÍLOHA (dnes karetní hra Cribagge a UV 48k).....	15
SOFTWARE - JAKÝ MŮŽE BÝT (pořádek do odborných pojmů).....	19
ATP TOUR & TOM JONES (minirecenze nové kazety her).....	21
SAM COUPÉ (otazníky kolem výborného, ale drahého počítače) ..	22
POZNÁMKY K MULTIFACE 3 (několik poznámek k článku ze ZXM) ...	24
SPECTRUM BAVÍ (začátek nového cyklu o využití ZXS).....	25
PLAY THE GAME (definitivní závěr naší malé hry).....	26
INZERCE (prodej, koupě, různé, oznámení)	30

Příští číslo ZX magazínu by mělo přinést mimo obvyklých článků také rozsáhlý komentář k Teletextovému adaptéru, hardwarovému doplňku pro ZXS z bývalého Svazarmu; a dále exkluzivní rozhovor, který nám poskytl jeden z průkopníků spectristického hnutí u nás. Nezapomeneme ani na manuálovou přílohu a na nové recenze.

Nezapomeňte si zajistit příští číslo ZX magazínu. Kromě obvyklé zásilkové služby od nás a z Klubu Karolínka si jej můžete zakoupit z těchto prodejnách: INTERSERVIS, Praha 1, Na Perštýně 14 (vedle Katolické charity, naproti restauraci "U medvídků"); v prodejně Klubu 602, Martinská ulice 5 (za Platýzem, naproti průchodu z Národní třídy); a v prodejně softwarové firmy VD PROGRAM na Havlíčkově náměstí v Praze 3 na Žižkově (nejlépe tramvaji č. 26). Všude by měl stát 14,- Kčs.

ZX magazín - nejstarší soukromý časopis, zabývající se problematikou počítačů SINCLAIR a kompatibilních. Vychází v Lenešicích od května 1988. Vydává David Hertl. Vydávání povoleno MK ČR 5294. Index MIC 47845. ICO 10438157. Bankovní spojení: SBČS Žatec, pobočka Louny 2192099-488, číslo účtu BÚ 1331042-488. Tiskne JDS Praha. Adresa pro veškerý písemný styk: ZX magazín, Boženy Němcové 127, 43923 LENEŠICE. Případně telefonické vzkazy zanechávajíte výhradně dopoledne na čísle 02/371477.

VĀŽENÍ

tušil jsem, že se k tomu budu muset vrátit - Vaše dopisy to jen potvrdily.

Je to tak, cena ZX magazínu v roce 1991 je dost vysoká a mnozí dokonce tvrdí, že je to záměrné okrádání. Trochu mne mrzí, že právě mezi redakcí a čtenáři ZX magazínu již není ta známá důvěra /jako kdysi v době, kdy vycházel časopis pod názvem "SPEKTRUM"/, ale spíše nedůvěra a podezírání.

Nuže - jak je to vlastně s cenou ZX? Stojí 14,- Kčs i s poštovným, tedy 13,- Kčs bez poštovného. Navíc těm, kdo si předplatí celý ročník, snižujeme cenu na čísle o další korunu, tedy na 12,- Kčs. Náš časopis by nemusel být tolik drahý, kdyby byla zrušena nesmyslná daň 22% z ceny, kterou musí platit vydavatelé všech periodik /vydavatelé inzertních a pornografických magazínů dokonce přes 30%/. A určitě by byl levnější, kdyby měl o dost vyšší náklad. Zatím je to tak 900 - 1300 kusů; ale kdyby to bylo tak 8 až 10 tisíc, už bychom mohli být levnější. Je to vlastně trochu i záležitost čtenářů - pokud by jeden každý našel dalších tři čtenáře ...

Jsme velmi rádi, když nám sdělíte svoje jedinečné názory na ZX - pomáhá nám to, protože se můžeme lépe snažit přizpůsobit časopis Vaším požadavkům. Poněkud těžší je vyhovět některým vašim přáním /jako např. "posílám vám program, který nefunguje, mrkněte se mi na to, jo?"/; ale i zde se snažíme, seč můžeme. Snad jen pro pořádek: ZX magazín NENÍ časopisem programátorů, ale uživatelů. Výpisy programů uveřejňujeme jen občas, v rubrice FINTY, jinak vůbec ne.

No a teď k něčemu veselějšímu. ZX magazín oslaví neuvěřitelné třetí narozeniny. Ano, je to tak. Bude tomu na přelomu května a června již 1095 dnů a 22 čísel. Nejprve časopisu "SPEKTRUM" /do léta 1989/ a potom "ZX magazínu". Rád bych se samozřejmě s Vámi všemi, kteří ZX magazín čtete, sešel, ale to asi nebude možné. Pronájem místností je dost náročný /finančně/, a tak jsem se rozhodl pro poněkud jednodušší řešení: vyhlašujeme novou soutěž ke 3. výročí ZX magazínu. Pravidla:

pošlete na adresu ZX magazínu pohlednici z místa svého bydliště /nebo nejbližšího většího místa/. Napište na ní heslo /slogan, básničku/, kterou byste použili při propagaci ZX magazínu. Doplňte heslem "3. narozeniny ZX", připište Vaší adresu a zašlete k nám, t.j. ZX magazín, 43923 Lenešice. Ale pozor: musí se jednat skutečně a pouze o pohlednici, nikoliv o korespondenční lístky, nebo pohlednici vloženou do obálky. Došlé pohlednice si přečteme a nejlepší hesla odměníme. Všechny pohlednice potom slojujeme a deset výherců odměníme materiály našich partnerských firem. Pohlednic můžete poslat neomezený počet, ale na každé musí být jiné heslo; jiný slogan. To zatím není všechno, výročí ZX magazínu oslavíme i jinak /a doufejme že tak, jak bychom chtěli/ totiž vydáním speciálního sborníku nejúspěšnějších článků z minulých tří let, včetně kompletního rejstříku všech doposud vyšlých čísel. Držte nám palce, ať to vyjde.

Mějte se tedy zatím moc a moc dobře a shánějte si pohlednice /až do 1. července, potom soutěž končí.../. Co nejsrdčerněji Vás zdraví

David Horst



ČTĚTE ZX magazín

```
18 REM (C) HOPESOFT 07.09.1996
00 CLS:PRINT "Tento program slouzi pro hry""SPORTKA, MATES a 5 ZE 40. Vypise"
    "pozadovany pocet sloupcu.Hodné""zábavy v sazení preje HOPESOFT.""Za uspech
autor neruci. Jestli""mate precteno neco stisknete!":PAUSE 0
    30 CLS:PRINT "Vyberte si, co chcete sazet!""SPORTKA...zadejte 1""MATES...
zadejte 2""5 ze 40...zadejte 3"
    40 INPUT "Zadani "z
    50 IF z>3 OR z<1 OR z<>INT (z) THEN PRINT "Zkuste to jeste jednou!":GO TO 50

60 CLS :INPUT "Znate sazkovy tyden?":t:IF t<>INT (t) OR t<1 OR t>53 THEN PRINT
    "Kdyz uz je s Vami takova prace,""zadavejte aspon existujici""tyden! Rok
jich ma nejvíce 52.":PRINT AT 10,0;"V i d e ?":PAUSE 0: GO TO 60
    70 CLS:INPUT "Zadejte rok, ale rozumne!";r: IF r<1958 OR r>2050 THEN GO TO
70:LET x=36+r*52+t: RANDOMIZE x
    80 CLS:INPUT "Kolik chcete sazet sloupcu?";s:IF s<1 OR s<>INT (s) THEN PRINT
"Vy nevíte, co chcete?":GO TO 80
    85 CLS: PRINT "Rok "r
    90 IF z=1 THEN LET n=6: LET a=49: PRINT "SPORTKA - tyden ";t";. ; sloupcu ";s
    180 IF z=2 THEN LET n=5: LET a=35: PRINT "MATES - tyden ";t";. ; sloupcu ";s
    110 IF z=3 THEN LET n=5: LET s=40: PRINT "5 ze 40 - tyden ";t";. ; sloupcu ";s

120 PRINT "Bohda bude tazeno."
130 FOR o=1 TO s
135 PRINT : PRINT o;".sloupec: ";
140 DIM a(6)
150 LET a(1)=INT (a*RND)+1
160 LET a(2)=INT (a*RND)+1: IF a(1)=a(2) THEN GO TO 160
170 LET a(3)=INT (a*RND)+1: IF a(1)=a(3) OR a(2)=a(3) THEN GO TO 170
180 LET a(4)=INT (a*RND)+1: IF a(1)=a(4) OR a(2)=a(4) OR a(3)=s(4) THEN CO TO
180
190 LET a(5)=INT (a*RND)+1: IF a(1)=a(5) OR a(2)=a(5) OR a(3)=a(5)OR a(4)=a(5)
THEN GO TO 190: IF z=2 OR z=3 THEN GO TO 210
200 LET a(6)=INT (a*RND)+1: IF a(1)=a(6) OR a(2)=a(6) OR a(3)=a(6) OR a(4)=a(6)
OR a(5)=a(6) THEN GO TO 200
210 FOR k=1 TO n
220 LET i=1
230 FOR l=1 TO n-k
240 IF a( l>=<=a(l+1) THEN GO TO 260
250 LET t=a(l): LET a(l)=a(l+1): LET a(l+1)=t: LET i=i+1
260 NEXT l
270 IF i=1 THEN GO TO 290
280 NEXT k
290 FOR k=1 TO n
300 PRINT a(k);" ";
310 NEXT k: NEXT o
320 PRINT :PRINT "Chcete opakovat stejnou loterii?":INPUT "ano..a ";a$
330 IF a$="a" OR a$="A" THEN GO TO 130
340 CLS:PRINT "Chcete opakovat program?": INPUT "ano...a";a$
350 IF a$="a" OR a$="A" OR a$="1" THEN GO TO 10
360 CLS : PRINT AT 8,5;"*** HODNE STISTI! ****"
370 PRINT " PRI PROHRE NEVYHAZUJTE POCITAC!"
```

SOUTĚŽ

O naší soutěž je tak velký zájem, že se nám podařilo rozestat inzerované informační materiály během jednoho týdne! A protože jejich reprint by byl zbytečně drahý, rozhodli jsme se tyto informace otisknout v tomto čísle ZX magazínu.

Soutěž vyhláší a zajišťuje redakce ZX magazínu. Je určena všem, kteří mají počítač ZX Spectrum, Didaktik Gamma apod.

The logo for ZX magazine features the letters 'ZX' in a large, bold, 3D block font. To the right of 'ZX', the word 'magazín' is written in a smaller, lowercase, sans-serif font.

Soutěží se v programování, a to tak, že každý soutěžící musí vyrobit co nejlepší a nejmýsluplnější uživatelský program (nikoliv čistou hru) - uživatelským programem rozumíme programy pro skutečné užívání počítače: databáze, výukové programy, textové editory, tabulkové editory, příp. i programy pro výrobu dalších surovin: grafické editory, kompilátory apod.

Jak vidíte, nesoutěžíme v programování her, ale v té nejširší oblasti mimo ně; stejně tak nesoutěžíme ve vytváření profesionálních systémových programů (editory, programovací Jazyky, monitory apod.). Zůstáváme v té oblasti, kterou považujeme pro existenci Spectra u nás za nejdůležitější - uživatelské programy.

Jak postupovat v případě, že nějaký svůj program chcete do soutěže přihlásit: protože naše soutěž bude hodnocena u nás v redakci, především je zapotřebí zaplatit 13,- Kčs tzv. "startovně", ze kterého budeme hradit poštovné při vracení kazet a při jejich zaslání dalším "hodnotite-

The logo for Proxima features the word 'proxima' in a bold, lowercase, sans-serif font. Below it, in a smaller font, is the text 'UŽÍVATELSKÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST'.

lům". Ve chvíli, kdy Jste tuto částku poukázali (poštovní poukázkou "C" na adresu ZX magazín, 43923 Lenešice; na druhou stranu složenky napište "SOUTĚŽ"), se automa-

JuniorProgres

ZenitCentrum Beroun
centrum vědy a techniky SSM

OSOBNÝ MIKROPOČÍTAČ HC



Toto je Váš nový počítač. Softwarově jej nemusíme představovat - je to náš starý známý SINCLAIR. Ale hardwarově je to prostě novinka - je to DIDAKTİK! Tiskárny BT-100, Gamacentrum, Robotron, Epson 400 a další, připojované paralelně; plottery Alfi, XY 4150, Minigraf 0507 a podobné; myš 602, interface přímo od výrobce, joystick i joysticky - souběžný provoz dvou joysticků /podle normy Kempston a Sinclair/ a monochromatický monitor z VD Didaktik.

Tento inzerát těžko postihne všechny přednosti nového počítače - informujte se u výrobce: firma DIDAKTİK v.d., 90901 SKALICA

tický stáváte účastníky soutěže a můžete nám zaslat svůj program. Nejlépe by bylo zaslat jej na kazetě nahraný 2x, pokud by např. 1- kopie byla vadná, nebo chybá pásku apod. K programu přiložte manuál (pokud není v programu) - buď vytištěný, nebo napsaný ve fajlu do editoru TASMWORD (nikoliv D-Text nebo Writer nebo Last Mord) - vytiskneme si ho sami.



A pak už stačí čekat. My mezi tím vyhodnotíme nejlepší 20 programů a výherci od nás dostanou ceny. Je jich více než dost, na každého zbyde: řada materiálů (tiskoviny) z produkce klubu Karolinka; tiskoviny a kazety z nabídky Junior Progress Zenit Centra Beroun; speciál ZX Code "HRY 1990"? od softwarové firmy jejich supernabídku všech programů (firma PROXIMA software); redakce našich partnerských časopisů FIFO a AP bulletin přispějí propagačními materiály, joystickern, řadou public domain programů; vrcholem a první cenou je nový počítač DIDAKTIK M z nabídky firmy Didaktik v.d.; který je samozřejmě v záruce a patřičně odzkoušený.

PROPAGAČNÍ A INFORMAČNÍ BULETIN
SOUKROMÉ FIRMY SECOM
PRO UŽIVATELE OSOBNÍCH POČÍTAČŮ
ZX SPECTRUM - DIDAKTIK GAMA - DELTA
A VŠECH KOMPATIBILNÍCH

AMATÉRSKÝ PROGRAMÁTOR

REDAKCE A ADMINISTRACI
407 61 STARÉ KŘEČANY

Ale ani to není všechno to by byla jen a jen "soutěž pro soutěž", a to my nechceme. Aby soutěž byla nějakým způsobem prospěšná i autorům vítězných programů, bude zprostředkován kontakt se softwarovou firmou, která si možná některé z vítězných programů vybere pro svoji softwarovou nabídku - a to by pro soutěžícího znamenalo i jistý finanční zisk!

Neboli - tímto považujeme

ZX CODE

soutěž za **VYHLÁŠENOU!** Posílejte kazety, a to až do začátku srpna. Poslední možná účast je 1. srpna 1991 a tak máte dost času - soutěž chceme dokončit na podzim a oficiálně vyhlásit vítěze.

Těšíme se na Vaši účast a věříme, že soutěž pro Vás nebude příliš složitá. Zároveň se omlouváme všem, kterým jsme tyto informace nemohli zaslat a museli čekat až na toto číslo ZXM. A ještě maličkost: tento článek je doplněn značkami sponzorů naší soutěže.

(redakce ZX magazínu)

NL - 2805

Tiskárna NL 2805, výrobek TESLY Vrable, se v roce 1990 prodávala ve vybraných prodejnách TESLA ELTOS za příznivou cenu, necelé 3000 Kčs. Tiskne 9-jehlovou hlavou latinskou abecedu (bez diakritiky), azbuku (kódy ISO-7, KOI-8) v matici 7 x 9, resp. 6 x 9 (semigrafické symboly) až 80 znaků/s (1 řádek/s). Styk je sériový RS-232C s volitelnou rychlostí 30, 110 .., 9600 Bd a paritou nebo paralelní IRPR či CNTX (obdobu Centronics, ale s konektorem FRB). Znaky se tisknou jednoduše, resp. zdvojeně (10, resp. 5 znaků na palec) s možností podtrhávání. Papír je obyčejný (listy A4, skládaný) nebo role; výměnná kazeta obsahuje barvicí pásku o šířce 13 mm a délce 36 m s oboustranným obtiskem. Rozteč řádků je 1/6, 1/8 nebo 1/9 palce. Na ovládacím panelu tiskárny nalezneme tlačítka RESET, ON LINE, OFF LINE, LF, FF a indikační světelné diody POWER, ON LINE a ERROR. Tiskárna má vestavěn samotest, napájení 220V, příkon max. 30 W, rozměry 460 x 365 x 120 mm a hmotnost 9,8 kg.

Na naše poměry se jedná o poměrně dobrou tiskárnu v dané cenové hladině, o třídu lepší než např. Gamacentrum nebo BT-100. Přesto ve srovnání s obdobnými zahraničními tiskárnami, např. řady Seikoha nalezneme některé nedostatky jak v obvodovém, tak i v programovém řešení.

Na to, co NL-2805 umí, je obvodové řešení s mikroprocesorem 8035 mimořádně složité. Tak např. pro sériovou komunikaci se zde zbytečně použí-

vá obvod 8251, zatímco u srovnatelných zahraničních tiskáren s obdobným (i když rychnější) procesorem 8039 najdeme jednodušší a levnější programové řešení. Otázkou je, k čemu bude průměrnému uživateli NL-2805 rozhraní IRPR a RS-232C? Pokud má ZXs s Interface 1 a koupí si v zahraničí tiskárnu se standardem RS-232 včetně kabelu, může bezprostředně po zapnutí začít tisknout. V případě IF1 v kombinaci s NL-2805 však bude muset nejprve sestavit a poté vždy nahrát stykový program respektující málo rozšířený sériový protokol u NL-2805, kde vyslání každého byte tiskárna potvrzuje symbolem ACK, takže klesá rychlost informačního toku dat z počítače na polovinu. Z tohoto návodu se takové pomalé sériové protokoly (na rozdíl od standardních XON/XOF, DC1/DC4, styk s potvrzením DTR) v praxi téměř nepoužívají. Uživatel v ceně tiskárny zaplatí i nemalou cenu obvodového řešení a programového vybavení pro 2 stykové normy (např. RS-232C, IRPR), které nebude potřebovat, ani využívat!

Řada komerčně úspěšných západních tiskáren na rozdíl od NL-2805 nemá přepínatelný styk podle více norem (RS-232, Centronics, (3P-IB, HP-IL, Commodore., Atari Serial Bus), ale existují různé verze dané tiskárny pro příslušné stykové normy. Tyto verze mají shodnou mechaniku, desku elektroniky a liší se pouze v obsahu pevné paměti EPROM, případně v osazení příslušných součástek na desce a stykovém konektoru, což se příznivě odráží v nízké prodejní ceně.

NL-2305 s 6 kB EPROM je z hlediska programátora velice chudá a nemá ani základní

funkce (např. nastavení levého a pravého okraje, délky stránky, národní znaky), jaké nalezneme u zahraničních tiskáren s obdobným procesorem 80386 ale pouze s 2 kB EPROM. Můžeme sice např. používat vodorovné a svíslé tabulátory, ale jen na pevných ekvidistantních pozicích. Při tisku grafiky je uživatel zpravidla zklamán zpomalením rychlosti tisku na 1/3, nemožností tisknout grafická data při sériovém přenosu s rychlostí menší než 4800 Bd. Nelze jednoduše kombinovat text a grafiku na stejném řádku a vždy musíme vyslat 560 byte grafických dat, ať to potřebujeme či nikoliv.

Tiskárna NL-2805 pravděpodobně nenáročného uživatele ZXS uspokojí, neboť cena je příznivá a o něco lepší tiskárny řady Seikosha, které se před několika lety doprodávaly v NSR za 50 až 110 DM u nás asi těžko sežene. Škoda, že NL-2805 se neobjevila v době rozmachu počítače ZXS. Dnes jen dokumentuje, že jsme zase něco zaspali.

Přesto se domnívám, že za předpokladu přepracování programového i obvodového řešení by mohla nalézt uplatnění i u náročnějších uživatelů a to i v zahraničí. Především by bylo nutné se více držet používaných norem (ovládací příkazy zejména pro grafiku slučitelné s Epson, standardní konektor pro Centronics, standardní protokol např. XON/XOF pro RS-232). Dále by musela být doplněna běžnými funkcemi (okraje, délka stránky atd.) a využívat úplně národní abecedy ve známém kódu (u nás např. kód bratří Kamenických). Konečně by bylo třeba zajistit, tisk uživatelsky definovaných znaků (funkce "download") a zamyslet se nad možnostmi tisku v modu NLQ

byť za cenu podstatně nižší rychlosti.

Pokud by si někdo nevěděl s připojením NL-2805 a programy rady, necht' se obrátí přes redakci na autora, který milerád vyhoví.

(pro ZXM napsal -rex->

KAŽDÝ DOPIS
na který vyžadujete
ODPOVĚĎ
musí obsahovat známku
1,- Kčs

ohlasy na
SLOMO

V ZXM 1/91 jsme uveřejnili některé ohlasy na zpomalovač her "SLOMO". Celá věc ještě není uzavřena, a tak dnes zveřejňujeme další dopisy a vyjádření výrobce, poněkud podrobnější.

Některé ohlasy na zpomalovač her:

"Dňa 21. 1. 1990 som dostal od Vás spomalovač, ktorý funguje perfektne a za ktorý Vám veľmi pekne ďakujem." (J. Botoš, Nové Zámky)

"Děkuji Vám ze zaslání zpomalovače počítačových her" (K. Lorenz, Štědrá)

"Děkuji Vám ze zaslání zpomalovač her, funguje výborně." (P. Novák, Varnsdorf)

"Koupil jsem od Vás zpomalovač her. Chodí velice

dobře a jsem s ním spokojen.
(M. Čech, Trutnov)

"Po důkladném ověření funkce zpomalovače her "SLOMO" a úpravy IF Dipra, kterou jste mi v krátké lhůtě provedl, Vám chci tímto poděkovat za dobrou práci. O Vaši firmě budu postupně informovat své známé Spectristy. Ještě jednou díky! (J. Hutta, Hradec Králové).

A nyní již poznámky autora ke kritice p. Marčíka v ZM 1/91:

1) k ceně zpomalovače: jak je uvedeno v reklamě v ZM 5/90, cena zpomalovače nezahrnuje jen cenu materiálu, ale také předvedení, přezkoušení a zejména připojení k počítači. Právě to je podle platných ceníků nemalá částka. Vždyť např. Kovoslužba požaduje za "práci", t.j. otevření počítače při výměně membrány více než 200 Kčs. Pokud si pan E. Marčík (ZXM 1/90) odmítl doručit počítač a připojení k němu si udělal sám, je to jeho věc a nikoliv chyba výrobce. Další položka je cena práce. Nejsme na Západě, abych zašel do obchodního střediska, za 5 minut sehnal potřebné součástky a za pár hodin byl se zpomalovačem hotov. Situace se součástkami je katastrofální (2. pol. roku 1990). Ať si kritik vezme den volna a jde si obžít prodejnou a stát fronty na požadované díly či součástky. Pak uvidí, že s jedním zpomalovačem nabude hotov ani za 1 pracovní den. Součástky do zásoby kritik těžko nakoupí, jedná-li se o kusovou individuální výrobu, kde předem neví, jaká bude poptávka. V průběhu roku 1990 byly zrušeny některé prodejny TESLA, z pultu vymizely potenciometry, spínače a přepínače. IO pro SLOMO z produkce bývalé NDR zmizel s nimi a v té době ho

některé firmy (GM Elektronik) nevedly a jiné (Elektro Brož) využili nedostatku a nabízely jej až za 49,- Kčs při osobním jednání. Dále cena zahrnuje zabalení a manipulační poplatky. Kdo si zkusil vyplňovat dobírky, shánět vhodné krabice a další materiál, přijímat IF k úpravě a připojení, odesílat balíky, vyřizovat s tím spojenou korespondenci, pochopí, že práce je s tím spojeno více než dost. Konečně nápad taky něco stojí. Vtip je v tom, že nápad neměl kritik p. Marčík, ale výrobce. Jak se říká, "po bitvě každý generálem". Pan Marčík byl ochoten cenu zaplatit, protože jinak by zpomalovač nedokázal získat. Jakmile však zjistil zapoje-

ZX magazín je nejstarší soukromý časopis, zabývající se problematikou počítačů Sinclair řady ZX. Vychází již od KVĚTNA 1988!

ni, okamžitě začal hledat mouhu a stal se "generálem".

2) k otázce přemazání hodnot součástek: jelikož zapojení zpomalovače je chráněno autorským zákonem, nelze jej bez svolení autora kopírovat. Kopírování nejen zpomalovače, ale i zahraničních výrobků se zamezuje např. smazáním nápisů na součástkách. Je zřejmé, že ani tato ochrana není nijak zvlášť účinná a odborník si typy a hodnoty součástek může zjistit, to nikdy

nikomu neupírá. Někteří kritikové však zjevně měli a dali najevo svůj vztek a nelibost nad smazáním součástek, neboť si patrně zpomalovač objednali kvůli okopírování nebo dalšímu kšeftu. Je také podezřelé, pokud si zpomalovač objednáva odborník, který si jej může jednoduše udělat sám.

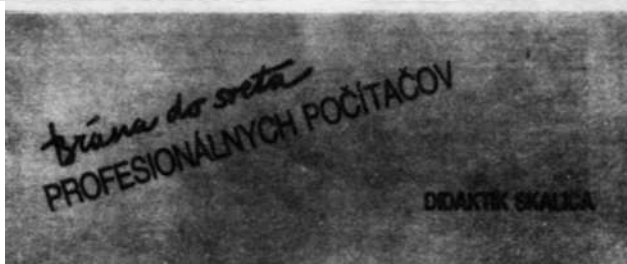
3) k otázce kvality provedení a ceny: v reklamě v ZXM 5/90 se nikde nehovoří o "profesionální" kvalitě komentované p. Marčíkem. 602. ZO Svazarmu jako profesionální organizace prodávala za téměř 500 Kčs stavebnici myši s pingpongovým míčkem v krabici od másla. Ve srovnání s ní vychází provedení zpomalovače asi stejně, ne-li lepší. Navíc SLOMO nepoužívá např. amatérské spínače ze zavíracích špendlíků, ale obvyklé spínače. Myš přitom obsahuje 1 obvod za 11 Kčs a další součástky v ceně do 50 Kčs a přitom po odečtení ceny manuálu a programu vychází její cena přes 300 Kčs. Proč by tedy SLOMO, kde je použit dražší obvod, uživatel si ho nemusí pracně sestavovat a má v ceně i připojení k počítači (na rozdíl od myši) nemohlo stát 290 Kčs?

4) jeden uživatel se podivil, proč zpomalovač nepoužívá systémový konektor

pro napojení na ZXS. Je to proto, že bychom jim ucpali zadní stěnu ZXS tak, že by nebylo možné současně používat jinou periférii, např. IF pro joystick při hraní her. Ani u Didaktiku se zvláštním konektorem pro joystick by to nemělo smysl, neboť řada uživatelů si tam připojuje IF pro 2 hráče současně (např. IF z KD Náchod upravený na Sinclair IF2) a najednalo by se tedy o obecné řešení. Přesto je SLOMO připojeno odpojitelným způsobem přes vlastní konektor.

Závěrem asi tolik: je samozřejmě, že kdo je odborník, má po ruce součástky a ví, jak na to, nepočítá práci shánění ani jiné položky, tak si může postavit podstatně levněji nejen SLOMO, ale i např. světelné pero, diskový řadič a nebo celé ZX Spectrum. Při koupi hotového výrobku zaplatí někdy i několikrát více, než je cena samotných součástek. Má ovšem věc ihned schopnou použití, bez potřeby vymýšlet, dlouho i pracně dávat dohromady u nás nedostatkové součástky, oživovat a získává i jiné výhody (záruka, sleva při současném objednání jiné služby apod.).

(pro ZXM napsali -rex- a D. Hertl)



TEAC - FD

Prodejna Klenotů ve Vyšehradské ulici v Praze 2 měla na podzim 89 a v zimě 91 na skladě cenově velice výhodné disketové mechaniky TEAC FD55 za 710,- Kčs. Jedná se o dvoustrannou mechaniku s 2x 40 stopami a kapacitou 360 kB (resp. 390 kB u řadiče Disciple). Je určena pro diskety 5 1/4 palce, má standardní konektor pro připojení k řadiči podle normy Shugart SA 400. Rychlost otáček je 300 ot/min a přenosová rychlost 250 kbit/s. Některé z prodávaných jednotek měly elektromagnetické ovládání přiklopemí hlavy, což je příznivé m.j. pro jejich životnost.

Byly testovány 2 náhodně zakoupené mechaniky a obě byly v pořádku, přestože na jedné bylo napsáno, že je vadná. Tím ovšem nechceme tvrdit, že všechny zde prodávané musí být O.K. Vždy se vyplatí si jí před koupí přezkoušet v provozu s vhodným počítačem.

Co vlastně uživatel potřebuje, aby tuto jednotku mohl připojit k ZXS? Především vhodný řadič (např. Beta, Kempston, Opus, Disciple, Swift, Plus D apod.) včetně propojovacího kabelu, napájecí zdroj +5 a +12V s kabelem i napájecím konektorem a některé další drobnosti. Mechaniky jsou určeny k vestavbě do boxu, proto nemají skříňku a komu by to vadilo, musí si ji vyrobit sám.

Mimořádně důležité je také správné nastavení drátových propojek na desce plošných spojů pro volbu adresy disku a způsobu jeho činnosti: Prá-

vě tyto propojky byly u testovaných 2 ks zpřeházeny, takže mechaniky napoprvé nepropracovaly. Obě vypadaly na prvý pohled stejně, ale ve skutečnosti se lišily rozmístěním a správným zapojením těchto propojek, jedna neměla elektromechanické přiklápění hlav a byly zde i jiné rozdíly. Při prohlídce mechanik v prodejně měly některé zjevnou vadu, jiné vypadaly O.K. Zájemci z daleka je proto brali pro jistotu po dvou a více ks.

Koupě obdobných levných mechanik přináší vždy určité riziko, kdo má štěstí, tak se mu to vyplatí. My však doporučujeme zájemcům nejprve přezkoušet (v rámci možností) a teprve pak případně kupovat.

(pro ZXM napsal -rex-)

MRS 0.4 pro BETAdisk i mgf -

Memory resident system je oblíbený program pro psaní a odlaďování vlastních rutin ve strojovém kódu mikroprocesoru Z-80. Disková verze podstatně zrychluje nahrání vlastního programu, ale i zdrojových textů a binární knihovny. Zvýší se i spolehlivost uchovávaných dat.

Upravená verze Mrs v0.4 umožňuje spolupráci s magnetofonem i s BETAdiskem. Obě vstupně-výstupní zařízení je možné libovolně kombinovat. Tam, kde je možné použít magnetofon, bude pracovat i disk. Syntaxi příkazů vysvětlím později.

Systém začíná na adrese #6600 tj. 25112 dec. Binární

knihovna začíná na adrese #66bb. Před Systódem je uložen vlastní strojový kód diskové úpravy v délce cca 0.5 kB.

Pro snadnější pamatování byl změněn příkaz DLB na ERA. Pro výmaz řádek je určen příkaz ERA a jeho použití je naprosto stejné, jako u příkazu DLB.

Příkaz INS byl rozšířen o další funkci:

```
syntaxe: EDI>ins: abcd
```

kde -ins- je klíčové slovo, -:- je dvojtečka bez mezery, -abcd- je hexadecimální adresa bez # a bez mezery. Je to adresa Vašeho uživatelského programu, který umí poslat 1 znak na tiskárnu. Za dvojtečkou jsou akceptovány čtyři znaky zleva.

Seznam příkazů pro použití s diskem:

```
EDI>loa:      LIB>loa:
EDI>sav:      LIB>sav:
EDI>mer:
EDI>era:
```

Za příkaz bez mezery napíšeme dvojtečku a odešleme ENTER. Další případné znaky za dvojtečkou jsou ignorovány. Nyní se zobrazí katalog diskety a jsme vyzváni k zadání jména. Napíšeme jméno, akceptováno je šest znaků zleva, další jsou ignorovány.

Program sám označuje zdrojový text písmenem Z a jednou mezerou. Binární knihovnu označuje písmenem B a jednou mezerou.

Uživatel zadává pouze název!! Název musí být vždy zadán, pokud tak neučiníme, je vydáno chybové hlášení "err not found". Stiskem ENTER se vracíme do výchozího módu. To využijeme při nechtěném vstupu na disk. Stiskneme ENTER a po chybovém hlášení ještě

jednou ENTER.

Dále je chybové hlášení vydáno při zadání chybného jména (překlep) nebo neexistujícího jména při loa: mer: nebo era:. Při pokusu zadat jméno, které už na disketě existuje, při sa:; při pokusu nahrát do EDI> binární knihovnu; při pokusu nahrát do LIB> zdrojový text.

Chybové hlášení "io error" se může objevit při operacích sav: loa: pokud vznikne chyba disku. To je již stejné jako s magnetofonem, ale je to nepravděpodobné, narozdíl od magnetofonu.

Po zadání správného jména je disková operace provedena a hned je zobrazen nový katalog diskety. Platí pro sav: a era:. Návrat z diskové operace je automaticky do výchozího módu, odkud byla disková operace volána.

Příkaz era: maže v módu EDI> jak zdrojový text, tak i binární knihovnu. Zadává se

Pozor!
Plošná inzerce
v ceně 2,50 Kčs
za jeden plošný
centimetr -
to je cena vskutku
bezkonkurenční!

pouze jméno. Pokud smažeme soubor uprostřed adresáře, pak je vhodné na konci práce provést MOVE z prostředí TR-Dosu, aby smazaný soubor zbytečně nezabíral místo na disketě.

Příkaz era: a sav: má ještě jednu výhodnou vlastnost.

Po zadání jména stačí podržet klávesu ENTER, dokud nezazní tón. Nyní nedojde k návratu do výchozího módu, ale zpět na zadání jména. Tímto způsobem mažeme rychle několik souborů. Podobně v sav: pořídíme jednoduše záznamy na několik disket. Program sám pozná, zda sav: bylo voláno z EDI> nebo z LIB>.

Syntaxe pro použití s magnetofonem zůstává stejná. Diskové operace jsou prováděny na drive "A".

Výše popsany program získáte na adrese: Miroslav Tůma; Krátká 560; 39464 POČÁTKY.

Dodávka bude obsahovat disketu 3,25" DS DD program MRS v0.4, tento návod (tištěný) - dohromady (+ poštovné) za 88 Kčs.

(pro ZX M napsal M. Tůma)

MIKROBÁZE hobby

Od nového roku vychází 6x ročně na 32 stranách za 20 Kčs časopis "Mikrobáze Hobby" - pokračovatel populární Mikrobáze.

Zaměřuje se předavším na osmi a šestnáctibitové počítače s hlavním zřetelem na systémy CP/M a MS-DOS. Přináší podrobné popisy zajímavých programových i obvodových projektů (HW i SW). celou řa-

du námětů na různé doplňky, rozšíření a vylepšení počítačů. Redakce slibuje odbornou recenzi příspěvků a ověřování vybraných konstrukcí se zajištěním sad součástek, IO, plošných spojů, naprogramování EPROM a programové vybavení. Adresa vydavatele a redakce je: Daniel Meca, Jihlavská 76, 14000 PRAHA 4, kde lze za známku obdržet další informace a složenku na předplatné.

Tolik z reklamního letáčku na Mikrobáze Hobby. Novému časopisu přejeme hodně zdaru, zejména dodržení všech slibů budoucím čtenářům včetně různých služeb. Doufáme, že Mikrobáze Hobby nepřevezme nectnosti svého předchůdce (zpoždění s tiskem a distribucí Mikrobáze, sliby-chyby autorů - viz. Teletext apod.). Na rozdíl od speciálních časopisů pro ZX Spectrum jako např. Crash, Fifo, ZX Code a ZX magazin zde pravděpodobně uživatel nenalezne tolik informací i lahůdek výhradně pro své ZX S či Didaktik, neboť se jedná o šířeji na počítače zaměřený časopis, nicméně přesto doporučujeme zájemcům, pro které jsou mikropočítače koníčkem, Mikrobázi Hobby sledovat.

(pro ZX M napsal -rex-)

THE ZX MAGAZÍN

KLUB
600

Dr. Z. Wintra 8, 160 41 Praha 6

telefon: 32 85 63

ČESKÉ SPOLEČNOSTI ELEKTRONIKŮ

Verzi CRIBBAGE pro počítač napsal Sheppard Yarrow v IBM Basicu pro IBM 379/158. V této podobě byla publikována v Creative Computing v květnu 1979. Tato verze je napsaná v BetaBasicu 3.0 podle předlohy napsané v Microsoft Basicu, jejímž autorem je Stewe Williams.

Patříte-li mezi fanatické hráče CRIBBAGE jistě jste zažili problémy se sháněním soupeře. Teď jej máte vždy k dispozici. Pro ostatní je tento program příležitostí k seznámení s touto hrou.

*** Pravidla CRIBBAGE ***

CRIBBAGE Je hra pro dva hráče. je použita normální sada karet A-K t.J. 52 karet. Hlavní význam karty spočívá v její výšce, její barva nemá ve hře téměř význam. Při rozdávání dostane každý hráč šest karet. Z těchto šesti karet každý hráč odhodí dvě karty reverzem nahoru. Tyto čtyři karty se nazývají "crib", je to jakási třetí sada karet, která patří tomu, kdo rozdával.

Po shoení cribu hráč, který nerozdával sejme karty a rozdávající obrátí vrchní kartu spodního balíku. Tato karta se nazývá obrácená karta (up card). Je-li to kluk (J), připisuje si rozdávající 2 body. Tuto operaci zajišťuje automaticky program.

Při klasickém způsobu hry je k zaznamenávání bodů použita zvláštní deska s kuličky. V našem případě obstarává evidenci bodů automaticky program. Hra Je ukončena v okamžiku, kdy hráč dvakrát obejde záznamovou desku, což je 121 a více bodů.

Hru začíná hráč, který nerozdával. Karty J,Q,K mají hodnotu 10 bodů, eso (A) má hodnotu 1 bod, ostatní karty podle své výšky. Odpovídá rozdávající, hraje svou kartu a hlásí součet bodových hodnot karet, které byly odehrány. Oba hráči potom střídavě pokračují ve hře a oznamují vždy celkový součet hodnot odehraných karet až do okamžiku, kdy hráč, který je na řadě nemůže hrát, protože by celkový součet přesáhl hodnotu 31. Pak musí říci "GO" a jeho soupeř boduje.

Hráč, který oznámil "GO" musí zahrát další kartu, jestliže může, aby nepřekročil součet 31. Je-li to možné může zahrát i dvě nebo tři karty za sebou. Dosáhne-li přesně součtu 31 zapíše si 2 body, má-li méně než 31, tak jen 1 bod. Je-li odehrána poslední karta z osmi připisuje si hráč 1 bod. V případě, že bylo poslední kartou z osmi dosaženo součtu 31, si zapíše dotýčný hráč 2 body.

*** Bodování během hry ***

Navíc k uvedenému bodování za "GO", poslední karty a 31 se počítají leště další body:

Patnáct - při dosažení součtu 15 - 2 body
FIFTEEN

Dvojice - zahrajete-li bezprostředně kartu stejné výšky jako
PAIRS soupeř t.j. K na K, 8 na 8, máte 2-body. Zahrání třetí stejná karty je za 6 bodů a čtvrté za 12.

Postupky- jsou-li zahrány tři nebo více karet v pořadí, zapisu-
RUNS je si hráč tolik bodů, kolik karet je v sekvenci obsaženo. Není podmínkou, aby karty zahrány v přesném pořadí. Například může být zahráno 5,7,6 a hráč, který zahrál šestku si zapisuje 3 body za postupku.

*** Bodování karet v ruce ***

V CRIBBAGE probíhá ohodnocení karet v ruce následovně. Rozdání jsou ukázána v pořadí - hráč, který nerozdává, rozdávající a "crib". Obrácená karta (UP CARD) se považuje za pátou kartu patřící ke každé ze tří skupin karet. Kombinace, které přináší body jsou následující]

Patnáct - každá libovolná kombinace karet, jejichž součet je
FIFTEEN 15 je za 2 body. Například : v ruce máte 9,8,7,7 a obrácená karta je 6. Jsou zde tři kombinace pro "15": 9+6, 8+7 a 8+7 pro druhou sedmičku. Celkem tedy 6 bodů.

Násobky - za dvojici karet stejné výšky 2 body, za trojici
MULTIPLES 6, za čtveřici 12 bodů.

Postupky - za každou kombinaci tří a více karet, která tvoří
RUNS postupku (na barvě karet nezáleží), tolik bodů, kolik karet je v postupce. Máte-li v ruce 9,8,7,7 6 máte 8 bodů za dvě čtyřčlené postupky, jsou použity obě sedmičky.

Flush - (flaš) máte-li v ruce čtyři karty stejné barvy
přičtete si 4 body, nebo 5 bodů, je-li i obrácená karta stejné barvy. Při počítání karet v cribu je možný jen čtyřbodový flush, pětibodový se nepočítá.

Veličenstvo- za kluka (J) stejné barvy jako je obrácená karta
HIS NOBS si započítáváte 1 bod.

Trouba - přehlédne-li hráč body, které mu patří, ať už

MUGGINS

během hry, může jeho soupeř zvolat "TROUBO" a připočítat si přehlédnuté body pro sebe. Vzhledem k tomu, že počítač sleduje skóre během hry a je neomylný i při vypočtu bodů ve své ruce a cribu, je "TROUBA" používán jen proti vám, když se pomýlíte při hodnocení svých karet.

*** Specifika počítačové verze ***

Na výzvu "Sejměte" vložte číslo mezi 1 a 52, v tomto místě bude balík karet sejmuto. Karty ve vaší ruce jsou při hře číslovány 1 - 6, při vstupech požadujících kartu používejte tato čísla, nikoliv hodnoty karet. Jste-li nucen říci "GO" napište "go" nebo "GO" místo čísla karty.

Počítač míchá a rozdává karty, generuje obrácenou kartu, sleduje skóre a správnost bodů získávaných během hry. Nenechá vás přetáhnout 31, ale nekontroluje, zda máte kartu, kterou byste mohl hrát. Jestliže si špatně sečtete hodnotu v ruce nebo v cribu nemusíte pochybovat o tom, že počítač nemilosrdně zvolá "MUGGINS".

Program používá poměrně jednoduchou strategii spočívající v držení karet, jejichž bodový součet má nejvyšší hodnotu. Existuje mnoho propracovanějších strategií, se kterými se můžete seznámit v některé knize o karetních hrách. U nás jich ovšem moc nevyšlo.

Příjemnou hru

TOPSOFT

Kralupy nad Vltavou

1987

**Tradice + solidnost
+ seriózní jednání
- to je jediné
ZX magazín!**

*** ULTRAVIOLET 4 8 K ***

Tento program je určen k psaní či upravě programu psaných ve strojovém kódu. Po Jeho natažení do stroje je na obrazovce kratky popis a hlavní charakteristika programu. Jakýkoliv příkaz pak vede k vyčištění paměti až po chráněnou oblast, kde je umístěn samotný překladač ULTRAVIOLETU. Počítač je připraven ke psaní strojového programu.

Assemblerovské instrukce se píší do normálně číslovaných řádku avšak za instrukci REM. Píší se užitím malých písmen. První příkaz, který je nutno použít je REM go - Je to startovací příkaz ASSEMBLERU. Následující řádek pak obsahuje adresu umístění strojového programu v paměti počítače a to formou např. REM org 24000. Za příkazem "org" píšeme program ASSEMBLERU, podle pravidel ACS a to opět do řádek, začínajících REM. Velká písmena jsou vyhrazena pro navěstí (Tabely) - stačí první písmeno velké, zbytek malá. Toto navěstí může mít libovolnou délku, avšak pro úsporu paměti volíme raději vystižné zkratky. Znaménko závorek a + nesmí být užito pro Tabel. Oddělovacím znakem mezi labelem a assemblerem je středník. Má podobný význam jako dvojtečka v BASICU. Potřebujeme-li do již napsaného programu uložit také další instrukce a nemáme již volné řádky v BASICU pro REM (dobry zvyk číslovat řádky po deseti platí i zde), můžeme s použitím středníku umístit větší počet assemblerovských instrukcí na jeden řádek. Píšeme-li k příkazům assembleru komentáře, pak musí být odděleny (!). Délka komentáře na jednom řádku je maximálně 32 znaku. U delšího je nutno použít další řádek a REM na začátku.

Konec programu má formu REM finish (můžeme užít zkratku fin). Pak následuje volání překladače RAND USR 60 000. Překlad se provádí dvakrát. Nejprve samotný překlad, podruhé všechny skokové instrukce - neboť Jejich adresy se musí vypočítat. Chceme-li provést tisk obrazovky, stlačíme (p).

ULTRAVIOLET používá kromě instrukcí go, org, finish ještě další čtyři a to: equ, defb, defw, defs.

Instrukce equ může specifikovat adresu labelu již při prvním běhu napr. REM equ 32 000 Abs zajisti, ze adresa 32 000 bude všude, kde je užito label Abs. Je to výhodné v programu psaném pro versi počítače 16K či 48K, kdy se všechny adresy mohou značit změnou pouze jediného adresního místa, použitého za equ. Další instrukci je defb - je to obdoba příkazu POKE (umístuje nám dané číslo 0 - 255 na uvedenou adresu).

Instrukce defw dovoluje umístit tímto způsobem dva byty. Jako první je meně významný byte.

Instrukce defs je jedna z nejužitečnějších, protože dovoluje uchovat řetězec ASCII kódu. napr. defs Sinclair uchová osm ASCII kódu nazvaných jako Sinclair.

SOFTWARE - JAKÝ MŮŽE BÝT ?

V poslední době uživatelé, již zvyklí na slova software a hardware, si musí osvojit další výrazy jako je firmware, public domain a shareware. V následujícím krátkém článku se pokusím některé tyto pojmy objasnit.

SOFTWARE

Dříve se tímto slovem označovalo veškeré programové vybavení na počítač. Dnes, zejména při pohledu z obchodního hlediska, se pod tímto názvem skrývá jen skupina komerčního software.

KOMERČNÍ SOFTWARE

Komerční software je prodáván prostřednictvím autorizovaných dealerů /prodáváčů, kteří mají smlouvu s výrobcem na prodej jednotlivých softwarových podniků. Koupením tohoto programového vybavení současně uzavíráte licenční smlouvu s producentem software. Ta je buď uzavřena písemně při prodeji, dnes však v převážné většině jde o tzv. "shring-wrap" licence. Jde o to, že paměťové médium je uzavřeno v obalu a jeho vyjmutí je možné jen porušením uzávěru. Toto porušení uzávěru je z právního hlediska ekvivalentní podpisu smlouvy o využívání software a platí i u nás v CSR. Mezi hlavní body, jenž jsou součástí takto uzavřené smlouvy, patří bod, v němž se odběratel programu zavazuje, že nebude program dále šířit. Komerční software je dodáván s kvalitní dokumentací a s dalšími službami, zejména hot-line. Tato služba umožňuje po celých 24 hodin zavolat na telefonní číslo, pokud se při práci vyskytnou problémy. Díky tomu

všemu je komerční software nejdražší ze všech typů software. Ceny her na ZX8 této kategorie činí ve Velké Británii u herních novinek obvykle 7,90 až 9,90 liber /což při současném kursu činí 440 až 550 Kčs/. V ceně je kazeta a manuál. Staré hry /Knight Lore, Fist a pod./ se prodávají za 1,90 až 3,99 libry /110 až 220 Kčs/. Systémové programy P.A.W., HiSoft Compiler, Art-Studio a pod. dosahují cen 20 až 60 liber /tedy 1100 až 2200 Kčs/ a vedle programu a obsáhlé dokumentace je legálním majitelům také nabízená telefonní poradenská služba hot-line.

PUBLIC DOMAIN

Public Domain jsou programy určené pro veřejné užití a tudíž šířené zdarma, resp. za cenu paměťového média /kazeta, disketa/ a ceny služby za jeho zprostředkování - prodej, zásilková služba. Tyto programy může majitel šířit neomezeně dál. Nevýhodou je dokumentace, která je buď přímo součástí programu nebo jako textový soubor do vhodného textového editoru. Nabídka Public Domain programu je v zahraničí velmi široká a to nejen pro profesionální a poloprofesionální počítače /IBM, ST, Amiga/, ale i pro osmibitové. Speciální třídou této kategorie tvoří demoverze komerčního softwaru, které slouží jako reklama. I demo-softwaru můžeme rozdělit do dvou skupin. Jednu skupinu tvoří "čisté" demo programy, které ukazují činnost programu bez záahu uživatele; druhou skupinu tvoří programy, které odpovídají komerční verzi, jen jsou určitým způsobem zablokovány nebo omezeny některé funkce, aby byl program v praxi nepoužitelný - např. textový editor má všechny funkce kromě tisku, databázový program má kapacitu omezenou jen na několik položek apod. Pro

uživatelé ZXS nabízí zaslání Public Domain redakce časopisu AP /Amatérský Programátor/ firmy SECOM.

SHAREWARE

Slovíčko "share" znamená v angličtině díl a rozumí se tím, že cena programu je jen zlomek ceny odpovídajícího komerčního vybavení. Získávání a další šíření odpovídá programům Public Domain. Pokud však uživatel chce program využívat, je povinen zaplatit licenční poplatek autorovi programu. Pato částka odpovídá několika procentům ceny stejného komerčního software. Při zaplacení tohoto poplatku a zaregistrování obdrží majitel od autora obvykle tištěný manuál a případně nejnovější verzi programu. Výhodou je právě možnost otestovat program bez nutných velkých investic a teprve pokud ho budu užívat, zaplatím licenční poplatek. Tento způsob je ovšem závislý na morální vyspělosti uživatelů, protože neexistuje způsob kontroly.

FIRMWARE

Takto je označován software, který je dodáván firmou současně s nějakým hardwerovým doplňkem počítače a umožňuje jeho používání. Tento program je vlastně speciální kategorií komerčního software, u kterého však nehrozí příliš možnost nelegálního kopírování, protože bez dodávaného příslušenství /myš, pero, modem apod./ je nepoužitelný.

Poznámka z praxe

Jako příklad šíření programu typu shareware je možno uvést i program HQ-Edit Sampler firmy MS-CID. Program byl bezplatně nabídnut do výměnných sítí

uživatelů ZXS. Pokud se uživateli líbil a chtěl s ním pracovat, zaplatil za program 10 Kčs a za to obdržel k programu i tištěný manuál. Tedy za 10 Kčs program a manuál. Přesto dostávala redakce časopisu ZXM dopisy, kde čtenáři psali: "10 Kčs za manuál od MS-CID, to je zlodějina.... Tito čtenáři si musí uvědomit, že neplatili manuál, ale celý program a to tak malou částkou, že nemá u československého kvalitního software obdobu. Nejlevnější programy na ZXS se zde prodávají kolem 70 Kčs a na druhou stranu se ceny blíží i 300 Kčs. /Pozor - zde nemám na mysli nabídky typu "nahraji programy na ZXS 1kB za 0,20 Kčs" - v těchto případech jde o nelegální prodej./. Tekže v nejhorším případě byla cena 14%, v nejlepší 3% z ceny běžného software. Jestli toto někdo nazývá zlodějinou, tak je jistě zlodějem sám, protože programy pouze zcizoval a za software neplatil. Bohužel však na nátlak čtenářů redakce ZXM zveřejnila manuál k HQ-ES a to bez souhlasu autorů, čímž je velice poškodila a také další šíření tohoto programu jako shareware ztratilo význam. Je vidět, že ještě chvíli bude trvat, než si uživatelé programového vybavení uvědomí, že software je zboží a že není možné získávat ho zdarma. Proto je nová verze HQ Edit Sampleru distribuována nikoliv jako shareware, na který, jak je vidět, ještě naši uživatelé morálně nedozráli, ale jako komerční software. Tuto novou komerční verzi HQ Edit Sampleru lze získat u firmy Proxima Software za 90,- Kčs.

/pro ZXM napsal MS-CID/

ATP TOURS & T.J.:

Dnes Ván opět přinášíme kratičkou recenzi programů z nabídky softwarové firmy PROXIMA software. Tentokrát jsme se zaměřili na kazetu s hrami "ATP TOURS SIMULATOR" a "TOM JONES".

Kazeta působí již na první pohled velmi pěkným dojmem. rozhodně lepším, než podobné kazety pirátských firem. Programy jsou nahrány každý na jedné straně kazety Emgeton OP-10, což považují za jedinou drobnou nevýhodu nemám k těmto kazetám přílišnou důvěru. Možná by se firmě vyplatilo nakupovat ve velkém množství dodávané kazety TDK PC-15, které mají o něco lehčí a tišší chod.

Za oba dva programy a kazetu zaplatíte 68,- Kčs, což je velmi nízká cena (u novin-ky).

"ATP TOUR SIMULATOR" je po hře "Trucker" firmy Topsoft druhá konverzačka, která "prolomila" mojí osobní nená- vist ke konverzačním hrám. Nevím proč, ale prostě je nemám rád; nudím se u nich. To o "ATP TOUR SIMULATORU" říci nemohu. Byl jsem ihned

touto hrou nadšen. Má svůj řád a svůj "běh", získala si mne na první pohled. Není to donekonečna jsouci menu "na- horu, dolu, sever, západ" atd..., ale něco lepšího. Pravda, povedlo se mi během několika málo zápasů zlikvidovat svého tenisového svěřence, sebe, i svého fi- nančního sponzora - ale tím spíše mne celá hra nadchla. Zajímalo by mne, zda-li se vůbec někdo dostal již s ono- ho čtyřicátého místa na ATP na první - mě se to prostě nepovedlo, ale kdybych měl čas, určitě bych nad touto hrou vydržel hodně, hodně dlouho; určitě celý večer.

Druhá konverzačka "TOM JONES" mne, pravda, už tolik nenadchla. Je to ona klasická známá konverzačka "můžeš jít", "zdvihni" atd. - ale po grafické stránce velmi hezky provedená. Ani zde jsem se nedostal příliš daleko, ale to bude asi tím, že tento "klasický typ konverzaček" mi prostě nějak nejde.

Každopádně - pokud jste naruživými hráči logických konverzačních her - kupte!

(pro ZX magazín recenzoval David Hertl)

ODSTRÁHNĚTE A POUŽIJTE

Žádám o zaslání her "ATP TOUR SIMULATOR" a "TOM JONES" s mimořádnou slevou 10,- Kčs pro odběratele ZX magazínu.

Jméno + adresa:

Typ počítače:

Kazetu na nahrání:

- 1) zasílám současně s touto objednávkou
- 2) prosím opatřit a nahrát

proxima
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

Vyplňte a zašlete na adresu: PROXIMA software v.o.s.;
P.O.Box 24; pošta 2; 40021 ÚSTÍ NAD LABEM

SAM Coupé

Z.X. magazín byl u nás první časopis, který přinášel konkrétní informace o počítači SAM 256 Coupé britské firmy Miles Gordon Technology. Od minulého léta tyto počítače prodává "OASA 602", Jedna z mnoha poboček rozpadající se 602. ZO Svazarmu.

Dal jsem se do hovoru s panem Luňákem, který má prodej počítačů na starosti, abych se dozvěděl něco víc. Tak tedy:

Od začátku dovozu se podařilo prodat asi 100 kusu tohoto počítače a pokud by mělo vše pokračovat dobře dál, přijde jich v těchto dnech další 3000 kusů. Počítač by měla firma nakupovat za 127f (asi 470 DM) a prodávat za cca 10.400 Kčs.

Počítač měl obrovskou reklamu a zdálo se, že postavit solidního nástupce starého dobrého Sinclaira se konečně podařilo. Ale - jak řekl pan Luňák - pánové Miles a Gordon, autoři počítače a majitelé firmy MGT, jsou přece jen lepší programátoři a konstruktéři, než obchodníci. Svědčí o tom m.j. i to, že firma MGT (Miles Gordon Technology) nedávno zanikla, ale zrodila se během několika dní pod jménem "SAM Computer Co. Ltd." se stejným výrobním programem. Budoucnost dalších SAMů je tedy ohrožena a (jak již před dvěma lety tvrdil ing. Drexler, náš přední hardwarový odborník) je možné, že SAMa postihne osud Sinclaira QL, "mrtvé narozeného dítěte". Proč to?

SAM je sice velmi dobrý počítač, ale (bohužel) při-

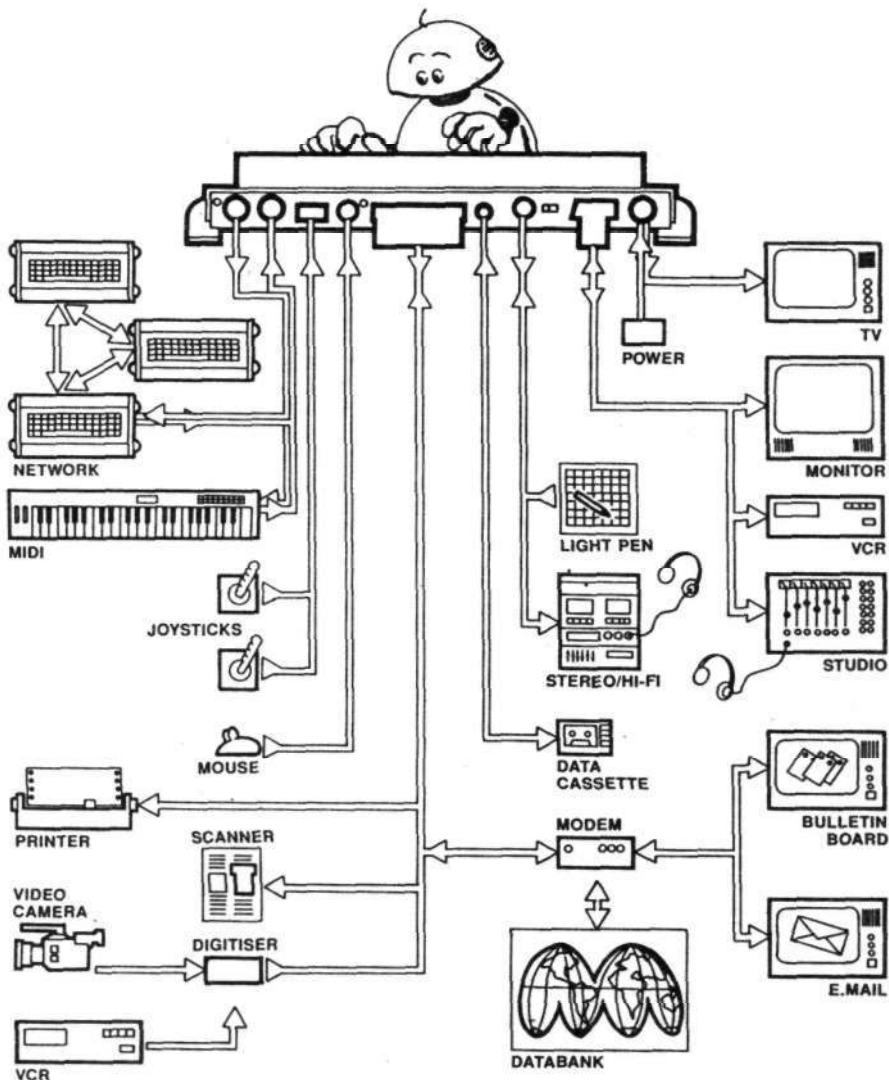
chází pozdě. Je to "geniální osmibít", ale, a to je ta smůla, v ceně téměř šestnáctibitového počítače (Amiga apod.). A právě proto si koupí takového počítače každý dobře rozmyslí. A koupí-li si, co ho čeká?

V krabici je kromě počítače také demo kazeta a diskeeta, perfektní 200-stranový manuál (včetně mnoha hardwarových pokynů) a příručka výuky programování. Nemá význam popisovat počítač a dělat recenzi - to udělal František Fuka (Fuxoft) v časopisu P+C. Pravda, i já jsem byl nadšený z příjemné klávesnice a perfektní grafiky - ale to není celý počítač.

A tak mne napadlo: co s počítačem, až ho budu mít doma? V "rodné" Anglii by to měl takový "samista" relativně lehčí - v krabici počítače je přiložen lístek na objednání předplatného na "SINCLAIR USER", který v každém čísle přináší informace o novinkách kolem SAMa. U nás je to všechno trochu jinak. Specializovaný klub pro SAMa neexistuje (zatím?) a tak zbývá převádět programy ze Sinclaira. To není tak jednoduché, SAM není 100% kompatibilní. A tak jsem byl velmi rád, když jsem se dozvěděl, že dealer SAMa ("Oasa 602") rozdává každému novému majiteli leták s adresami lidí, kteří se ve "věci SAM" angažují. Jsou to Michal Suk, U pergamenky 10, Praha 7 (technické služby), Marek Matucha, Hábova 1519, Praha 5 (programové služby) a Vladislav Viták, Smetanovo nábřeží 1857, Havlíčkův Brod (literatura). Nevím zatím, zda už u nás někdo píše výhradně pro SAMa, zatím jsem se s nikým takovým nesetkal. Ze speciálního softwaru pro SAMa existují (samozřejmě) hry Shanghai,

SAM Coupé

Ready to Expand



Defenders of the Earth, Futureball, Pipemania, Sam strikes out! a Tetris. A pokud jde o uživatelské a systémové programy, existují určitě "Spectrum Emulátor 2.2" (softwarový emulátor od Fuxoftu, umožňuje přehrání softwaru z kazet na disk, zaručuje 95% kompatibilitu se ZX8) a "VAST" (monitor, opět výhradně pro SAMA).

"Prý" v zahraničí existuje SAM-Tasword (disketová verze) a nějaké další uživatelské a systémové programy, ale nic bližšího se nepodařilo zjistit.

A tak zatímco jsem při hovoru s panem Luňákem zjišťoval, zda bude o počítače zájem a začnou-li se u nás psát původní programy, povedlo se mi také potkat jednoho z členů bývalé 602. ZO Svazarmu a ten mi sděloval věci zcela opačné. Tedy především to, že SAM se prý již vůbec nevyrobí, protože firma opět zkrachovala, dále také to, že ŽÁDNÁ firma ve světě na SAMA nepíše programy (ani hry, ani systémové) - a že tedy nemá význam počítač kupovat. Přirovnal ho k "úspěchu" počítače SORD M5 v ČSR před několika lety a řekl, že nákup SAMA je jasně vyhození peněz. Tento člověk si neřeje být jmenován, což jsem mu pochybitelně zaručil.

Jak vidíte, je to všechno složité a zamotané - jasně je jedno: SAM přišel pozdě a jeho koupě je riziko. Každopádně Je to počítač velmi dobrý a má velké možnosti (podívejte se na obrázek z manuálu). Otázkou také je, zda by se např. nevyplatilo dovést od bývalé firmy MGT Video-Digitizer pro ZX8, který tato firma vyrábí a za 35£ prodává. Myslím, že takových 40 - 50 kusů by se u nás prodalo.

Každopádně - pokud i vy máte k SAMovi co říct, napište nám, rádi si přečteme a uveřejníme i vaše názory. Zejména uvítáme informace o softwaru a adresy majitelů.

(pro ZX8 napsal D. Hertl)

poznámky k:

MULTIFACE 3

V ZX8 7/90 byl uveřejněn článek o Multiface 3. Zde je k němu několik poznámek.

Není pravda, že si Multiface neověřuje přítomnost "trojkombinace" bajtů, které používá jako návěští pro zkomprimovaný blok v původním programu! Ověřuje, a pokud ji tam najde, vůbec kompresi neprovede! U Multiface 3 je to sekvence 55, 237, 203 a každý si to může ověřit tak, že tyto tři bajty vloží někde do volné paměti a provede SAVE přes magic button. Blok bude delší, než při kompresi.

Disasembloval jsem si ROM M3 a mohu uživatelům sdělit, že lze kompresi vypnout i z menu, přestože to nenabízí; že lze stisk "magic button" (NMI) přesměrovat do libovolného programu - o tom návod mlčí.

A ještě něco - v článku v ZX8 7/90 se uvádí, že se nesmí M3 nasouvat na jiný počítač, než +2A/+3 (což je pravda), a že na to výrobce v manuálu neupozornil. Upozornil - hned na první straně se píše, že M3 nesmí být použit "with unsuitable equipment".

(pro ZX8 napsal P. Veselý)

Je to až neuvěřitelné, co všechno může ten kousek hmoty našeho Spectra obsahovat, kolik zájmů i vášni ukájeti hravost, touhu po dobrodružství, sběratelství, kutilství, tvořivost. Každý večer sedí prý nad jeho klávesami snad desítky tisíc kluků všech věků. Jedni, aby si dokázali, že jsou rychlejší a bystřejší, než ten elektronický skřítek na obrazovce před nimi, aby si vyzkoušeli, co vše umí nový program, který získali do své sbírky nebo aby řešili s pomocí profesionálního uživatelského programu nějaký svůj problém. Druzí, aby svůj důvtip • nápaditost zkrížili se záľudnostmi BASICu a tajuplností strojového kódu a aby z oné neomezené tvárné substance skryté v jejich počítači stvořili fungující strukturu. Všichni pak touží po něčem novém: tj první to chtějí poznávat a využívat, ti druzí sami vytvářet.

Není nás patrně málo, kteří máme počítač sice jen jako koníčka, ale přece patříme do té druhé skupiny. S uplatňováním své tvůrčí potence máme však těžkosti. Ani ne tak proto, že nám chybí speciální programátorské vzdělání, případně přebývá programátorsky optimální věk. Vždyť i v BASICu, na který si ještě trůfáme, lze všelicos vytvořit, zvláště když využijeme různých programátorských fint a chytrých strojových rutin z profesionálních programů. Spíše postrádáme námět na úkol, který bychom měli řešit. Zdá se nám, že snad

vše užitečné, co lze na Spectru vytvořit, již bylo uděláno, a to na mnohem vyšší úrovni, než na jakou bychom si mohli sami troufnout. A my přece chceme tvořit jen užitečné věci, vždyť k tomu svůj počítač máme.

Touto pragmatickou proklamací o užitečné hodnotě našeho počítače však většinou **jen** zakrýváme (sami sobě i okolí), že si s ním ve skutečnosti chceme hrát. Tedy přesněji: usilovně provozovat činnost, která není prospěšná k ničemu jinému, než k vlastnímu potěšení. Není však třeba se za to stydět, vždyť hra se považuje za formu chování vyhrazenou jen pro vývojové nejvyšší systémy. Nebudeme-li tedy předstírat, že dobýváme světa programátorskými plody svého ducha a připustíme si, že si vlastně chceme "jen hrát", máme hned námětů pro svou činnost habaděj. Vždyť hrát si lze nejen na učitele, obchodníka či stavitele, ale také na barona Prášila, Tilla Eulenspiegla nebo třeba Švejka. Zde je pro naši tvůrčí činnost půda pannenská, neboť se považuje obecně za nedůstojné profesionálů se takovými hloupostmi zabývat. Tak můžeme bádát třeba nad tím, jak napsat počítačem kolegovi dopis rukopisem jeho dívky (naopak raději ne), jak ohromit návštěvu skeptiků tvůrčím uměním svého počítače, který bude samostatně skládat moderní "básně" nebo malovat abstraktní "obrazy" nebo jak si odreagovat rozepři s manželkou tím, že vytvoříme počítačový model právě toho povahového rysu ženské psychiky, který nás nejvíce rozčiluje. Asi vás v tuto chvíli napadlo několik podobných námětů, kterými lze poškádlit, udivit nebo pochloutnout a přitom (i sebe)

pobavit.

Pro vaší inspiraci nejen na náměty (neužitečných) programů, ale také na některá (užitečná) postupy při jejich řešení, by mělo posloužit několik článků o tom, jak Spectrum nás i jiné může bavit. Články budeme uveřejňovat postupně v následujících číslech ZXM.

(pro ZXM napsal J. Macků)

PLAY

THE GAME

Tak jsme tady s vyhodnocením naší soutěže PLAY THE GAME. Druhá kolo, které jsme považovali za jednodušší, se nakonec ukázalo složitějším, a dostali jsme o něco méně správných odpovědí.

I tak se nám ale podařilo "zamíchat" korespondáky v koši a vytáhli jsme několik výherců. Takže:

2. kolo soutěže "PLAY THE GAME" (uveřejněné v ZXM 1/91) mělo tyto správné odpovědi:

1a, 2b a 3b. Z došlých správných odpovědí jsme vylosovali dva šťastlivce, kteří dostali jednu kazetu C-90 od firmy Sony. Byli to:

ZDENĚK KOUŘIL, Pelhřimov a JIŘÍ ZAŇÁK, Praha 3 - Žižkov. Dále jsme dali dohromady všechny došlé správné odpovědi (tedy z obou kol) a losovali jsme dva výherce balíčku po třech kazetách, šťastnými majiteli jsou:

DAVID ČERNÍK, Cheb

BRANO MIKITKA, Bratislava.

No a úplně nakonec (protože nám bylo lito těch, kteří se netrefili s odpověďmi) jsme vylosovali dva nové majitele materiálů Klubu 602 (který také m.j. sponzoruje naši velkou soutěž). Takže tiskoviny putovaly k:

PAVLOVI KOUSKOVI z Aše, MICHAELE DUBSKÉ z Brna a MARTINOVÍ ŠIROKÉMU z Karlových Var.

Proč všude uvádím "poslali jsme", "putovaly"? Protože všechny ceny jsme již odeslali ještě před tím, než jsme vydali tento článek. Kdybychom měli s cenami čekat až do otištění tohoto článku, dostali by výherci svá výhry někdy během května - což je velmi, velmi pozdě. Přesto pokud některý z výše jmenovaných doposud naši cenu NEOBDRŽEL, necht' se na nás neprodleně obrátí - závada zřejmě bude na straně pošty, budeme zásilku urgovat.

Vám všem ostatním, kteří jste hráli s námi, mnohokrát děkuji a těším se na setkání při dalších hrách, které pro Vás redakce ZX magazínu pořádá.

(David Hertl za ZXM)

DOPORUČTE
svým známým náš
ZX magazín!
Budou Vám dlouho
děkovat!

Němčina – slovník

Jedná se o program zaměřený na výuku německých slovíček na počítači ZX Spectrum (Didaktik Gama).

Program je distribuován na kazetě DP 20 obsahující **programy Slovník** (pro výuku a zkoušení slovíček) a **Editor** (pro vytváření vlastních slovníků) a dva **datové soubory** obsahující slovíčka z učebnice Němčina pro samouky (26 lekcí, 1129 slovíček). Součástí dodávky je **uživatelská příručka** (58 stran).

- dva režimy práce - výuka a zkoušení
- zvětšené znaky na obrazovce
- důsledné uvádění výslovnosti německého textu
- rozdělení látky do lekcí
- rozsáhlý slovník z učebnice Němčina pro samouky
- pohodlné vytváření vlastních slovníků
- výběr řady podmínek pro řízení procesů zkoušení;
- opakování obtížných slovíček, klasifikace

Cena 150.-Kčs

Objednávky zasílejte na adresu

JuniorProgres, pošt.schr. 127, 266 01 Beroun

Objednáací list:

Příjmení a jméno:

Ulice:

PSČ:

Město:

Kusů:

Podpis:

*** Němčina – slovník * Němčina – slovník * Němčina – slovník**

SINCLAIR DTP MACHINE

GRAFICKY ORIENTOVANÝ SYSTEM PRO ZPRACOVÁNÍ TEXTŮ

PRO POČÍTAČE ZX SPECTRUM 48, 128, DELTA, DIDAKTIK

SCREEN MACHINE

je šipkovým kurzorem ovládaný grafický editor a designer. Systémem posuvných ikonových menu se stal na počítačích Sinclair převratnou novinkou. SCREEN MACHINE nabízí výběrem uživateli více než 40 funkcí, které se staly standardem u grafických editorů a několik nových funkcí, mimo jiné např. otáčení nadefinovaného okna o libovolný úhel, psát až 16 typů písma, skládání více obrázků, kyselina, speed atd. Sm najde určitě široké uplatnění Jako samostatný program pro tvorbu úvodních obrázků např. do her, ale především na tvorbu ilustrací a doplňků textu pro editor Tm. (speciální formát)

Podle typu tiskárny jsou k dispozici čtyři verze:

- 1) BT100 + Didaktik (port A + port B) 2) BT100 + UR4 (port C)
3) 9-jehln. graf.tiskárna (EPSON FX) 4) 7-jehln. grafická tiskárna

K systému MACHINE si Vám dále dovolujeme nabídnout tyto doplňky:
i) utility FE, SMGCA 2) převodník textů TM-C 3) další sady písma
- FE ;fonteditor pro editaci a tvorbu malých znaků 12*8 bodů
- SMGCA ;semigraf.editor pro tvorbu a psaní velkých písmen atd.
- TH-C ;program pro převod textů z D-TEXTU a TASWORDU do Tm
- s I.;sada dalších 20 nejrůznějších typů malého písma do Sm, Tm
- S II.;sada 6 typů velkých písmen pro nadpisy atd. do Tm+SMGCA

Ceny programů: Tm 250,-Kčs; Sm 290,-Kčs; doplňky od 90,- Kčs
Při odběru úplnější sestavy sleva až 300,-Kčs (tedy Sm zdarma)!!

Pro případný zájem Vám po telefonické domluvě termínu rádi zcela nezávazně předvedeme práci se systémem MACHINE, nebo odpovíme na další konkrétní dotazy. Nepovažujete-li předvedení za nutné, bude Vám po projeveném zájmu zaslán objednávkový list, kde si můžete objednat sestavu a verzi podle Vašich představ. Ta Vám bude s návody zaslána na dobírku. Protokol o prodeji obsahuje časově neomezenou záruku na správnou funkci systému.

TELEFONUJTE !

MS-CID SOFTWARE

TELEFONUJTE !

PIŠTE !

Ondřej MIHULA
Jurkovičova 9
638 00 BRNO

PIŠTE !

Tel. (05) 622-298 (9 - 20 hod)

— DIDAKTIK MM —

Vítej, vážený příteli počítače Didaktiku Gama! Využij lépe svůj počítač a usnadni si práci s ním! Oprava Didaktiku Gama na verzi MM ("magické možnosti") ti mimo jiné dovolí:

- * kterýkoliv (i utajený) program v "libovolném okamžiku zastavit a pořídit bezpečnostní kopii na pásek
- * bezproblémové POKE (nesmrtelnost, nek. životy, změna adres V/V generátoru znaků, úpravy textu) i do chráněných programů
- * záznam na mgf a tisk jakékoliv scény (obrázku) z libovolného spuštěného programu (vhodné třeba pro mapování her apod.)
- * zastavení i blokování programu, s návratem do BASICu, možností výpisu a studia. RESET i beze ztráty proměnných či obsahu paměti
- * přerušeni jakékoliv hry v daném bodě (i když to sama o sobě nedovoluje!), odpočinek, podrobné prohlédnutí scény, rozbor herní situace v klidu a pak pokračování. Uložení rozehrané hry na pásek a její pozdější načtení a spuštění v bodě přerušeni
- * zdarma použití třeba nahrávání TURBO. Nezabírá ani jeden byte v paměti 48 kB, žádnému programu nepřekáží
- * zjištění, kudy program právě běží, jaké jsou obsahy registrů a paměti (vhodné např. pro získání zajímavých podprogramů)
- * provoz Didaktiku s libovolnými OS či ROM, aniž by bylo třeba je fyzicky vlastnit, kupovat, nebo závidět kamarádovi
- * vyřešení nekompatibility se ZXS, kvůli které nefungují některé verze programu (zejména originály her)
- * experimentování, programové úpravy i opravy chyb v Didaktiku. ROM; využití volných míst v ROM pro vlastní potřeby a vylepšení

Chceš rnit k dispozici uvedené možnosti a získat mnoho dalších za cenu v podstatě nepřevyšující běžnou interface pro joystick? Není nic jednoduššího! Objednej si dopisem na níže uvedené adrese úpravu Didaktiku Gama na verzi MM (MAGICKÉ MOŽNOSTI). Je třeba přiložit vyplněnou a ofrankovanou zpětnou obálku, ve které budou zaslány bližší informace. Za "babku" lze na Didaktiku Gama získat možnosti, jaké doposud měly jen zahraniční nedostupné doplňky jako Multiface, TurboSpeed, POKE Master, Magie Manager a další, celkovou cenou mnohonásobně převyšující cenu ZXS. Opravy "MM" pro ZXS 128/+2 a Didaktiku 11 na dotaz. Pište na adresu:

Jan Drexler - Jahodová 2889 - 10600 PRAHA 10



UPOZORŇUJEME VŠECHNY, KTEŘÍ HODLAJÍ V TĚCHTO RUBRIKÁCH INZEROVAT, ŽE KOPÍROVANÍ PROGRAMŮ Z KAZET NEBO DISKET TUZEMSKÝCH I ZAHRANIČNÍCH FIREM ZA komerčním účelem JE V ROZPORU SE ZÁKONEM č.32 AUTORSKÉHO ZÁKONÍKU A PODLE PAR. 152 JDE O PROTIPRÁVNÍ ČINNOST

PRODEJ...

- Prodám Didaktik (9.89) s joystickem, redukcí, tisk. BT-100 s kabeláží a programy a svět. pero s programy; za 6050,- Kčs + poštovné. Vítěslav Rumpell; Svatopluka Čecha 1131; 73501 BOHUMÍN
- Prodám monitor PMD-60.1 v záruce za 800,- Kčs. Tibor Mácsodi; Stavbárov 8/25; 94501 KOMÁRNO
- Ponúkame hry novšie aj staršie. 1 hra - 3,- Kčs. Mnohé výhody! Zoznam za známku. Daniel Caban; Hronská 5; 97701 BREZNO

KOUPĚ...

- Koupím čs. manuál k programům Spectrum a MIDI Cheetah pro ZX Spectrum, dále různé samplery a digitizéry s manuály; spolupráci. Miroslav/Večerka; Talichova 3700; 76701 KROMĚŘÍŽ; tel. 22648
- Sháním hry a užitkové programy (hlavně na K-6304). Zašlete seznam. V. Rumpell; Sv. Čecha 1131; 73501 BOHUMÍN 1

RŮZNÉ...

- Potřebujete do svojho programu pre ZX Spectrum písmo, obrázok, alebo inú grafiku? Napište na adresu: Luděk Mlčoch jr.; A.Přídavku 61 08001 PREŠOV
- Vyměním programy a hry na počítač SAM Coupé (pouze na disketách). Platí stále! Martin Beneš? Zápotockého 2042; 44001 LOUNY; tel. 0395/3644

OZNÁMENÍ...

- Chceš sa zahrát na "Sherloka Holmesa" 21. storočia? Navštívť dom miliónára, hľadať dosvedčujúce materiály a trochu se aj zasmiať? Ak sa ti podaří odhaliť aj podvodníkov a budeš mať šťastie pri záverečnom losovaní u štatného notára, môžeš vyhrať: trojkombináciu, CD prehrávač, tlačiareň, radioprijímač, kalkulačku, videokazety, audiokazety, jostick, hodinky alebo fotoaparát Beirete. To všetko ponuka súkromá firma M&R Software, prostredníctvom textovej hry "NA STOPE ZLOČINU". Cena hry aj s kazetou je 120,- Kčs. Tisící účastník dostáva prémie - videoprehrávač. Prihlášky posielajte na adresu: M&R Software; Maroš Frančak; Leningradská 35? 91101 TRENČÍN
- ZX magazín se omlouvá všem zájemcům, kteří si zaslali kazety k nahrání některých programů z naší nabídky. Vzhledem k poruše a následně opravě počítače jsme nebyli schopni vyřídít Vaše žádosti do jednoho měsíce. Dále žádáme ty, kteří ještě kazetu nedostali, aby se ozvali! Tři kazety jsme totiž od Vás dostali BEZ UVEDENÉ ZPÁTEČNÍ ADRESY! Pište na: ZX magazín, 43923 LENEŠICE

• Upozorňuji všechny na podvodníka Libora Marchlíka z Ostravy-Poruby, který údajně nahrává nové hry. Vyloudi pouze kazetu a už se neozve. Jaromír Želisko; Čechova 13; 69002 BŘECLAV

vitsoft
tel.: 0654/2615

proxima
UŽÍTELNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

Vážený zákazníku,

naše softwarová fima připravila na jaro 1991 soutěž s věcnými cenami. Vítěz soutěže se stane šťastným majitelem přenosné barevné televize, celkem je 50 cen. Jde o skládání obrázků, princip je podobný Rubikově kostce. Hra bude odstartována v celé republice najednou pomocí hesla, které vyhlásíme v televizi. Kdo se "propracuje" až do konce, dostane se opět k heslu, které nám sdělí zasláním telegramu.

Svoji schopnost uspět v soutěži si můžete vyzkoušet na demonstrační verzi hry ("INFO PROG"), která je plně funkční a má 8 obrázků (v soutěži jich bude samozřejmě mnohem víc). Tuto demo-verzi Vám rádi nahrajeme na Vaši kazetu, ke které prosíme přiložit 10,- Kčs na poštovné.

-----Aktuální nabídka uživatelských programů-----

ORFEUS - hudební program; cena 131,- Kčs	USER 1 - soubor následujících programů!
PROMETHEUS - špičkový bler + monitor pro Z80; cena 199,- Kčs	assem- WLEZLEY 7+ (kvalitní grafický monitor); DEVASTACE+ a DEVAST- ACE (monitory assem- bleru) a luxusní ko- pirovací programy s počítadly, pakováním apod: GARGANTUA 4.0, PANTAGRUEL 4.0, GOLI- ATH 4.0 a DAVID 4.0;
EDIT SAMPLER - program pro digitalizaci zvuku, cena 90,- Kčs	
DESKTOP - jedinečný textový procesor, cena	199,- Kčs vše za 130,- Kčs

Připravujeme soubor "USER 2", nové hudební programy, databanku a další. Napište si o podrobnou nabídku her! Pokud nám budete posílat kazetu, uvítáme doporučenou zásilku. Připište také typ počítače (rok výroby) a okruh Vašeho zájmu. Na Vaše odpovědi, dotazy a objednávky se těší:

PROXIMA - software v.o.s.
Post box 24, pošta 2
40021 ÚSTÍ NAD LABEM



B. Němcové 127
43923 Lenešice

