

ZX Magazín

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 1/96

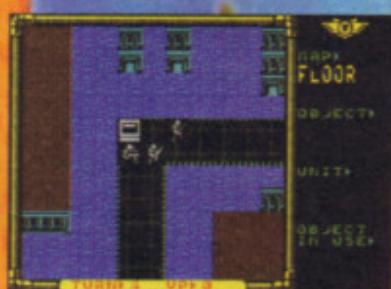
cena: 34 Kč

Prince of Persia na ZX Spectrum

...utopie nebo skutečnost? Čtěte na str. 6.

Absolutní dobrodružství:

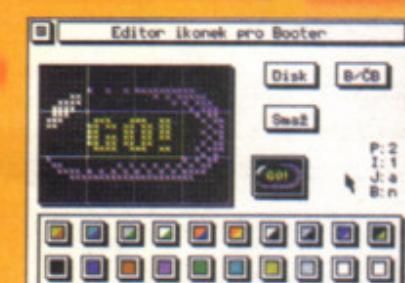
Laser Squad 2



Recenze prvního
pro Spectrum

CD

Hry podle filmů:
Rambo III a Hunt For Red October



Booter - nová generace diskových zavaděčů

Megarecenze textového editoru ZX 603

Co je s Lucky's Animatorem
A další...



9 771210 483020

ZX Magazín

je poslední český časopis, který se věnuje bezvýhradně vám, majitelům Specter a Didaktiků. Od nynějška v něm opět každé dva měsíce najdete všechno to, co vás zajímá:

něco pro hráče:

- super návody
- mega recenze
- finty, pouky, cheaty

něco pro profesionály:

- popisy hardwaru
- rutiny, utility, programy...

něco pro uživatele:

- recenze nových programů
- pomoc uživatelům
- informace o horkých novinkách

něco pro všechny:

- odpovědi na vaše dotazy
- reportáže
- humor, povídky, kultura
- Freeware ZX M

ale také:

příležitost pro podnikavé:

- výhodná inzerce soukromá i komerční
- spolupráce při distribuci (vysoké rabaty!)
- zlevněné předplatné

a samozřejmě šance pro schopné autory!

Skvělá zpráva pro předplatitele!

Děkujeme všem čtenářům, kteří nám svou podporu vyjádřili tím, že si ZX Magazín předplatili. Jako zvýhodnění získávají slevu 5 % na každé číslo časopisu! Za jedno číslo ZX Magazínu se vám tedy ze čtenářského konta odečte ne 34 Kč, ale jen 32,30. Zvýhodněné předplatné platí i pro ty, kdo si ZX Magazín teprve předplatí - a to až do odvolání.

Postup při objednání předplatného: rozhodněte se, kolik čísel chcete předplatit (minimálně tři) a jejich počet vynásobte cenou 32,30. Na tučnou částku vyplňte poštovní poukázku A (dostanete na poště) a dopишte další údaje:

Název účtu adresáta: Zbyněk Vanžura, Zvonařova 6, 130 00 Praha 3

Název a sídlo peněžního ústavu: CSPO Praha 3

Číslo účtu: 5035159-938/0800

Konstantní symbol: 378

Variabilní symbol: vaše rodné číslo

Poukázku zaplaťte na poště a zároveň nám pošlete (na adresu redakce) dopis nebo korespondenční lístek s těmito údaji: Jméno, příjmení a adresa předplatitele (ze složenky ji nedostaneme!); Rodné číslo (stejně jako na poukázce); Počet předplatcích čísel a od kterého čísla chcete ZX M odebírat

ČASOPIS BEZ KOMPROMISŮ

ZX Magazín 1/96

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních

Vydává:

Heptau - Zbyněk Vanžura

Zvonařova 6

130 00 Praha 3

tel.: 12 35 68

IČO: 44 36 17 51

Dlč: 003-7408120192

Šéfredaktor:

Jakub Hynek

Redakce:

Lubomír Bláha

Jan Hanousek

Jakub Hynek

Jaromír Krejčí

Jan Lodi

DTP:

Graf. úprava a sazba: Jan Hanousek

Karikatury + obr. na str. 33: Hlídač

Technická podpora při tvorbě titulní

strany: D. Foldyna, Z. Vanžura

a R. Schwetz

Osvit obálky:

WOW s. r. o.

Tisk:

ÚSI – Tiskárna

Cena výtisku:

34 Kč, pro předplatitele 32,30 Kč

Předplatné:

Předplatné šestí čísel činí 193,80 Kč.
Objednává se zaplacením složenky
typu C na adresu vydavatele (Zbyněk
Vanžura, Zvonařova 6, 130 00
Praha 3).

Do zprávy pro příjemce uveďte,
od kterého čísla si ZX Magazín před-
plácíte.

Podávání novinových zásilek povo-
leno ředitelstvím pošt č.j. 5064/1995
ze dne 5. 1. 1995.

ISSN 1210-4833

(C) 1996 ZX Magazín, Heptau publ.

Jakékoliv reprodukce a přetisk mate-
riálů z tohoto časopisu jsou možné
jen s písemným svolením vydavatele.

Za obsah a původnost příspěvku ručí
autor. Nevyžádané příspěvky se ne-
vracejí.



Kočka jménem Safran je vý-
sledkem pokročilého geneti-
ckého inženýrství. Její stvořitelé
se nechali inspirovat podobou
koček z kreseb v hrobkách
egyptských Faraonů.

Redakční rubriky

Obsah

..... 3

Úvodník

Vážení čtenáři, milí spectristé, omlouváme se...

Jak psát články...

Láká vás kariéra přispěvatele ZX Magazínu? Zde se dozvěte jak (a co...) psát.

Rozhovor: Tritolsoft

..... 5

ZX Magazín vám přináší rozhovor s autorem Oradotu, Booteru a...

Preview: Prince of Persia

..... 6

Myslite si, že to není možné? Jak se to ovšem vezme...

Preview: Lucky's Animator

..... 7

Slibujeme vám ho již dlouho, takže se sluší informovat o posledních novinkách.

Preview: Video Disk Player

..... 7

Přehrávání rozsáhlých animací je na Spectru obtížné vzhledem k velikosti jeho paměti. Pokud však použijete...

Demománie: Demobit '95

..... 19

Výsledky největší česko-slovenské demoparty (a něco navíc...)

Freeware ZX Magazínu

..... 20-21

Popis prvních dvou kompletů freewarových programů.

Seriál: CP/M

..... 26-27

Třetí pokračování podrobného popisu klasického osmibitového operačního systému.

Hardware: ROM, RAM, EPROM, PROM

..... 28

Jak rozšířit paměť Spectra třeba až na neuvěřitelných 528 KB?

Programování: Tisk ze ZX 602 na tiskárně Epson

..... 29

...aneb: „urob si sám...“

Listárná

..... 30-31

Nad dopisy čtenářů...

Kultura: Ples v Lucerně

..... 33

Reportáž z plesu, kde byli (témaři) sami Spectristé.

Intro

..... 34

Stále na svém místě!

Příště...

..... 35

O čem se dočtete v příštím čísle ZX Magazínu.

Recenze

První CD pro ZX Spectrum

..... 8-9

Že by někdo připojil CD ROM ke Spectru? Kdepak - na to si ještě počkáme...

Booter

..... 10-11

Nový bootovací program pro jednotky D 40, D 80 nebo Kompakty. A stojí opravdu za to!

ZX 603

..... 12-14

V minulém čísle jste si přečetli něco o textovém editoru ZX 602. Dnes tu máme megarecenzi jeho nástupce.

Hunt for Red October

..... 15

Jedna z mnoha her, napsaných podle filmového námětu. Mimochodem, viděli jste film Hon na ponorku?

Laser Squad 2

..... 16-17

Na Spectru je spousta vynikajících her. Laser Squad je jedna z nejlepších.

After Burner

..... 18

Také vás fascinoval „automat“ jménem After Burner?

Návody

Deliverance

..... 22-23

1. část rozsáhlého návodu na tuto jedinečnou hru. Až si ho přečtete, už vás v Deliverance nic nepřekvapí.

Rambo 3

..... 24-25

„Právě jsem se vrátil z Afgánistánu,“ říká Rambo. Chcete si tam také zajet?

Aкционář 2 - Cheat

..... 25

Ve skutečnosti to na burze tak snadno nejde, ale v Akcionářovi si svůj milionek vyděláte snadno.

Úvodník

Vážení čtenáři, milí spectristé,

držíte v rukou první číslo nového ročníku ZX Magazinu. Ano, začíná nový ročník časopisu, kterého vyšla v minulém roce pouhá dvě (!) čísla. Věřte, že v této situaci se jen velmi těžko hledají pro úvodník taková slova, která by tento stav dokázala vysvětlit. Vysvětlit, nikoliv opravdu - protože když místo šesti čísel časopisu vyjdou jen dvě, je to skutečně neomluvitelné. Kromě toho, že to v předplatitelích vyvolá pocit nesolidnosti, v horším případě i představu neprofesionality úmyslů, je to především vizitka nízké profesionality těch, kdo časopis připravují.

A zde je právě jádro celého problému. Změna vydavatele proběhla začátkem minulého roku a těha všechny činnosti, s vydáváním spojených, spadla v podstatě na dva lidí. Než se podařilo zařídit všechny potřebné formality, vytřídit články a vydat první číslo, byl tu první skluz. Na jeho dalším prohloubení se pak podepsala celá řada faktorů - problémy s tiskárnou, malým nákladem a v neposlední řadě i spolehlivostí různých osob, na nichž byl časopis různou měrou závislý.

Uvědomte si prosím, že v nové redakci byly bez výjimky lidé, kteří nikdy předtím nic podobného nedělali. Zájem některých z nich postupně opadl, časopis však zůstal a dělat ho jen v jednom nebo ve dvou lidech, to je práce skutečně nadlidská. Ohromné nadšení, s nímž nový vydavatel časopis na začátku přebíral, aby jej pro Vás, spectristy, zachoval do budoucna, bohužel nemohlo samo o sobě překonat problémy, s nimiž se pak po celý rok potýkal. Malé zkušenosti a viceméně amatérské podmínky, v nichž časopis vznikal, pak logicky zapříčinily situaci, v níž nyní jsme. Přestože jsme ji nezavinili jen my sami, cítíme svou odpovědnost a velký dluh vůči Vám, čtenářům.

Původně mělo v minulém ročníku vyjít ještě číslo 3, které bylo kompletně připraveno a odesláno do tiskárny začátkem prosince loňského roku. Není jisté, zda je vina na České poště nebo pracovních tiskárn, ale po mnohých urgencích byla zásilka nalezena na poště, nevyzvednutá.

Poučili jsme se - změnili jsme tiskárnu, poště raději příliš nevěříme a děláme, co můžeme, abychom vše napravili. To nejdůležitější, co u čtenářů bezpochyby rozhodne, jsou terminy,

v nichž časopis vyjde. Naprostě si to uvědomujeme a snažíme se všechny minulé chyby co nejrychleji napravit. Ačkoliv jsme v určité časové tísni, všechny články před uveřejněním pečlivě vybiráme a korigujeme. Už by se tedy nemělo stát, že v ZX Magazinu budou sečítat pravopisné chyby i ti, kdo jsou se s svou mateřtinou jinak na šířu. Pokud přesto v časopise nějaké chyby objevíte (a to nejen pravopisné či stylistické, ale i případně věcné chyby v článcích), neváhejte a napište nám o tom. Stejně tak nám napište, budete-li mít jakýkoliv nápad či námět k obsahu časopisu nebo jeho provedení. Vaše dopisy jsou jeden z mála způsobů, jak nám můžete dát najevo, co si o ZX Magazinu myslíte a jak hodnotíte to, co pro Vás děláme.

Z celého srdce si přejeme, aby ZX Magazín zůstal takový, jaký vždy byl a jak jste si jej oblibili - časopis pro všechny spectristy, nabízející takřka "rodinnou" atmosféru, jakou jinde nenajdete. Víme, že nás to bude stát ještě mnoho úsilí, ale jsme připraveni ho podstoupit, protože věříme, že to za to stojí.

Za redakci ZX Magazinu

Jakub Hynek šéfredaktor

Jak psát do ZX Magazínu

Jakub Hynek

Úvodem tohoto článku bychom rádi poděkovali všem, kteří již do našeho časopisu poslali nějaký svůj příspěvek. Jakékoliv další články od čtenářů velmi uvítáme, chystáte-li se něco například, nabízíme vám shrnutí základních informací.

Co psát

Pochopitelně to, čemu rozumíte. Programátoři se mohou podělit o své zkušenosti, konstruktéři poslat popis hardwaru. Hráč, který umí psát (řídká kombinace), může napsat recenze či návod hry, případně nakreslit mapu.

Pokud nejste v užívání počítače vyhnaní, ale prostě jen rádi pišete a chcete se podělit s ostatními, pište cokoliv, co má souvislost se Spectrem nebo Didaktikem, případně obecně s počítači (reportáže, povídky atd.).

Jak psát

To je skutečně klíčová otázka, kterou proto rozebereme podrobněji. Nejzákladnější pravidlo zní: Pište česky! (Slováci samozřejmě slovensky.) Pokud se nyní usmíváte, buď umíte psát perfektně (honenám nám něco pošlete) nebo nevíte, o čem je řeč.

Co tedy patří k dobré češtině:

1) Neopakujte stejná slova, a to ani v různých podobách (např. připojení, připojit). Rovněž se snažte nepoužívat zbytečně cizí slova.

2) Pokud to bezpečně neumíte, nepoužívejte příliš dlouhá souvěti - snadno v nich uděláte

chybu. Jen jednoduché věty ale také nejsou moc hezké.

3) Nejhroznější chyba, které se lidé ve snaze psát spisovně často dopouští, jsou výrazy typu aby jste, kdyby jsem... Správné tvary jsou: (já) bych, abych, (ty) bys, abys, (on, ona, ono) by, (my) bychom, abychom, (vy) byste, abyste, (oni) by, aby!!!

4) Za čárkou, tečkou, vykřížníkem, otazníkem, středníkem... se vždy dělá mezera, před těmito znaménky nikdy! Při použití pomíčky musí být mezera jak před ni, tak za ni.

5) Nepoužívejte příliš text v závorkách, snížte to přehlednost - většinou se jim dá vyhnout.

6) Standardní zkratky (ZXM, ZXS, D 40...) pište v obvyklé podobě (prolistujte ZX Magazín). Použijete-li své vlastní zkratky, nebo zkratky nezcela jasné, nejprve v textu uvedte, co znamenají a pak je důsledně pište v jediné podobě.

7) Pozor na cizí slova. Pišete-li například Spectrum, vždy v tomto anglickém tvaru, pokud slovo tvarujete podle českých pravidel (spektrický, spektrácký...) je asi lépe použít český přepis - říďte se citem.

8) Další pravidlo už přímo s češtinou nesouvisí: nesnažte se za každou cenu vtipkovat. Uvědomte si, že co se zdá vtipné vám, nemusí tak připadat čtenářům.

9) Pište vždy v pohodě a v klidu. Nemá smysl

si nic uspěchat, na textu je to poznat.

10) A toto je zcela nejdůležitější zásada - než nám něco pošlete, alespoň jednou si to po sobě důkladně přečtěte a odstraňte chyby. Pokud si něčím nejste zcela jisti, dejte text ještě přečíst někomu jinému.

Formální stránka

Zatím jsme se tedy věnovali jazykové a pravopisné stránce vašeho textu, nyní pár slov k té formální.

Dobře si rozmyslete, co chcete psát. Má-li to být recenze hry, zaměřte se na to, jak hra vypadá (nezapomeňte na námět). Navrh můžete přidat fintu nebo cheat, ale hlavní smysl recenze je, aby ostatní věděli, jaká hra je. Nesmí chybět celkové hodnocení - 0 až 100 %, jednotlivé prvky hry (grafika, animace, hudba...) rozeberte v textu.

Pišete-li návod, věnujte se hře spíše technicky - co a jak udělat, kudy jít... Samozřejmě se můžete zmínit i o kvalitě hry a přidat stručné hodnocení.

Ke každému článku (pokud to jen trochu jde), přidejte obrázky. K návodu nebo recenzi snadno vyrobíte screenshots (např. tlačítkem SNAP, že?). Článek bez obrázků znamená spoustu práce navíc, v krajním případě nebude otištěn. Obrázků může být hodně, aby bylo z čeho vybrat. Má-li smysl obrázky nějak popisovat, udělejte to.

dokončení na str. 31!

Lubomír Bláha, mezi uživateli Spectra známý jako Tritolsoft, je autorem několika užitkových programů pro tento počítač. Rozhovor s ním jsme pro ZXM zaznamenali již loni v létě, při jeho návštěvě v ostrovském klubu.

Tritolsoft

Jaromír Krejčí



Jak začít? Měl bych tě nějak představit. Tak třeba kolik je ti let?

Ono se to každý rok mění a tak ti raději řeknu, kdy jsem se narodil a ty si to dopočítáš. Světlo světa jsem spatřil pátého dne předposledního měsíce roku, kdy J. M. Jarre vydal svoji první pecku Oxygene.

To bylo tuším v roce 1976?

Překvapuješ. Schválně, co vydal o dva roky později?

Nejmenovala se tak taky nějaká hra na Spectru?

Buduš. Byl to Equinoxe. Ale nechme těch žárovek, elektrotechniky mám ze školy plné zubař.

Tím jsi na sebe prozradil, že studuješ elektrotechnickou průmyslovku. Naučil ses tam něco šikovného z hardware?

Upravil jsem si svojí 128 +2A pro práci s D40 a pracuji na implementaci SRAM do druhé patice. Tyto zásahy moje ZXS snáší docela statečně a přežije i nějakou tu chybou připojení signálů. Ale doma to raději nezkoušejte, ne každý počítač to snese.

Přesto ti kamarádi svoje Spectrum občas k podobným experimentům s důvěrou svěří, ne?

K experimentům ne. Známým dělám jen ověřené úpravy, při jejichž ověřování moje 128-ička utřípí mnohé přeškrábané spoje a drátové propojky.

Ale spíš než přes hardware tě budou čtenáři znát jako programátora.

Programování je mi přece jenom trochu bližší. A hlavně, ZXS ještě nikdo programem neopálil.

Programování jakých programů dáváš přednost?

Raději mám systémové programy. Teď, když už mám komentovaný výpis ROM D40, je práce o něco jednodušší.

Tvoje programy na trh uvádí firma J.H.C.S. Řekni, je to nějak finančně zajímavé?

Není, ale já neprogramuji pro peníze. Trh s programy pro osmibity není u nás rozsáhlý. Moc se nekupuje, spíš kopíruje. To, co vydálem u J.H.C.S., mi stačí tak na svačiny.

Tvůj program BOOTER, který právě dokončuješ, má velmi vyspělé ovládání, v každém tvém novějším programu je zabudován

ovládač myši, grafické uživatelské rozhraní apod. Není to na Spectru zbytečný komfort?

Kdybych si to myslel, tak bych to nedělal. Myslím si, že program je hodnocen ve velké míře podle způsobu ovládání a komfortu komunikace s uživatelem. Jakkoliv dokonalý program s „dementním“ ovládáním nebude nikdo používat. Je to přesně vidět na vývoji programů na vícebitových strojích. Komfort především – i na úkor rychlosti nebo velikosti. Ale takovýmto směrem bych se nechtěl vydat. Komfort ano, ale v rozumném poměru k velikosti a rychlosti programu.

Velkou výhodou grafických uživatelských prostředí je také sjednocení systému ovládačů, standardizace výstupu. Jak se diváš na podobnou možnost na Spectru?

Myšlenka sjednocení ovládačů a komunikace s uživatelem je pro většinu lidí velice přijemná. Nikdo se nemusí starat o to, zda program „umí“ ovládat jeho tiskárnu. Prostě zadá tisk a pokud systém má ovládač, tiskne. Takový přístup velice usnadní programátori i uživateli život. Co by za podobný systém dal Universum při psaní ovládačů pro svůj DESKTOP. Po závěření výhod sjednocení jsme se rozhodli zavést normu zvanou OPAT (Objektová Programová Architektura). Tato „norma“ se snaží ulehčit práci programátům pracujícím s různými diskovými systémy.

První aplikace napsané pod OPATem se chystají. Budou opravdu bezproblémově fungovat?

Já mohu mluvit jen za „sekci“ MDOSu, neboť tam dělám ovládače já. Bezproblémové budou. Možná ne v první verzi, protože udělat blbuvzdorný program je nemožné, neboť blbci jsou neuvěřitelně vynáležaví, ale mezi lidí se dostane jen 105% fungující verze. Připravují se ovládače pro BETADISK a +3 DOS a za jejich spolehlivost budou zodpovědní jejich autoři.

Chystáš nějaké nové překvapení, na které se mohou uživatelé těšit?

Chystám Tritol Utilities, ale na ty se mohou opravdu jen těšit. Vzhledem k tomu, že letos dělám maturity, nebudu mít na programen na Spectru moc času. Pokud u Spectra vydrží ještě rok, pevně doufám, že se dočkají. V nejbližší době to vypadá jen na různé utility a dodělávky, jako Clip a jeho utility, již zmíněné ovládače pro OPAT nebo Gramon 128.

Opravdu doufáš, že Spectrum vydrží?

Pokud vydrží uživatelé, tak Speccy určitě ano. Co se týče mého Spectra, vydrží, pokud se do něj nebudu moc hardwarově hrabat. Ale vážně. V dnešní době Spectrum nemůže konkurovat počítačům s větší pamětí, harddiskem, větší VRAM apod. Speccy je takový lidový stroj. Když



mu rozumiš, můžeš nad ním úplně získat vládu. To se ti na Amize nebo PC skoro nemůže stát. Vždy se objeví nějaká nová deska zvyšující výkon a zmenšující možnost úprav. Zkus si ve svém PC „dobastlit“ statickou paměť místo ROM BIOSu!

Přestože se stále věnuješ naplně Spectru, děláš také něco na svém PC?

Nerad, ale ano. Svojí 386DX40 používám pro tvorbu zpráv z měření do školy, psaní článků pro ZXM a počítání animací pro ZX. Na takové úkony PC stačí lépe a Spectru by zbytečně zabíraly strojový čas.

Pokoušel ses také tvořit něco v Céčku a Pascalu?

Opravdoví programátoři nepoužívají Pascal! Ne že bych byl opravdový programátor, ale Pascal opravdu nesnáším. Jeden rok jeho výuky na SPŠE mne absolutně odrazil. Céčko je něco trochu jiného. Více se podobá assembleru a je tak nějak hezčí. První programy jsem v něm napsal, ale není to nic moc. Assembler je assembler, ale kdo se má ty PC prefixy a divné registry učit. Možná tak Schotek. (Pozn. redakce: Tasm 8086 má letos Tritolsoft ve škole).

Jsi členem redakční rady ZXM. Myslíš, že jeho vydávání má budoucnost?

Bez časopisu to nejde. Informovanost o dění je důležitá. ZXM Magazín nikdy nebude výdělečná činnost a čím méně lidí ho bude číst, tím bude dražší. Časem se tak může stát, že když bude 500 čtenářů, tak bude jedno číslo stát 50 korun, neboť vydávání bude neskutečně dražé. Pokud se ale najdou lidé, kteří budou ZXM opravdu chtít, tak si ho kupí i za takovou cenu.

Teď jednu otázku na konec. Je o tobě známo, že jsi k nezastílení. Bydlíš na samém kraji Prahy a navíc nemáš telefon. Nekoupíš si náhodou třeba Eurotel?

Být k nesehnání je občas docela dobré. Ale spíš se moje číslo nestane on-line help na programy různých firem. Kdyby si lidé kupovali více mých programů a pirátsky si je nekopírovali, mohl jsem už mít klidně ten Eurotel i s pozaceným sluchátkem.

Díky za rozhovor.

No, není zač. Kdybych tady s tebou nepovídala, mohla za tu dobu vzniknout třeba nějaká zajímavá utilita pro Booter.

Já doufám, že jich uděláš ještě dost.

Prince of Persia

aneb hra, kterou na Spectru nejspíše neuvidíme...

Jan Hanousek

,Písidlo' a jemu podobní...

Když na PC vznikla hra Prince of Persia (dále PoP), byla to malá revoluce. Tak plynule a dokonale animovaná postavička do té doby nebyla v žádné hře k vidění. Však také autoři několik let (no, možná přeháním...) nedělali nic jiného, než že obcházeli parky a hřiště, a videokamerou natáčeli běhající, skákající, houpající se i jinak skotačící děti, pak záznam dalších několik let (tak to opravdu přeháním!) studovali a nakonec dalších několik... Tak dost! Výsledek byl ohromující. Příběh o princezně, která se má podvolet zlému chlupnému vezirovi byl poutavě dokreslován pomocí krátkých animovaných sekvencí mezi jednotlivými herními úrovněmi (např.: Vezir se vzteká a cloumá princeznou. Princezna si hraje s malou myškou. Atd. atd.). Firma Broderbund vyrábila verze hry PoP i pro Amiga a Apple, a po letech dokonce vznikl druhý díl – sice s ještě lepší grafikou (grafika PoP 1 byla až na tu animaci vjádro jednoduchá), nicméně již ne tak slavný a úspěšný.

,SAMík' a další osmibity...

Když se začalo proslychat, že se v Británii vyrábí PoP pro SAMa, nebyla se mnou kouzlná řeč, než se mi dostal do rukou. A stalo to za to... SAMácký PoP byl rychlejší, než ten na Amige a vypadal skoro stejně. Výborná úvodní hudba (a vlastní i in-game zvuky) byla dílem Františka Fuky, kterému za to firma Revelation, která PoP pro SAMa vydala, nedala ani cent... Po této užasné konverzi z ,16ti-bitu' na SAMa se začalo proslychat cosi o další skvělých konverzích, z nichž nakonec vypadli jen strašně pomalí Lemmings. PoP později (pokud jsem dobře slyšel...) vznikl ještě na C-64 a snad i na Amstrada.

A co ZX Spectrum?

Když se mi koncem loňského léta dostalo do rukou (PC...) několik obrázků, které vidíte na této stránce, byl jsem v šoku. Tatam byla moje depresivní nálada... Prince of Persia na Spectrum – zázrak! Zklamání následovalo velmi rychle. U obrázků byl krátký read.me file, ve kterém jsem se dočetl, že Chris White a Simon Cooke (tito dva lidé v roce 1991 vyrábili právě ,samáckého' PoP...) na PoP pracovali, nicméně Domark s PoP pro ZX Spectrum nechce mit nic

Název: Prince of Persia
Program: Chris White
Grafika: Simon Cooke

1) Start Game
2) Keyboard
3) Joystick
4) Redefine Keys
5) Enter Level Code
Copyright 1993 Entropy, Domark & Broderbund

Několik zajímavých údajů o Chrisu Whiteovi (čerpáno z YS ledene 1992)

Je stejně starý jako František Fuka (ročník 1968).

To znamená že letos mu bude 28 let...

Programuje od svých devíti let.

Samozřejmě ne nepřetžitě...

Práce pro SAMCo/Revelation bylo jeho první počítačové zaměstnání.

Jí rád čínská jídla.



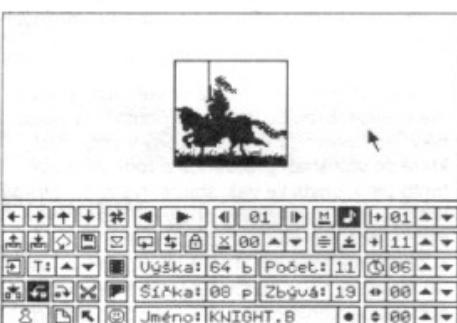
Titulní obrázek spektráckého ,Prince' je obzvláště povídny. Kdyby ovšem byl v multicoloru... Flaškové, Co vy na to?

Ještě jednou Animátor aneb program, kterého se snad někdy dočkáme...

Jan Lodi

Když jsme před rokem na stránkách ZX Magazinu přinesli informaci o novém projektu s pracovním názvem Lucky's Animator, netušili jsme v redakci, že tato krátká zpráva bude mít takový ohlas. Především u firmy J.H.C.S., která byla v článku uvedena jako potenciální producent tohoto programu, se začaly hromadit dopisy nedočkavých uživatelů. Po dlouhou dobu jako by se nic nedělo. Hlavní program animačního balíku s názvem CLIP mohli vidět účastníci loňského SAMCONu a dokonce zde byla k mání i „chodící“ betaverze. Konečný program však stále nikde.

Co se tedy stalo? Dočkáme se animátoru a kdy? Odpovídá autor celého projektu Jaromír Krejčí z ostrovního Sinclair klubu:



Nás animátor jsme začali vyvíjet již v létě 1994. Za první půlrok práce byla většina důležitých věcí hotova, a proto jsme ohlásili první verzi již na SAMCON '95. Bohužel však hlavní programátor Lukáš Bárczay z mnoha důvodů nestihl tento program dokončit a tak se vývoj prakticky zastavil.

Nejdůležitější část animátoru, program pro editaci a přehrávání sprajtové grafiky s názvem CLIP je skoro hotov a některé utility také. Protože Lukáš je stále více zaneprázdněn, měl by programování převzít někdo jiný. Kdo jiný by to mohl být, než Lubomír Bláha (Tritolsoft), autor utilit v tomto programovém balíku.

Když všechno dobře dopadne a Lubomír se zvládne v několika desítkách KB zdrojového kódu od Lukáše zorientovat rychle, mohly by být CLIP hotov poměrně brzy. Přesný termín uvedený na trh si však netroufnou odhadnout.

Jak bude nový animátor vypadat?

Jak jsem již zmínil, jádrem celého animačního balíku bude program CLIP, v němž sprajty vznikají a upravují se. V jednom celku je tu spojen editor sprajtů s kontrolním přehrávačem vytvořené animace. Přímo v prostředí CLIPu půjdou volat některé paměťové méně náročné utility, podobně jako v Desktopu nebo ZX 603. Ostatní utility budou přidány ve formě samostatných programků. Uživatel zde najde nástroje pro dodatečný sestřih filmu, konverzi do jiných formátů uložení grafiky, převaděč screenů do formátu CLIPu apod. Součástí balíku bude také oblíbený freewareový grafický monitor Gramon a jeho ne-

novější verze Gramon II, spolupracující s disketovou jednotkou Didaktik! Hovoří se také o speciální verzi Gramon 128.

A co slibovaná George K.'s AnimAce?

Balík AnimAce, který měl zahrnovat celý stejněmenný seriál ze ZX Magazinu, nám George K. slíbil hned, když se o našem projektu dozvěděl. Jak to vypadá, AnimAce se s největší pravděpodobností nedočkáme. Jirká má teď jiné starosti a ke Spectru se asi těžko dostane.

Namísto AnimAce tu bude jedna perlíčka pro všechny, kdož rádi dokazují, co všechno Spectrum dovede. S animátorem budeme šířit jednu celou disketu věnovanou přehrávači velkoplošné animace přes 2/3 obrazu přímo z disku, programu Video Player. O něm si ale přečtete na jiném místě této strany.

Ještě jednu otázku, trochu odjinud. Clip a většina jeho utility budou napsány pro OPAT. Budou dodávané ovladače podporovat také MDOS 2.0? Nebudou mít uživatelé tohoto systému problémy?

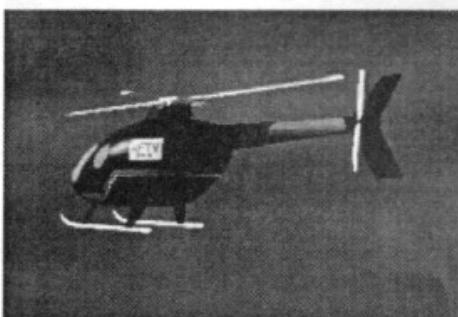
Přestože ovladače DCSI jdou operačnímu systému takříkajíc „na tělo“, Tritolovy ovladače by snad měly být bez problémů.

Název:	Clip
Autor projektu:	Jaromír Krejčí
Program:	Luckysoft & Tritolsoft
Producent:	J.H.C.S. (v jednání)

Jak přehrát video na ZX Spectru

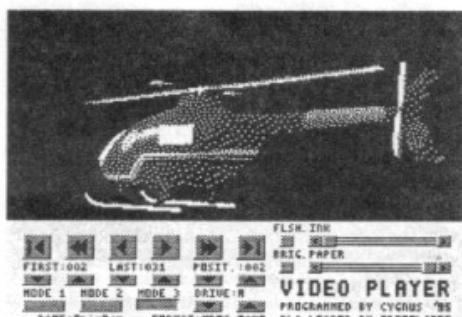
Jaromír Krejčí

Nevidáno! Animace přes dvě třetiny obrazu! Nevěříte? Je to tak, program Video Disk Player (VDP) to dokáže. Tedy, dokáže, ale jen pokud máte disketovou jednotku Didaktik nebo Betadisk. Program VDP totiž umí přehrávat velkoplošné animační sekvence, které jsou, z paměťových důvodů, uloženy na diskovém médiu, odkud jsou v průběhu animace přehrávány.



Takto vypadá originální obrázek ve .FLI souboru.

Jako zdrojové soubory pro animaci mohou posloužit mj. ditherované sekvence z písíkovských FLI souborů, čímž získáte nepřebernou možnost výběru předloh. Jako demo autoři s VDP přikládají ukázky animace zkonzervované z 3D Studio (viz. obrázek) a také průlet fraktální krajinou vygenerovanou programem VISTA Pro. Formát uložení dat je velice jednoduchý (disk musí



A takto vypadá tentýž ve VDP.

být pouze naformátovaný na 8 sektorů ve stopě a tak si jistě sami vytvoříte brzo několik vlastních animací. Na jedno se ale připravte - spotřeba disku je vysoká.

Program pro animaci využívá 2. VideoRAM, ale ani majitelé 48K Spectre nepřijdou zkrátka. Animace na 48-icce je jen o něco méně plynulá. VDP si sám pozná, na jakém diskovém systému běží, čímž odpadají problémy s dvojí verzí programu. Programátoři šli dokonce tak daleko, že VDP si sám najde animaci na disku.

Kdy se s VDP setkáte? Autoři uvádějí, že celý program je téměř hotov. A co za to? Nic, program je totiž freeware!

Název:	Video Disk Player
Autor:	Cygnus & Tritolsoft
Producent:	freeware

První CD pro ZX Spectrum

Lubomír Bláha a Jaromír Krejčí



CD mánie

Kdo by v dnešní době neznal CD disc. Malý, lesklý, většinou stříbrný kotouček, na který se vejde spousta minut hudby v nejvyšší kvalitě. Nástup CD před několika lety byl naprostě bleskový. CD velice rychle z našich domácností vytlačuje klasické vinylové nosiče, které si drží svoji pozici snad jen u profesionálních diskžokejů. Technologie přehrávání CD disků je dnes natolik vyspělá, že není zvláštnost běžně vidět přenosné CD playery namísto walkmanů.

Vysoká kapacita a kvalita digitálního záznamu na CD se velmi rychle ujala i pro ukládání dat pro počítače. V nedávné době – co je 10 let ve srovnání se stářím vesmíru – se začaly objevovat tzv. CD-ROM pro PC, později i k Amigám, Macům a dalším více než osmi (třeba devíti) bitovým strojům. Všechny tehdy ohromila kapacita 650 MB. Výrobci hardware se začali předhánět ve výrobě CD mechanik. Tyto mechaniky se od běžných CD přehrávačů liší v několika „drobnostech“. Především mají datový konektor pro připojení k počítači, většinou mají jen tlačítka OPEN/CLOSE, popř. PLAY a nic víc. Všechno ostatní zařizuje software počítače.

Na datových mechanikách lze přehrát jak datové, tak i hudební CD (když máte software, nebo tlačítka PLAY). Postupem času výrobci mechanik přišli s dvourychlostní mechanikou, potom s třírychlostní, pak čtyřrychlostní, pětirychlostní vyneschali a vrhli se rovnou na šestirychlostní, která je hitem poslední doby. Všechny tyto mechaniky se jen předhání v rychlosti, se kterou vám do PC přenesou renderovanou grafiku nějaké velice originální 1300 MB dlouhé hry.

Kdo nemá dnes u PC CD-ROM mechaniku, začíná být na vedlejší kolej. Nový fenomén, multimédia, přináší velké datové nároky a tomu nejlépe vyhoví právě uložení dat na CD-ROM.

Trocha teorie o CD záznamu

Mnoho lidí o CD ví jen tolik, že ze „stříbrné placky“ je záznam snímán optickým způsobem. Málokdo ale ví další zajímavé věci okolo této „zázračných“ kotoučků. Především, že záznam

na CD začíná ve středu a v soustředěných kružnicích postupuje k okraji. Aby byla zachována obvodová rychlosť a tím i hustota dat, musí se úhlová rychlosť při čtení měnit (to je zásadní rozdíl mezi CD a všemi ostatními záznamovými médií – disketou, kazetou, černou deskou...).

Záznam na CD je vytvořen digitálně. Jednotky a nuly jsou zaznamenány jako malé dírky v kovovém povrchu. Vytvoření této dírek je možné dvěma způsoby: lisováním v továrně (velké série) nebo vypálením na speciální mechanice (kusová výroba). Je zajímavé, že vrstva hmoty, která chrání stranu záznamu, je několikrát silnější než vrstva chránící stranu, kde bývá potisk.

Hodně lidí si myslí, že záznam na CD je věčný a nezničitelný. Není to pravda. Pokud se o své CD buďte špatně starat a poškrábete je (což se stane velmi rychle), tak vám bude klidně „přeskakovat“ stejně, jako klasická deska. Většina moderních CD přehrávačů má sice i korekci chyb, takže pokud je třeba povrch jen „upatlaný“, na výsledný zvuk to většinou nemá vliv. Je ale dobré si vždy pečlivě překontrolovat kvalitu CD, hlavně pokud není nové.

A jak je to s velikostí záznamu? Na běžné CD se vejde přibližně 74 minut audiotraktu, což odpovídá asi 650 MB digitálních dat. Některí výrobci CD-ROM však dokážou vměstnat na CD o dost MB více, ovšem na úkor kvality.

Konečně ZX Spectrum

ZXS zůstalo „sídymáně“ ušetřeno po dlouhý čas. Bylo připojováno k magnetofonům a různým diskovým systémům. Ale firma Code Masters, která se proslavila sérií her DIZZY, uvedla na trh první CD pro Spectrum. Jeho název je „THE CD GAMES PACK“ – 30 GAMES ON CD. Na nás trh je uvedla také dobré známá firma Proxima, která je rovněž poskytla naši redakci k recenzi.

Při hledání způsobu, jak uložit co nejvíce svých her (většinou tzv. „budget“) najednou v elegantním formátu, padlo u Code Masters rozhodnutí právě na CD. Výroba větší série CD se poměrně vyplatí a tak CD pro Speccy je na světě. Samozřejmě, že se nejdá o CD typu CD-ROM podle normy ISO. Code Masters použili zajímavou fintu, jak využít CD jako datové médium bez speciálního interface. CD GAMES PACK je v podstatě hudební CD se zvukem ZXS. K nahráni dat do Spectra vám tedy stačí obyčejný CD přehrávač! Naproti tomu se díky této metodě na takové CD vejde daleko méně dat a i rychlosť nahrávání je samozřejmě menší, než by byla u CD ROM.

Tak k věci

Poté, co od vás distributor obdrží 540 Kč,



dostanete od něj na opätku modrou krabičku

s obrázkem CD na obalu, znakem Code Masters a spoustou anglických textů. Uvnitř naleznete CD v obyčejném obalu, kazetu bez krabičky, manuál (pro změnu modrého), kabel pro připojení CD přehrávače, redukci z jack 3.5 mm na 6.3 mm, registrační kartu a příručku s popisem možných problémů a jejich řešením.

Jednotlivé komponenty se vám nyní pokusíme popsat. Krabice je hlavně poutač na zákazníky. Na horní straně jsou nápis v angličtině, které se vás snaží přesvědčit o tom, že právě tento pack chybí ve vaší sbírce. Na zadní straně krabice jsou vyobrazeny obaly od kazetových verzí všech her na CD obsažených a text, který si dovolíme ocitovat: „Tento soubor obsahuje 30 nejlepších her od CodeMasters pro vás počítač. Velice rychlé nahrávání – jen 20 sekund. Jedna hra na jedné stopě. Maximální spolehlivost, žádné chyby při nahrávání, veškeré zpracování při výrobě digitální. Obrovská kapacita – okolo 12 MB dat. Snadné použití, obsahuje kabel (více než 6 stop dlouhý) s redukcí a obálkou manuál.“

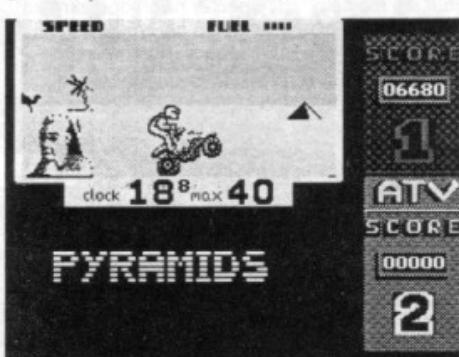
Se spoustou tvrzení nesouhlasíme, ale o tom dále.

CD je celkem obyčejné, s jednobarevným potiskem „THE CD GAMES PACK SPECTRUM 48/128“ a logy firem Code Masters a PDO (výroba CD). Kazeta nese potisk „CD LOADER SOFTWARE SPECTRUM 48/128“ a je na ní na obou stranách několikrát za sebou stejnojmenný zaváděcí program.

Manuál je společný pro ZXS, Commodore 64 a Amstrad CPC. Dvě strany jsou věnovány popisu připojení, instalace a obsluhy (anglicky a německy). Dvě strany padly na seznam her. Zbytek manuálu je popis jednotlivých her. Popisy jsou vždy anglicky a někdy i německy, italsky a francouzsky. Pořadí popisu neodpovídá seznamu na začátku a občas neodpovídají ani názvy. Manuál není zrovna podrobný, u některých her je jen popis ovládacích kláves.

Propojovací kabel má na jednom konci jack 3.5 a na druhém 9 PIN Cannon konektor s jakousi krabičkou. V ní po „demontáži“ naleznete oddělovací obvod tvořený dvěma tranzistory a několika rezistorůmi. Redukce je obyčejná, sériově vyráběná.

V balíku je přiložena i registrační karta, kterou můžete zaslát na adresu producenta a poví-



All Terrain Vehicle Simulator – zřejmě nejlepší hra z celého CD

"THE CD GAMES PACK"

30 GAMES ON CD – EVERYTHING INCLUDED



THE ACTION STARTS HERE

dání o tom, proč je výhodné kartu odeslat. Následuje několik zvědavých anketních otázek.

Poslední součástí balíčku je chybová příručka, kde jsou popsány čtyři základní problémy, které by se mohly při zapojování vyskytnout.

Připojení

CD přehrávač se ke Spectru připojuje pomocí již zmiňovaného speciálního kabelu, nikoliv na magnetofonový port, ale do zdírky od Kempston joysticku, nebo Sinclair 2 joystick interface (kvůli použitelnosti na +2, +2A a +3). Proto je třeba nejprve do počítače nahrát krátký obslužný program z kazety. Ten se vás zeptá, jaký z předchozích dvou způsobů připojení jste zvolili. Poté můžete stiskem SPACE testovat kvalitu spojení.

Test je určen ke správnému nastavení hlasitosti na CD přehrávači. Border je červený a poté, co postříte první stopu CD, by měl border zelenat (dobře se to pozná na monochromatickém monitoru, zvláště na zeleném). Je-li vše OK, můžete začít nahrávat stiskem kláves Q, U, I, T. Stejnou kombinaci kláves lze použít i pro nahrá-

ní dalších her do počítače (v průběhu libovolné hry), aniž byste při tom RESETovali počítač. Zaváděcí program se tedy nahrává jen jednou!

Co jsme zjistili

Pro připojení je vhodnější používat Kempston interface, protože je jednak mnohem citlivější než Sinclair norma a navíc, pokud je zapnut přehrávač, je na Cannon konektoru log 1. Ta pak způsobuje při připojeném Sinclair konektoru samovolný stisk určité klávesy, takže se u některé hry okamžitě navolí ovládání apod. Připojení bylo úspěšně testováno s CD přehrávačem LLAKER CD96, počítačem DG, ZXS 128 +2A – přes Sinclair i přes Kempston v D40. Pokus propojit ZXS s CD-ROM mechanikou PC (Mitsumi FX-400) s emulací hudebního CD se ukázal neúspěšný pro slabý audiosignál, ačkoli byl teoreticky možný.

Nebereme-li v úvahu několik sekund, potřebných pro natažení zaváděcího software, trvá nahrávání jedné hry něco pod minutu (průměrně 50 sec). Rychlosť přenosu dat je přibližně 6 000 baudů (standard Spectra je 1500). Výpočtem tedy dostaneme, že je na disku kolem 3 MB dat. Údaje na krabici tedy jaksí nesedi.

Na krabici i v manuálu je napsáno, že balík je určen pro „SINCLAIR 48/128K“. Znamená to ale, že hra poběží i na 128B, ale ne, že ji bude využívat pro grafiku nebo hudbu. Jak ukázal rozbor zaváděče, tak jedna z prvních instrukcí je softwarové zablokování stránkování ZXS 128K, což způsobuje 100% slučitelnost se ZXS 48K včetně velikosti paměti. Při analýze zaváděče jsme dále zjistili, že zaváděč má kód dlouhý 2848 B a nahrává z CD blok dlouhý 427 B, který je uložen standardní rychlosťí. Tento blok má již v sobě vlastní rutinu pro zrychlené nahrávání (turbo) a také parametry bloků hry.

Poté, co jsme přišli na způsob, jakým jsou data na CD uložena, dovolujeme si firmě Code Masters doporučit přejmenování na Snap Masters. Většina her je uložena jako obsah paměti od 16384 do 32767 a od 33003 do 65535. V blocích není použita žádná komprese (asi byla považována za zbytečnou).

CD LOADER SOFTWARE

SPECTRUM 48/128k

Je prav-

da, že se žádná chyba typu „Tape loading error“ se při nahrávání neobjeví, což ale neznamená, že se taková nevyplatí. Hra se po chybě nespustí, ale chce nahrávat dál a musíte to zkoušet znova. Pokud to nejdete, dá se to zkoušet z jiné stopy. Na CD jsou totiž všechny hry dvakrát. Buďto chtěl výrobce využít místo na disku nebo je to právě z důvodu možných chyb (když nejdete první kopie, zkuste druhou).

CO najdete na CD

Jak již název CD napovídá, jedná se o herní balík. Je možné, že v době svého vzniku byly hry, které na CD najdete, hity číslo jedna. V současné době se ale jako „pařanské“ hity určitě neujmou. Mnohem taktičtěji bylo vydat na CD všechny DIZZYovky. Známe lidi, kteří to zvláště vajíčko přímo „žerou“. Dá se říci, že z tohoto pohledu je CD je spíše kuriozitou a lahůdkou pro sběratele.

Takže, co tam vlastně všechno je? Tady je seznam všech her, které CD obsahuje (pořadí je podle toho, jak jsou na CD uloženy):

BMX 2 – Dirt Biking – Standard, Treasure Island Dizzy, Snooker, Fast Food, Rugby Simulator, Jetski Simulator (Part A), Dizzy, 3D Star-fighter, BMX – Quarry Racing – Expert, Pinball Simulator, 11 – A – Side Soccer, Pro Ski Simulator, Ghost Hunters, Jetski Simulator (Part B), Grand Prix Simulator 2, Super Stuntman, Fruit Machine Simulator, BMX Freestyle, ATV Simulator (All Terrain Vehicle), Street Soccer, Moto X Simulator, Twin Turbo V8, Death Stalker, Indoor Soccer, Bigfoot, Arcade Flight, Skateboard Simulator, Soccer Ski, Street Football, Super Robin Hood, Vampire, Ninja Massacre, Slideshow (ukázky úvodních obrázků od všech her).

Závěrečné hodnocení

CD s nahrávkami spektráckých programů je zajímavý nápad. Nicméně výběr her a technická realizace projektu firmy Code Masters je na slabší úrovni. Na druhou stranu, 18 Kč za hrnu není zase tak moc a pokud patříte ke čtitelům her firmy Code Masters, jistě si přijdete na své.

pro čtenáře ZX Magazinu s CD zatočili:

Lubomír Bláha (Tritolsoft) a Jaromír Krejčí (Studio 22)

Název:	The CD Games Pack
Autor:	Code Masters
Producent:	Code Masters
Dovozce:	Proxima v. o. s.

HODNOCENÍ: 60%

Codemasters

"CD GAMES PACK"
30 GAMES ON CD

INSTRUCTION BOOK V1.0

Booster

Booster verze 1.XX

Program pro komfortní spouštění aplikací na vaši disketové jednotce D40, D80 nebo Kompakt

Jaromír Krejčí



Na úvod trochu historie

U kazetového magnetofonu to bylo s nahráváním programů snadné. Stačilo nastavit pásku a napsat prostě **LOAD "**, čímž se nahrál první nálezený program. Na disketové jednotce to tak snadno nejde. Jméno nahrávaného souboru se musí vypsat hezky celé **LOAD * "jméno"**. Neustálé vypisování jmen souborů, kombinované s voláním příkazu **CAT** (velmi „šíkovně“ na klávesnici umístěného), každého brzy omrzí.

Operační systém MDOS má ovšem možnost hned po RESETu nahrát do paměti počítače program s názvem RUN po odeslání stejně pojmenovaného příkazu (malé opáčko). Toho se šikovní uživatelé chopili a tak vznikly programy, pomocí kterých lze jednoduše a pohodlně spouštět další – tzv. RUNy. Kdo pamatuje začátky disketových jednotek Didaktik, jistě mi dá za pravdu, že úroveň těchto programů byla zpočátku velice nízká. Pak ale přišel program UniRUN od Proximy. Byl to první slušně udělaný a navíc freewareový program, který se velmi rychle usidlil na většině MDOSových disket. Ten později ustoupil George K.'s File Manageru, který je dnes asi nejpoužívanějším programem tohoto typu.

File Manager od George K. má jednu velkou výhodu. Používá totiž symbolické ikonky, známé např. z Windows nebo Amiga WorkBench. Ty se velmi rychle ujaly a nahradily tak „suchý“ výpis předkládaných programů. (Vměstnat rozumný obrázek do plochy 3×4 znaky a případně jej iobarvat dá sice značnou práci, ale dají se udělat i docela pěkná dílka, viz. např. ikony od J. Flásky.)

Bootování nově

File Manager (FM) se stal jistým standardem. Když to již vypadalo, že jeho pozici nic neohrozi, objevil se nový program – BOOSTER od Tritolsoftu. Ptáte se, na co zase další RUN? Tenhle dlouho očekávaný program vlastně původně vznikl na objednávku firmy J.H.C.S., která chtěla pro svoje distribuční diskety vlastní

elegantní zaváděcí program. Autor ovšem předčil očekávání a, jak si za chvíli přečtete, udělal vše než jednoduchý zavaděč.

S BOOSTERem trochu jinak

BOOSTER se od ostatních programů tohoto typu liší svým pojetím. Není totiž určen jen pro samotné spouštění souborů z disketu, ale při práci s diskem podporuje rozšíření tzv. programových aplikací. Aplikaci se tady rozumí seskupení souborů různého typu na disku, které spolu dohromady tvoří jeden funkční celek (tj. spustitelný program a všechny jeho části). Informace o všech aplikacích (data programu, ikonky a popisy) jsou ukládány do tzv. aplikačního souboru, kde jsou uloženy i informace o tom, v jakém pořadí mají být aplikace vypisovány na obrazovku.

Bootujeme...

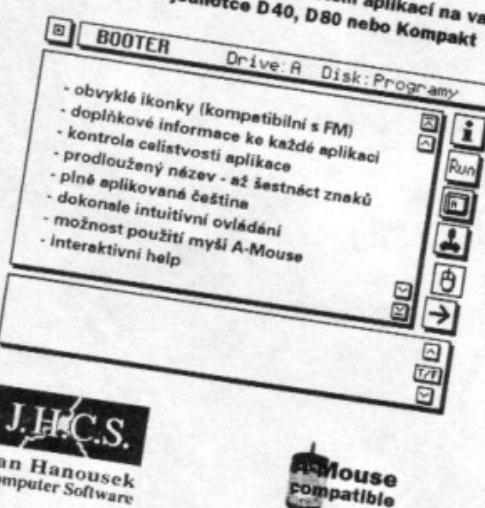
Disketu s novým BOOSTERem se mi podařilo získat přímo od autora ještě před uvedením na trh. Je tedy možné, že některé detaily, které se v následujícím textu vyskytnou, jsou u „ostré“ verze ještě trochu pozměněny. Nicméně by neměly být zásadního charakteru.

Takže, dost povídání a podívejme se na vlastní program. Vlastně ještě pro úplnost uvádíme, že test jsem prováděl na mechanice 5.25" s kapacitou standardních 360 KB.

Po nahrání programu (za dobu srovnatelnou s nahráním FM) se na obrazovce objeví pracovní obrazovka. Už ta je na první pohled odlišná od ostatních programů. Především vaši pozornost upoutají výrazná funkční tlačítka v pravé části obrázku a pak rozdělení obrazovky do oken. Ale popořádku.

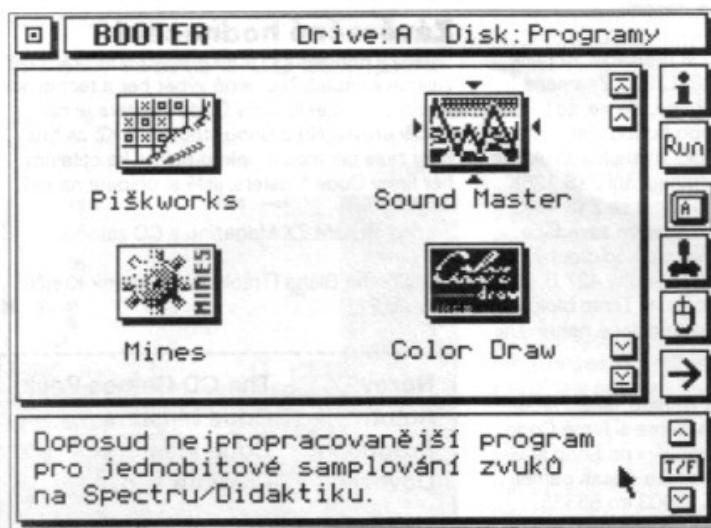
Aplikační okno je největší. Naleznete zde seznam aplikací, uspořádaný podle definice

Grafické i obsahové zpracování manuálu je jako obvykle na vysoké úrovni...

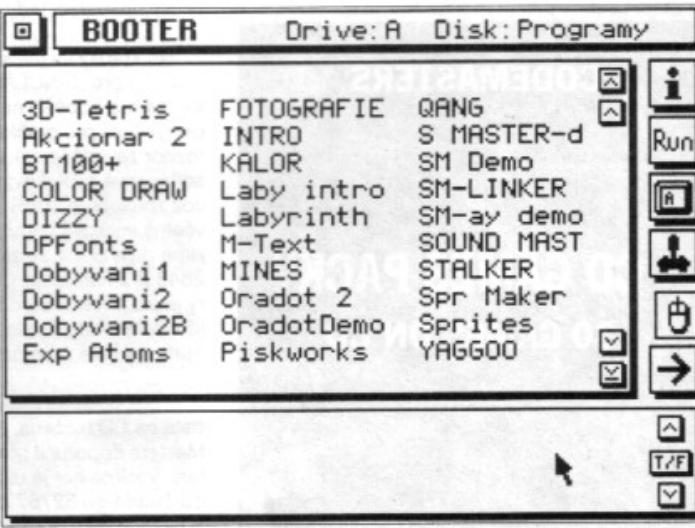


v aplikačním souboru, znázorněný buďto v textové formě, nebo kombinovaně s ikonkami. Za zmínku stojí, že ikonky jsou ve zdrojovém tvaru kompatibilní s ikonkami FM, takže žádné pracné předělávání nehrozí. Pod každou ikonkou je umístěn text s názvem aplikace o délce 16 znaků s plnou (!) podporou národní abecedy. Není zde tedy pouze jméno spustitelného souboru, ale opravdu jméno aplikace, podobně, jako ve Správci programů pro Windows. Bohužel tato elegantní forma je vykoupena tím, že na jednu „stránku“ se vejdu pouze čtyři ikonky. Na druhou stranu, existuje-li možnost nastavení pořadí zobrazovaných souborů, není takovým problémem si nejpoužívanější aplikace předsunout dopředu. K těm méně používaným se snadno dostanete nalistováním přetáčecím tlačítkem.

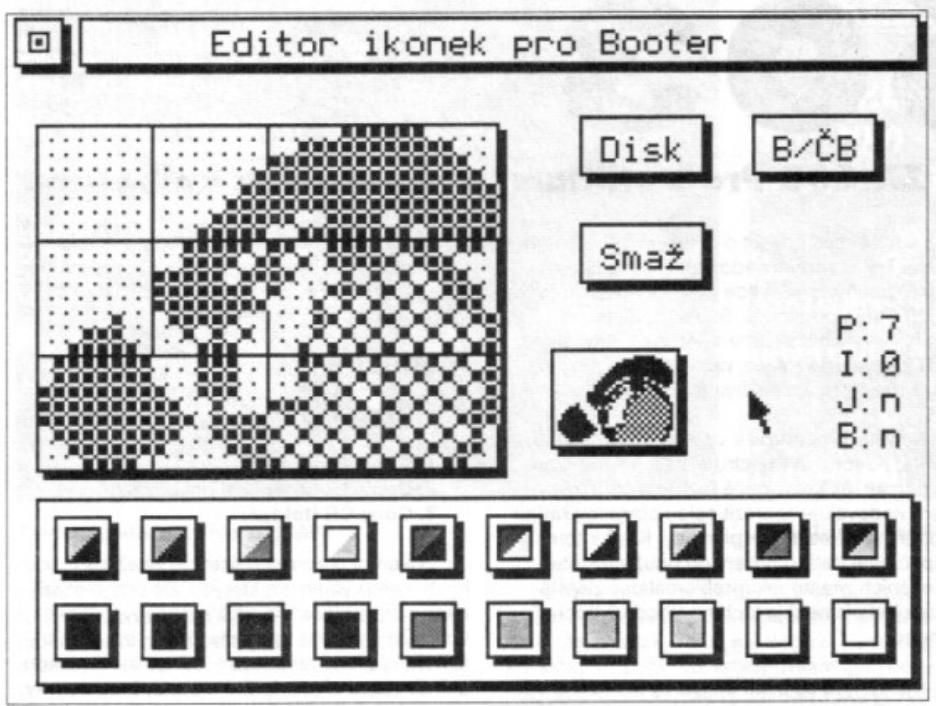
Jak jsem se již zmínil, program podporuje tvorbu tzv. aplikačních souborů, které obsahují všechny informace o aplikacích. Velmi praktickou možností programu je také popis aplikace. Text popisu je zobrazován v informačním okně hned s nakliknutím aplikace. Jeho výhody rych-



Komfortní způsob zobrazení obsahu diskety v Booteru (módu aplikaci)



Mód souborů – v případě potřeby umí Booster samozřejmě zobrazit všechny spustitelné soubory na disku.



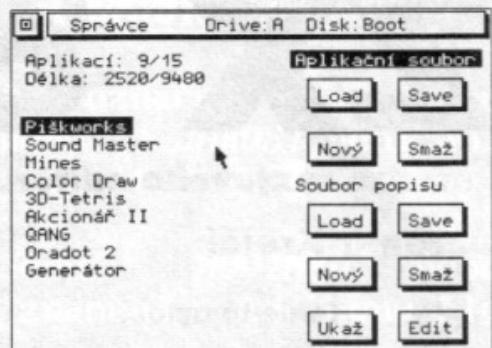
le ocenite. Informační okno má ještě jednu funkci. Po přepnutí tlačítka „T/F“ v tomto okně se vypíše seznam všech souborů patřících k aplikaci. Proč to? Pokud dojde ke smazání nějakého souboru patřícího k aplikaci, BOOTER tuto aplikaci jednoduše nespustí. Nedojde tak ke zhroucení a vy můžete začít snadno sjednat nápravu. Jaký soubor vám chybí, zjistíte snadno, protože BOOTER v informačním okně se při výpisu souborů patřících k aplikaci namísto atributů vypíše text NENALEZEN.

V záhlavi pracovní obrazovky je lišta sloužici k načtení nové diskety (nápis v pravé části) a nastavení konfigurace parametrů BOOTERu (kliknutím na nápisu BOOTER). Samotná možnost nastavení programu mne velice překvapila. Nejenom, že jsou zde klasické funkce pro uložení systémové konfigurace, ale lze nastavit řadu systémových parametrů, jako např. dvojité krokování 80-ti stopé mechaniky. Ale o tom až za chvíli. Vedle lišty, v levém horním rohu, se nachází tlačítko pro QUIT, které provede totéž co RESET, ovšem bez nepřijemného SEEKu mechanik.

To, co dělá program velmi pohodlným, je sada funkčních tlačítek. Tedy, vlastně dvě sady, protože druhá sada je dostupná po stisku tlačítka se šipkou. Tlačítka můžete volit způsobem ovládání programu, způsobem výpisu v aplikačním okně, vypsat READ_ME text (který si snadno lze vytvořit v DESKTOPu, bez jakékoliv konverze nebo úprav, popř. i jinde, s dodržením určitých



Chcete-li aplikaci v něčem pozměnit, jednoduše na ni ve Správci dvoukliknete – a rázem jste v komfortním editoru...



V editoru ikonek si snadno nakreslite, co potřebujete (vlevo)... Ve správci aplikací snadno vytvoříte novou aplikaci nebo aplikační soubor pro konkrétní disketu (nahore).

Další možnosti

Na BOOTERu je velice sympatické, že při všem co umí, nevyžaduje víc než Spectrum 48 K a hlavně není „platformově závislý“, tzn., že běží na jakémkoli počítači, kde funguje DJ Diddaktik. Fungoval i na mé předělávané 128 +2A se 128 K Sinclair ROMkou, která ráda dělá v takovýchto případech problémy. Kompatibilita je navíc podpořena možností přednastavení otevírání a zavírání portů v disketové jednotce!

Ještě jedna zpráva pro milovníky „nestandardních“ zařízení. Protože autor sám používá 80-ti stopou mechaniku 5,25“, je v programu možnost nastavení dvojitého krokování hlavičky, čímž lze na této mechanice číst i diskety formátované na 360 K. Co fiká?

Dvě verze programu

Program BOOTER existuje ve dvou verzích. Celé moje povídání bylo o tzv. verzi placené, tedy takové, jakou si můžete kupit u svého prodejce software a vztahuji se na ni veškerá ustanovení autorského zákona. Druhá je naproti tomu volně šířitelná. Setkáte se s ní na všech distribučních disketách od J.H.C.S. Můžete si ji libovolně nahrát od kamaráda a zase ji šířit dál. Malou „vadou na kráse“ této verze však je zablokování ukládání rozložení aplikací na disk a to, že k ní nejsou dodávány utility (ani zby z ní nešly spustit). Ale řekněte sami, zdá se vám cena 99 korun za plnou verzi vysoká?

Celkové hodnocení

BOOTERem jsem byl přes počáteční skepsi nadšen. Tritolsoft odvedl perfektní práci. S programem se až na malé výjimky (jako malé ikonky pro přetáčení, chybějící HOT-KEYS, ...) pracuje velmi pohodlně. Přiznávám, že jsem PC-čkem „zhýčkaným“ uživatelem, a proto mi je takový komfort i na Spectru velice příjemný. Tuším, že autor bude svůj program neustále po troškách upravovat a tak se ještě dočkáme dalších vylepšení. Pokud se neobjeví na trhu nějaké překvapení (třeba nový Heptau RUN), pak BOOTER nemá konkurenci.

DAS BOOT!

Název:	Booter
Návrh a koncepce systému,	
grafika:	Jan Hanousek
Program:	Tritolsoft
Producent:	J.H.C.S.

HODNOCENÍ: 90%

ZX 603

Recenze textového editoru ZX 603 Pro s utilitami a clipartovou knihovnou

Jaromír Krejčí



Tahle to bylo...

Jsem dlouholetým uživatelem počítače ZX Spectrum a pamatuji si ještě na doby, kdy se na něm běžně psalo. Ceny počítačů PC se v té době vyhýbaly v astronomických částkách a tak Spectrum bylo často jediným řešením, jak pořídit text na počítači. Tehdy snad každý znal textové editory Tasword, D-text, D-Writer apod. Potom přišla na nás trh firma Proxima a s ní legendární Universumov Desktop, který mezi českými a slovenskými uživateli poměrně rychle „vytláčil“ jiné zavedené editory. Především možnost tvorby dokumentů v režimu WYSIWYG (co vidiš, to dostaneš) a možnost vizuální kombinace textu s grafikou byla něčim zcela novým a na Spectru dosud nevidaným. Kromě Desktopu s něčim podobným přišel i program Text Machine, který však nikdy svého konkurenta od Proximy nedohnal.

„Textový editor ZX 602 je dva kroky za bránu“, hlásala reklama firmy Perpetum někdy na začátku roku 1994. Tehdy jsem netrpělivě očekával, jak bude vypadat textový editor, „který Vám umožní na Vašem Didaktiku a ZX Spectre pracovat v štýle PC“, jak se dále píše v reklamě. Na SAMCONu jsem se ZX 602 nedočkal (viz. reportáž v ZXM 1/95) a tak jsem si musel na předvedení tohoto editoru ještě nějaký čas počkat. Nechti jsem kupovat „zajice v pytli“, a proto jsem s nákupem dlouho otálel. Tepřve na sklonku roku 1994 jsem měl možnost poprvé vidět, že má rozvážnost byla na místě.

Tušil jsem, že ZX 602 asi nebude přesná kopie T602, ale ona nebyla ani nic podobného! Jako uživatel T602 jsem od ZX 602 očekával alespoň známá menu a klasické WordStar sekvence kláves („standardně“ rozmístěné rychlé volby).

Avšak jednoduchost ovládání, tedy právě to, co učinilo T602 tak populárním editorem, jsem zde nenašel. Program zrovna dvakrát nesplnil moje představy. Autor programu sice jednoduše využil názvu populárního editoru Text602 pro PC a použil (též) shodný formát uložení textových dat, ale až na některé drobnosti je to vše, co tento program spojuje s původní „šestsetdvacítkou“.

Možná teď opravněně namítnete, že jsem zkažený textovými editory na PC, ale není to pravda. Osobně si totiž myslím, že Spectrum není tou nejvhodnější hardwareovou platformou pro textové editory. Má příliš malou klávesnici,

než aby se dalo hovořit o nějakém pohodlném psaní. Také relativní nedostatek kláves (u „gumáka“ pouhých 40) vede nutně k používání všeobecných šiftů a přepinačů. Situaci zvlášť dobře nevyřeší ani různé vylepšené klávesnice typu Keyboard Profase, protože je vlastní jen velmi malé procento uživatelů.

Největší překážkou k vytvoření dobrého textového editoru na Spectru ale asi je, podle mého názoru, relativně malé rozlišení obrazovky, které nedovoluje zobrazit celou obvyklou řádku s dobře prokreslenými písmeny. Když k tomu připočteme další omezení při používání interpunkčních znamének (problematické zvláště u velkých písmen) je těch nevýhod už trochu mnoho.

Každý, kdo se pustí do tvorby textového editoru na Spectrum, má před sebou nelehký úkol poprat se s těmito překážkami. Výsledkem je vždy nějaký kompromis. V případě ZX 602 si myslím, že autor sáhl až na dno možnosti Spectra, protože vtěsnat textový editor z PC do Spectra se prostě nedá. Ono vůbec dělat jakoukoli předělávku je vždy nevděčná práce. Vystavujete se totiž nebezpečí, že vás budou srovnávat s originálem. A přenos na technicky méně vybavenou platformu těžko může dopadnout lépe.

Po editoru ZX 602, který byl pro mnohé zklamáním, se nyní na trhu objevila jeho vylepšená verze. Autor si s jejím názvem hlavu nelámal a z čísla známého mezi uživateli PC udělal číslo známé spíše mezi historiky českého automobilismu. Jmenuje se ZX 603 a k tomu má přídavek „profesionál“. Nemám příliš rád tyto halasné přidavky, protože program většinou nestojí za to, ale nic se nemá soudit předem. Začneme tedy o vlastním editoru.

První dojmy

K recenzi ZX 603 jsem obdržel prodejní verzi programu, spolu se sadou Utility 603 a clipartovými knihovnami ClipArt 603 1 a 2. Z autorovi nabídky k tomuto editoru chybí snad jen program Maker603 pro tvorbu titulků. Pro úplnost: v balíčku jsou 4 knížecky (tři příručky a nabídka dalších programů Software Info) a tři diskety 3,5" (na jedné je ZX 603 s utilitami a na zbylých dvou knihovny ClipArt 603). Diskety jsou značkové (Maxell) a mají barevnou (!) nálepku s logem produktu.

Tak, úvodní seznámení máme za sebou. Teď už bych mohl zasunout disketu do mechaniky, spustit program a začít psát. Ono to ale tak snadno nejde! Proč? Originální disketa totiž slouží jen k vytvoření pracovní kopie na jiný disk. Tepřve z té lze program spustit. Ani to není tak jednoduché. Již na první stránce manuálu se totiž dozvite, že „ZX 603 je zakódovaná“. Jak autor uvádí, k tomuto nepopulárnímu kroku ho vedi především nelegální prodej předchozí verze na burze. To je jistě pádný důvod, proč se originální diskety nedají volně kopirovat (alespoň že jsou značkové). Kopirovat se ovšem nedají ani počtem spuštění limitované pracovní diskety. Diskety s vyčerpaným počtem spuštění mazat nemusíte. Po 32 použitích pracovní kopie editor vyzve k doplnění kreditů z originální diskety, jinak se odmítne spustit. SNAP programu nelze udělat, jelikož stisk tohoto magického tlačítka všech pirátů funguje spolehlivě jako RESET.

Autorská ochrana nazývaná Leopold je velmi důkladná, pro běžného uživatele neproniknutelná a programátory odražuje svojí důkladností, takže ji raději také nechají na pokoji.

Instalace

Po spuštění instalovačního programu se zobrazí nabídka tří možností:

1. Doplň (kredit)
2. Copy SR (vytvoření pracovní kopie)
3. Copy ČR (taktéž)

Vytvoření pracovní diskety je záležitostí „pouhých“ šesti výměn, při kterých vás program střídavě vyzývá hlášením „vlož pracovní/originál disk“. Za chvíli vás to zajistě zmate, ale pokud jste zvyklí pracovat pouze s jednou mechanikou, ani vám to nepřijde. I když máte dvě mechaniky, výměn disket při instalaci se stejně nevyhnete. Nelze totiž pořídit kopii na jinou mechaniku, než na tu, ze které instalujete. Důvod jsem nejspíš pochopil, ale bezlák mi to přijde velmi nepraktické, např. když je mechanika, pro kterou máte instalovační disketu, připojena jako zařízení B. Kdo má neustále přepínat...

Jestě malá poznámka k instalovačnímu programu. U po první instalaci je třeba doplnit „kredit“. Instalace to za vás neudělá. Protože pracovní disketa se nedá kopirovat, nemůže být ani opatřena jiným, než původním autorovým RUNem. Ten obsahuje hlavní nabídku programu:

1. Editor (textový)
2. EIM (ZX603_EIM!, ne EIM od Perpetu)
3. Screen (příprava obrázků)
4. Driver (ovládače tiskáren)
5. Font (fonteditor)

Nabídka je uložena jako screen a je psána lomeným písmem Lincoln, což působí značně nečitelně a v rozlišení Spectra i poněkud nevhledně.

Píšu, píšeš, zoufáme...

Po spuštění editoru uvidíte černou obrazovku a na ní vlevo nahoře mohutný blikající kurzor. Uprostřed, pod horním okrajem obrazovky se krčí malý stavový indikátor, informující vás v každém momentě o aktuálním řádku, sloupcu a tiskové straně. To oproti Desktopu sice není nikdy elegantní řešení, ale zase na druhou stranu, třeba nezabere moc místa v paměti. Jak už jsem naznačil, textový editor na Spectru je výsledkem kompromisu. Naproti tomu, po stisku SS + A se zobrazí „infotabulka“, ve které najdete jméno souboru, stav klávesnice, indikaci přepisování, navolený tiskový ovladač...

Vlastní psaní v ZX 603 je možné ve dvou režimech, tzv. WYSIWYG módu a DRAFT módu. První znamená, že program k psaní na obrazovku používá přímo svá tisková písmena, která připomínají písmo původní T602, Jenže poněkud zvětšené. Tato obludek velká písmena přes dva atributové řádky jsou sice nezvyklá, ale mají tu výhodu, že se s nimi dá psát i na sebehorším monitoru, resp. televizi. To se již nedá říci o DRAFT módu, kde musíte po obrazovce lovit blešky v podobě mikrotisku se 64 znaky na řádek. Tento módu jsem vždy zatracoval (a s mnoha programátory diskutoval). Používal jej D-text i Tasword. Snad proto se mi vždy líbilo



Piráti mají smůlu - program se s nimi zkrátka nebude bavit

Hershiserova pravidla: 17. 1. 1.

1. Zboží označené visačkou NOVINKA nebo 1.JAKOST není ani nové, ani kvalitní.↓

2. Označení NOVINKA nebo 1.JAKOST znamená, že ceny šly nahoru.↓

3. Označení SUPER NOVINKA nebo LUXUSNÍ ZBOŽÍ znamená, že se ceny zvedly markantně.↓

(citát z knihy Murphyho zákon)↓

Takto vypadá text v módu DRAFT...

psaní v D-Writeru, který nabízel kompromisní řešení v módu 42 zn./řádek. Ten však ZX 603 nemá, protože je daleko těžší jej programově obsloužit. Nicméně, pokud se někomu původní WYSIWYG font nelibí, může si ho vyměnit za nějaký jiný (viz. ukázka), resp. jej změnit pomocí fonteditoru, který je součástí balíku ZX 603.

Každý font se dá použít v několika řezech, kterým autor říká tvary. Je to „běžné“ písmo, tučné, kurziva, horní index, dolní index, široké, vysoké, velké a podtržení všech řezů, kromě indexů. Tedy stejně, jako v původní T602. Shodnost těchto řezů je nutnou podmínkou kompatibility s T602. Co jakým řezem chcete napsat, si musíte rozmyslet včas a text již takto pořídit, protože blokové operace se změnou řezu (tvaru) nic nezmůžou (viz. a) a změnit řez se dá později pouze u celého řádku.

Pro celkovou práci s textem je podstatný způsob práce s odstavci a rádky. ZX 603 používá oba dva způsoby ukončení řádku (tvrdé i měkké). Měkké ukončení (LF) je základem psaní textů do odstavců, neboť tvrdý konec řádky ENTER (CR + LF) se používá k ukončení odstavce. To je signalizováno známkou „↓“, která zároveň na editor při testování prozradí, jak nesetří místem. Značku totiž ponechá program klidně i za mezery, zatímco T602 tyto mezery rovnou odstraňuje. Tato značka je velmi důležitá, neboť při preformátování textu se editor zastaví právě na ni. Měkké ukončení řádku je automaticky nastaveno při zapnutém aktivním okrajem. Pro psaní lze volit mezi zarovnaným a nezarovnaným textem (vhodné při následném exportu dat do profesionálních editorů na PC).

Důležitou vlastností textového editoru je způsob, jakým lze volit rozteč mezi řádky, tzv. řádkování. Běžné textové editory umožňují psát v řádkování 1, 1,5 a 2. Stejně tak i ZX 603. Za docela vtipné řešení považuji zobrazování změněného řádkování v DRAFT módu editoru. Řádek s řádkováním dva má totiž jinou barvu, než při řádkování jedna. Je to rozhodně lepší řešení, než ukrajet z již tak malé plochy obrazovky zbytečnými prázdnými řádky. Dobrý nápad je bohužel hned vyvážen jednou nevyhodou. Nastavené řádkování platí pouze pro řádek, na němž je znak ENTER. Dovedete si jistě přestavit, co to znamená v souvislosti s předchozím odstavcem!

Při psaní delších textů se nevyhnete manipulaci s většími textovými celky v rámci věty nebo odstavce. Tady přichází na řadu práce s bloky. Jak autor sám připomíná v manuálu, blokové operace neposkytuji právě takové pohodlí jako PC. Přepnutí do blokového režimu signalizu-

Hershiserova pravidla: ↓

1. Zboží označené visačkou NOVINKA nebo 1.JAKOST není ani nové, ani kvalitní.↓

2. Označení NOVINKA nebo 1.JAKOST znamená, že ceny šly nahoru.↓

3. Označení SUPER NOVINKA nebo LUXUSNÍ ZBOŽÍ znamená, že se

...a takto v módu WYSIWYG

je barevně změněný border. Samotná práce s bloky je opravdu zábava. Stiskem klávesy B označíte začátek bloku, klávesou K konec bloku. Dosud v pořádku, kdyby ovšem bylo nějak naznačeno, co se vlastně nachází v bloku. Žádná inverze označeného bloku, ani nějaká značka. Blok nemáte šanci vypárat. Lze ho pouze kopírovat na novou pozici nebo uložit na disk. Nelze jej smazat, presunout, ani v něm provádět změny parametrů textu. Bez téhoto nástrojů si nedovedu práci s obsahlejším dokumentem vůbec představit!

ZX 603 přináší oproti předchozí verzi 602 jedno velmi užitečné vylepšení – možnost vkládání obrázků do textu. I tady je patrná inspirace T602 v 3.0 na PC. Nikdy jsem tuto možnost moc nepoužíval, protože vladání obrázků do textu mi přišlo poněkud komplikované. V ZX 603 to není o nic pohodlnější. Zatímco v T602 se používá k vložení obrázku tzv. DOT COMMAND, tedy příkaz za tečkou na začátku řádku, v ZX 603 se pišou na začátek řádku dva vykříčníky. Žádná vizuální kontrola kromě externích funkcí pro view a preview (po vytvoření náhledu programem ZX_SCREEN) zde neexistuje. Pokud chcete přejít jenom obrázek vidět, musíte využít prohlížeče obrázků, volaného přímo z editoru. O jaký kus dál byl v tomto směru DESKTOP. Oproti Desktopu ale zase nejsou obrázky součástí textového dokumentu a jsou ukládány ve formátu běžného screenu, což je minohem praktičtější. Ten to předpoklad kompatibility s T602 můžeme výrazně setří operační pamětí. Kolem obrázků lze psát text, s výjimkou řádku, na kterém je umístěn příkaz pro vložení obrázku. Obrázky se mohou ve vodorovném směru libovolně překrývat jako fólie.

Ovládání programu

Oba grafické režimy editoru ZX 603 jsou svížné, editor vás nijak nezdržuje v práci. Psát lze ve vkládacím i přepisovacím režimu. Za pomocí kombinaci kláves CS, SS, EXT a GRAPHICS (z nepochopitelného důvodu v manuálu přejmenovaného na TVAR KLÁVES) se pak celý editor ovládá. Pokud si nezapamatujete skoro dvoustránkový seznam kombinací v manuálu, je tu „on-line help“, který si ovšem musíte dotahovat z pracovního disku, a proto pomoc raději nalistujte v manuálu. V ZX 603 je doplněn výrazný nedostatek z předchozí verze a to skok na začátek a konec textu. Poněkud nepohodlnou se zdá absence klávesy DEL (smažání znaku pod kurzorem). Nepřitomnost tohoto tlačítka na klávesnici Spectra obcházel DESKTOP použitím kombinace kláves SS + Q, což práci celkem zrychluje.

Znaky národní abecedy jsou umístěny jako u psacího stroje na horní, číselné řadě kláves.

Na svojí 128 +2A jsem tedy konečně užil nalepené značky pro češtinu. Komu tento způsob nevyhovuje, má možnost psaní národních znaků po EXT na příslušných klávesách znaků bez háčkové abecedy. Jako plus hodnotím, že klávesa EXT se dá předefinovat, což ulehčí práci především uživatelům „nepluskových“ klávesnic, resp. uživatelům D-textu.

Přehled o stavech přepínačů editoru vám pomůže udržet tzv. „infotabulku“, která se zobrazí po stisku SS + A a ve které najdete informace o jménu souboru, nastavené klávesnici, indikaci režimu přepisování, navolený tiskový ovladač...

Nejvýraznějším posunem vpřed v ovládání editoru je možnost použití menu zavoláním externí funkce SS + H. Menu jsou podobná těm z T602, s tím rozdílem, že v ZX 603 používají celou obrazovku. Jako pracovní je použit právě aktuální font WYSIWYG (zvláště zajímavé působí menu napsaná scriptem!). Pomoci menu se dá konečně pohodlně vyvolat fada funkci programu: přepnout klávesnic, prohledávání apod. Zařazení menu do editoru velmi oceňuji. V menu mne překvapila dobré provedená funkce pro kreslení rámečků podle pohybu kurzoru. Opravdu jako v T602.

Utility 603

Funkce ZX_MENU je jen jedna z externích funkcí editoru souboru Utility603. V utilitách najdete dálé ZX_VIEW pro prohlížení 4x zmenšeného náhledu na stránku, podobnou utilitu ZX_PREW, která dělá totéž, ale pro všechny stránky textu. Dále jsou zde již zmíněné utility volané z menu: ZX_FIND pro prohledávání a ZX_RAMIK pro kreslení rámečků. Externí programy Utility 603 se sice prodávají samostatně, ale bez nich mi ZX 603 připadá tak trochu prázdná. Zřejmě s tím autor počítá, a proto je popis od Utilit 603 zahrnut již v základním manuálu.

Především funkce pro preview je velmi potřebná u editoru, který má možnost kombinovat text s grafikou. Písmenka se zde sice scvrknou jenom na tečky a obrázky jsou nečitelně deformovány do náznaku jejich podoby, ale určitý celkový přehled o grafickém uspořádání strany tento pohled nabízí.

Tisk

Pro tisk z programu ZX 603 na připojené tiskárně lze volit ze dvou možností – tisk v grafice a tisk v textovém režimu. Zatímco v grafickém režimu je tisk na všechn tiskárnách teoreticky stejný, tak v textovém režimu je výstupní kvalita silně závislá na výstupní kvalitě tiskárny. Se ZX 603 jsou dodávány tyto grafické ovladače ►

pro nejrozšířenější tiskárny u nás: standard EPSON, K 6304, BT 100, D 100 (M) a ZX_MIDIPro. K výstupu ze ZX 603 lze využít také textové ovladače ASCII, KAMENICKY, LATIN 2, DRAFT download a NLQ download. U některých tiskáren tak lze zajistit tisk v příslušné kvalitě.

Tisk v ZX 603 spravuje tzv. Tlačový manager Pro, který umožňuje v menu nastavit parametry tisku: rozsah tisku (od strany po stranu), nastavení počtu kopii, možnost volby čekání na následující stranu (velké plus), tiskárny. Bohužel, postrádám zde nastavení číslování stránek, popř. celého záhlavi. Myslím, že tato funkce by již v této verzi byt měla. Další nevýhodou „tlačového managera“ je, že vás neinformuje o nastaveném tiskovém ovladači, který si musíte ověřit v „infotabulce“. Kdyby tato informace byla zobrazena namísto nepříliš vkušného záhlavi programu, nic by se tím nepokazilo. Ještě jeden nedostatek manageru vám značně znepřejmí užívání. Manager je „sklerotický“ a vždy po opuštění zapomene nastavení. Po návratu do tisku musíte vše nastavit znova.

K testům pro tuto recenci jsem si vypůjčil 24-jehličkovou tiskárnu Epson LQ-100. K tisku jsem použil ovladače EPSON a LATIN 2. Bylo by chybou dominovat se, že se použíti 24-jehličkové tiskárny nějak projeví na kvalitě tisku v grafickém režimu. Tiskne se totiž pouze v devíti jehličkové kvalitě! Tisk zkušebního textu vypadal podle očekávání. WYSIWYG opravdu funguje. V dobrém i špatném slova smyslu. K získání dobré vypadajícího dokumentu se osvědčil font označený jako „a“. I tak jsou vytiskněna písmena neobvykle vysoká.

Lepší výsledek jsem samozřejmě dosáhl při použití tisku v textovém režimu, kdy teprve tiskárna LQ-100 ukázala, co umí. Tady se dalo již hovořit o slušném tisku. Naštěstí již v ZX 603 existuje možnost tisknout v kódě současného průmyslového standardu LATIN 2, který má LQ-100 v ROM, podobně jako většina nových tiskáren. Tím by mohly být všechny problémy s kvalitou tisku vyřešeny, jenže... v textovém režimu se netiskne grafika! Takže nezbývá, než dokumenty s obrázky tisknout v grafickém režimu.

Jak se uvádí v manuálu, lze k tisku na EPSON kompatibilních tiskárnách použít i ovladače pro K 6304. Výsledkem je ovšem tisk v ještě o stupeň nižším rozlišení. K tisku na EPSON tiskárnách se nově dodávají také ovladače ZX_MINI a ZX_MIDI (nejsou v ceně) umožňující tisk až 65 (resp. 85) znaků na řádek. Autor je sice avizuje jako NLQ, ale já si pod tímto pojmem představují něco zcela jiného.

Dobrým nápadem, jak sledovat průběh tisku, je zobrazování právě tištěných řádků, jako v D-Textu. Tato funkce ovšem z neznámého důvodu na Didaktiku Gama nefungovala, přestože editor jinak tiskl bez problémů.

Při tisku se vyskytuje dva menší nedostatky. 1) Program po vytisknutí poslední strany, která není zcela zaplněna, nevyšle kód pro vysunutí papíru. 2) Pokud není obrázek na konci dokumentu následován textem (byť alespoň tečkou), tak se nevytiskne. To však již lze přehlédnout.

Další programy

Vedle ZX 603 najdete na disketě také další užitečné programy. První z nich je EIM. Ne, opravdu se nejedná o žádný EIM od Perpetuum, který byste získali za výhodnou cenu spolu se ZX 603.

ZX603_EIM je pomocný program, který umožňuje přenášet texty z disky PC do formá-

tu MDOSu a naopak. Dokáže také dělit bloky delší než 19 KB, aby byly použitelné v ZX 603. Tento program je nepostradatelný pro přenos dat na PC pokud nemáte opravdový EIM, nebo „neumíte“ číst diskety MDOS na PC.

Fonteditor ZX603_FNT umožňuje modifikovat stávající WYSIWYG fonty editoru a vytvářet nové. Zdaleka neposkytuje tolik komfortu, jako fonteditor DESKTOPu, ale bez tohoto programku bych se i obešel a raději bych využil možnosti vkládat fonty z jiných prostředí, např. zminěného DESKTOPu. Ale to bych chtěl asi moc.

S DESKTOPem má ale něco spojeného jiný program - DTPEXPORT. S jeho pomocí zkonvertujete všechny texty z Desktopu do formátu ZX 603 (T602), pokud zrovna nemáte Didaktik Gama, kde program nechtil fungovat.

Posledním programkem je ZX_DRV, pomocí kterého změníte nastavení vaší tiskárny (jednosměrný/obousměrný tisk, kvalita tisku, posun od levého znaku a download).

Vstupy, výstupy

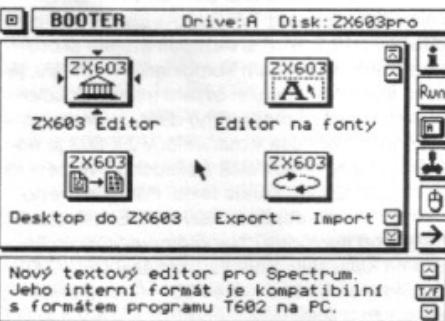
ZX 603 používá zásadně výstup na disketu, který změníte nastavení vaší tiskárny (jednosměrný/obousměrný tisk, kvalita tisku, posun od levého znaku a download).

ClipArt 603

Když už umí ZX 603 vkládat obrázky, bylo by dobré také nějaké hotové obrázky přidat. Proto lze k ZX 603 dokoupit dvě takové sady obrázků, zvaných cliparty, neboli „obrázky vždy po ruce“. Zároveň s cliparty jsem na disketě nalezl také dva pomocné programky - Mergáč a Stříh Štúdio.

Obrázky jsou na disketě uloženy ve formátu tzv. „MEGAobrázků“, tj. obrázků ve velikosti 2x3,25 screenu. To proto, že MDOS umožňuje v adresáři pouze 128 souborů, zatímco obrázků v „knihovně“ je daleko více. Na každém MEGAobrázku je hnědý několik clipartů, které z něj dostanete pomocí programu Stříh Štúdio. Naopak program Mergáč (fuj, to je ale ošklivé slovo) je určen ke skládání několika obrázků jako fólií. Když si zvyknete na ovládání, dá se s těmito programy úspěšně pracovat.

Sestavit novou clipartovou knihovnu není vůbec jednoduché. To ovšem nepálilo autora ZX 603. V ClipArt 603 na první pohled poznavám známé GIFy, obrázky, rámců a fonty z CorelDraw, něco od DOSovské Zebry a také páry symbolových fontů z Windows. Až na páry vlastních kreseb kompletně převzatá grafika. Docela drzé, že? Když byly alespoň nabízeny zadarmo!



Takhle nějak bych si představoval bootování programu - vzhledem k jeho zakódování to však není uskutečnitelné

Toto je font označený "a"

Toto je font označený "b" (shodný se standardním)

Toto je font označený "c"

Toto je font označený "dut"

Toto je font označený scr (chybí některé znaky)

Toto je standardní font

Těmito fonty můžete v ZX 603 psát a tisknout

A nakonec dokumentace

Dokumentaci k programu ZX 603 tvoří dvě příručky formátu A5: silnější fialová „Průručka pro použivatele ZX 603 – Utility 603“ s popisem ovládání programu a útlejší zelený doplněk k poslední verzi „ZX 603 Profesionál – Upgrade“. Příručka ke knihovně ClipArt 603 1 a 2 je bílá a obsahuje kromě popisu zmíněných dvou programů také vyobrazení všech obrázků na disketě.

Dokumentace je po stránce kvality poměrně dobrá (na amatérského tvůrce). Vytištěna je na laserové tiskárně a namnožena na kopirce. Po stránce obsahové mám výhrady snad jen k uspořádání a občasné těžkopádnosti ve vyjadřování. Ale program se podle této příručky dá docela zvládnout. Horší je to s kvalitou příručky pro clipartovou knihovnu. Kvalitu přiložené nabídky Software Info odmitám komentovat.

Závěrečné zhodnocení

ZX 603, pokračovatel dlouho očekávaného editoru ZX 602, přináší ve verzi profesionál řadu vylepšení, např. lepší práci s obrázky, pochoplnější tisk apod.

Je velká škoda, že autor tento program nevyvíjel také pro stále běžnější Spectrum 128 KB, a proto se těží musí omezovat na velikost souboru jen 20 KB. To je někdy dost málo. Jen tak mimo hodnotu, tato recenze je jen o cca 10 % větší, než ona kritická hranice a když byla psána na ZX 603, musela by být rozdělena do dvou částí. Program je postaven na bázi vlastních rutin BIOS, proto není zatím dostupný pro jiné platformy než MDOS.

Celkově se dá říci, že v ZX 603 se i při omezených možnostech, které Spectrum nabízí, piše docela dobře. Pokud patříte mezi ty, kdož nemají trvalý přístup k PC a přesto potřebujete psát texty ve formátu, který do něj snadno přenesete, mohu vám ZX 603 doporučit.

P.S.: Děkuji LHC a Tritolovi za technickou pomoc při realizaci této recenze.

Název: ZX 603 profesionál
Autor: Ing. Miroslav Beníček
Producent: Ing. Miroslav Beníček

HODNOCENÍ: **75 %**

Podstatnou věcí při programování hry je kvalitní námět. Zdroje námětu jsou různé a jedním ze zvláště oblíbených jsou filmové scénáře. A podle filmu vznikla i hra, jejíž recenzi vám nabízíme:

The Hunt for Red October

Kamil Kopecký

Tato hra byla vytvořena podle komerčně velmi úspěšného filmu USA (v hlavní roli se Seannem Connerym). Design hry vytvořili Karl Jeffery a Richard Kightley, kód má na svědomí Damian Stones a celkem zajímavou hudbu (již tradičně pro AY) stvořili J. V. M. Design a A. Brimble.

A o co tady vlastně jde? Ve vodách amerického námořnictva se objevila sovětská atomová ponorka „Rudý říjen“ (RED OCTOBER). Na vyšetření celé této události byl povolán agent CIA Jack Ryan. V první části máme dopravit Jacka na U. S. atomovou ponorku Dallas. Jack visí z vrtulníku na laně a má se dostat na věž ponorky. Celou operaci však dost zneprjemňuje děšť

a silný vítr a ještě ke všemu má vrtulník málo paliva, proto musíme jednat velmi rychle.

V další části Dallas proplová rozsáhlou jeskyní. Toto je už klasická střílečka, plná řízených i obyčejných střel a jiných munici výkriků. Můžeme tu narazit i na nepřátelské ponorky a takto rozstřílené podvodní miny. Po úspěšném proplutí jeskyně doplováváme k majestátnému „Rudému říjnu“.

V malé miniponorce musíme přistát na pláště „Rudého října“ právě na vstupním otvoru, zajistěném vzducho-vodo-těsnými dveřmi. Máme však málo tak potřebného kyslíku a ještě nám s „minisubem“ pochazují mořské proudy!

Přistáli jsme tedy na „RO“. Dalším úkolem je otevření vzduchotěsných dveří. Tuhle pasáž přímo nesnáším!!! Dveře se totiž otvírají stiskem vpravo-vlevo a stále dokola. Pokud vyvineme dostatečnou energii, kotouč na dveřích se začne otáčet a dveře se otevřou.

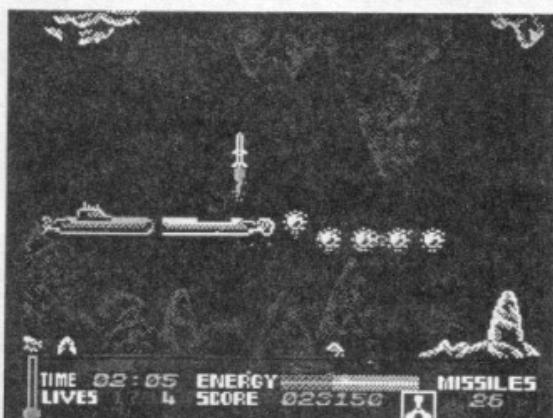
Další část je opět střílečka. Již tradičně se ke slovu dostávají střely, hlučné bomby, rakety water-submarine a spousta další munice.

Poslední sekvence se odehrává na palubě „RO“. Je to přestřelka s ruským tajným špiónem. Špión se schovává za



rakety s jadernými hlavicemi a vy po něm naprostě klidně střílejte. A už je tu konec hry. „Red October“ byl zařazen mezi ponorky US Navy a vše šťastně dopadlo.

Hra je určena výlučně pro 128 KB stroje. Hudba mě místy dohání k šílenství, ale není zase tak špatná. Zvukové efekty jsou OK, grafika je pěkně barevná a pokud se vám podaří (jako že ne) hru dohrát, může shlédnout zajímavý digitální taky ne screen. No a to je tak zhruba vše.



Protože TV Nova uvedla poměrně nedávno (v polovině února) film, podle něhož je hra napsána, je jistě zajímavé se o něm několika větami zmínit.

Hon na ponorku

Jakub Hynek

Vždy, když máte možnost srovnat hru, napsanou podle filmu, s původní předlohou, musí takové srovnání nutně v něčem pokulhat. Možnosti a výrazově prostředky filmu a počítačové hry jsou natolik odlišné, že zpracování námětu není nikdy bez problémů. Není tedy náhodou, že hra The Hunt for Red October začíná scénou, která je ve filmu zařazena až zhruba v jeho polovině (výsadek Jacka Ryana na ponorku Dallas). Další části hry mají sice určitou souvislost s filmem, ta však nemůže být zcela přesná – počítačová hra totiž vyžaduje akci za každou cenu – střílet, střílet a střílet. Pasáže filmu, kde žádný boj neprobíhá, jsou tedy pro autora hry hůře použitelné (další by se snad použít digitalizované sekvence na úvod či závěr jednotlivých částí hry, to však není věc na Spectru příliš obvyklá).

Filmová předloha se tedy obecně spiše než přesným podkladem pro zpracování stává jakýmsi ideovým vodítkem (autor nemusí sám vymýšlet logiku hry, prostě jen přepracuje děj filmu), v horším případě dokonce jen reklamním lákadlem na zákazníky. Toto je bohužel případ mnohých her, jejichž zpracování a hratelnost je na povážlivé nízké úrovni, souvislost s kvalitním filmem jim však v hráčů zaručila slušný odbytek.

Samotný film Hon na ponorku (pod tímto názvem byl u nás uveden) si pozornost jistě zaslouží. Není divu, že se stal zajímavým námětem na počítačovou hru. Jeho myšlenka je zajímavá, akční scény se pro přepracování přímo nabízejí. Bohužel se však filmu nevyhnula určitá dávka typického diletantství – hned na začátku vás pobaví ruský titulek Krasnyj Oktjabr, napsaný však azbukou jen z poloviny. Poněkud úsměvně rovněž působí pasáž, kdy námořníci na ruské ponorce zpívají (ruskou) hymnu, přitom jim však ruská výslovnost evidentně činí potíže.

A na výsledném dojmu z filmu se pochopitelně musel podepsat i dabing, realizovaný televizi Nova. Žádné velké překvapení, úroveň standardně nízká. Kdo viděl film již dříve v kině, možná zaregistroval více překladatelských „úletů“, já uvedu jen jeden:

nápis na anglickém titulku: Graving Dock #4, U.S. Naval Shipyards ... Maryland

dovolím si přeložit: Suchý dok číslo 4, loděnice ... Maryland

překlad Nova: Suchý dok, čtvrtá loděnice ... Maryland

Za zmínku snad ještě stojí, že postava agenta Jacka Ryana se vyskytuje i v dalších filmech – Vysoká hra patriotů a Jasné nebezpečí (tak se to tuším jménem). Zde ji ovšem ztvárnil Harrison Ford, což je jistě mnohem výraznější postava než Alec Baldwin v Honu na ponorku.

Recenze

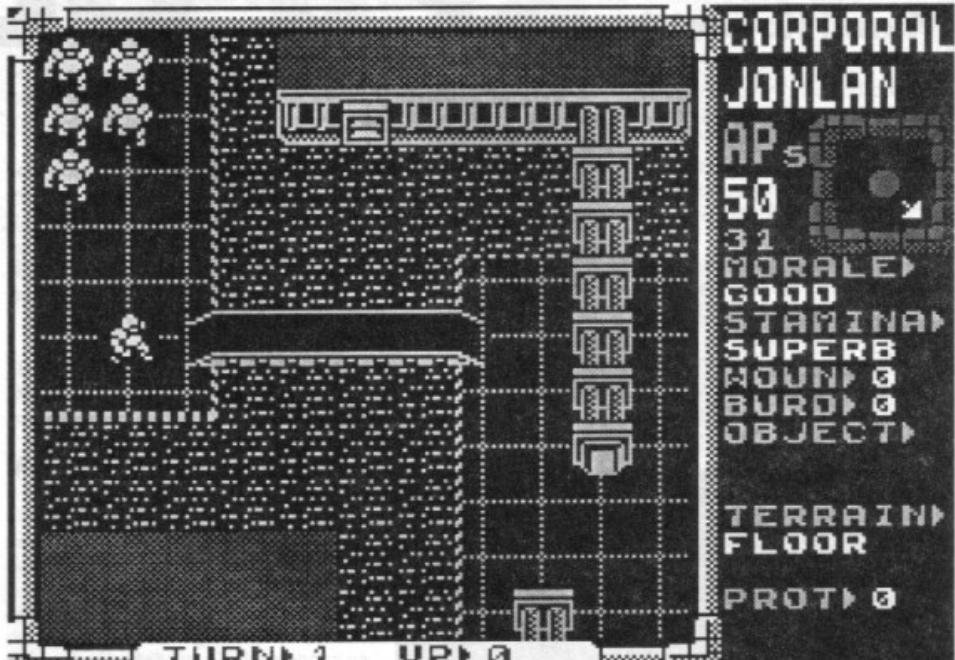
Že nemáme na Spectru 'UFO: Enemy Unknown'? - Nevadí, máme Space Crusade a (hlavně) Laser Squad spolu s jeho druhým pokračováním:

Laser Squad 2

Michal Bednár



Stojím v úzké chodbě velkého vesmírného komplexu na planetě CLIVE, v ruce mám samopal MK-20, v batohu slyším pobrukovat svou zrůdnou kantátu rotační kulomet (je pekelně těžký). Divám se na svoje ruce – jsou od krve. Chvějí se jako osika v jarním větriku. Z vysílačky na mě řve poručík Stone: „Desátníku Andersone, desátníku Andersone! Kde se flákáte, člověče, čtyři muži zpanikařili a postříleli se navzájem, jsme tedy už na to jenom dva, Sedmá Brigáda na nás bude hrdá, jestli ten úkol dokončíme...“ – „Ale, poručíku, mě je hrozně, jsou tady všude, když se podívám na scanner, jsou všude kolem, přibíží se, já mám jenom MKčko a rotačák, ale přisahám, jestli se mi ukážou, rozcukuju je na kousky!“ – „To je sice hezký, ale kde jste, Andersone, jeden z nich na mne vystřelil a zničil mi scanner, nemůžu vás zaměřit.“ – „To bude těžký, já jich mám na scanneru asi sedum, jenže jak to tak vypadá, jeden z nich jste vy – vite co, pohybujte se dopředu ... jděte ... dobrý, už vás mám, jste akorát za zdí, hned vedle ... jdu k vám!“ Otvírám dveře, za nimi jeden stojí, okamžitě jsem ho svým MKčkem dostal, procházím chodbou, pod nohami mi krupej jejich mrtvá těla... Nechápu, proč na nás zaútočili, proč vůbec zaútočili na Zemi... Úplně ji zničili, všechny lidí zabili a sežrali... Ne, nesmím na to myslit, hlavně že nad povrchem CLIVE je mezihvězdný koráb naší skupiny „Sedmá Brigáda“ – jako jediní jsme se proti nim vzbouřili, ukradli jsme imperiální křížník a uletěli na nám neznámou planetu – naštěstí byla již delší dobu lidskou kolonií, nezanesenou v žádné imperiální databázi... Jenže i tam nás našli... Odstartovali jsme tedy, všechni se uložili k hybernačnímu spánku, počítáci přikázali, aby proletěl sluneční soustavu a za padesát let přistál na lidské kolonii na uměle vytvořené planetě CLIVE. Jaké bylo naše probuzení, když jsme zjistili, že celá CLIVE je zamořena vajíčky větřelců a plná mimozemských nestvůr! Rada Sedmé Brigády rozhodla, že na planetu bude vyslána osmičlen-

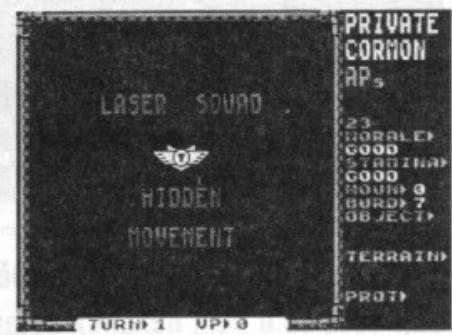


Začínáme (nahoře)... Tohle už jsem někde viděl... jo – UFO: Enemy Unknown – Že by to opačně od LSQ2 (vpravo)?

ná skupina dobrovolníků, kteří zjistí přesnou situaci a pokusí se zničit všechny větřelce. Potom pošle signál mateřské lodi a ta vypustí modul, který nás vynesou zpět do lodi, se kterou všechni přistáme, planetu vyčistíme, postavíme znovu všechny budovy a založíme poslední lidskou kolonii ve vesmíru...

Ale teď se musím dostat k poslednímu člověku na planetě, abychom je konečně pozabíjeli – je jich už jenom šest, jen šest a budeme zase spokojeně žít. Došel jsem na konec chodby, otevří dveře a vidím obrovského větřelce – asi větřelcí matku – nezpozoroval mě – vracím do batohu MKčko a vydávám rotačák – mřím na ni a najednou mě něco praští do ramene – otáčím se v obrovském strachu, že už mě

dostali – a on je to poručík Stone, v hrozném stavu, v ruce má jen nůž – podávám mu MKčko a oba společně spouštíme salvy na královnu větřelců – ta řve a stříká z ní kyseliny na všechny strany... Volám: „Patří ti to, ty <pip>!“, najednou slyšíme obrovskou ránu a valí

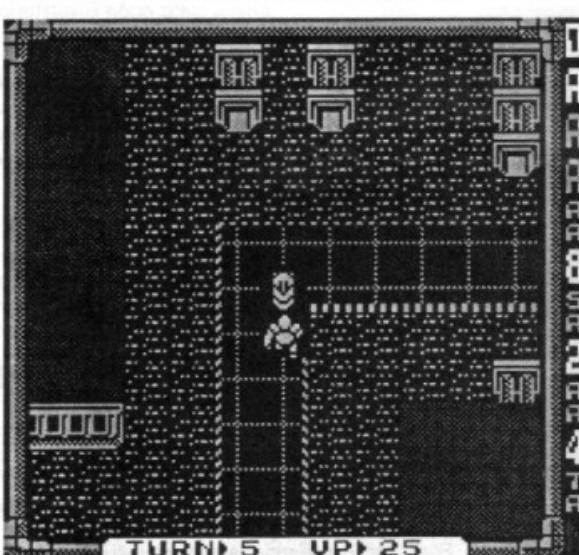


se k nám potoky kyseliny... Rychle zavíráme hermetické dveře – jsou z metu silné oceli, měly by to vydržet – objímám Stonea a pláču – on brečí taky, ale vidím jeho vyděšený pohled... Našli nás – posledním pět větřelců se plazi po chodbě k nám – neztrátem však duchapřítonost, posílám Stonea dopředu po chodbě, otevří dveře ke královně a utíkám za Stonem... Ano, podařilo se – uzavřel jsem dveře a slyším už jen bolestné výti větřelců na jejich poslední cestě ... do pekla.

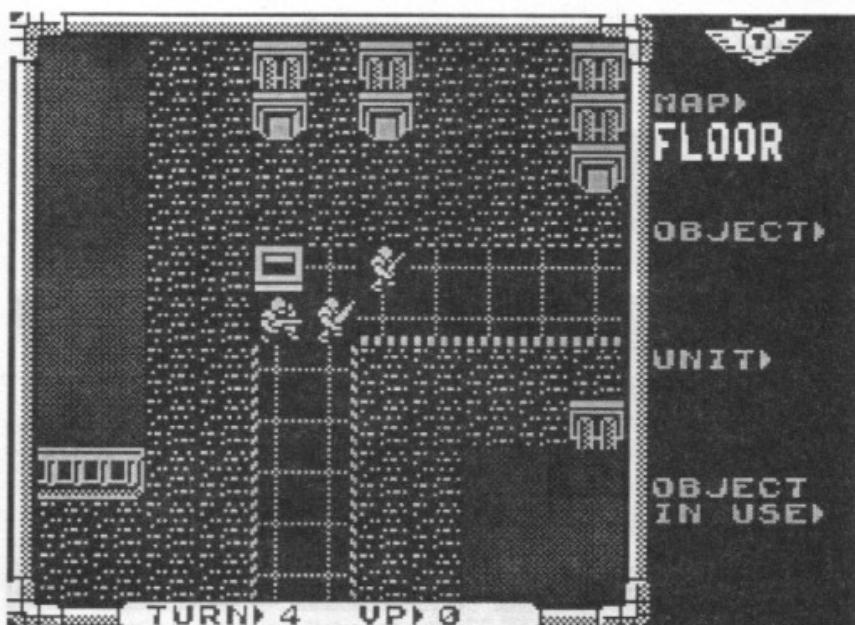
Vycházíme ven z budovy a vysílačkou dáváme signál, aby nám mateřská loď poslala výsadkový modul. Akce je úspěšně skončena – poslední větřelci v soustavě jsou mrtví a všechni jsme velmi šťastní – kdo by také nebyl – dobily jsme si domov...

... už jste se probrali?

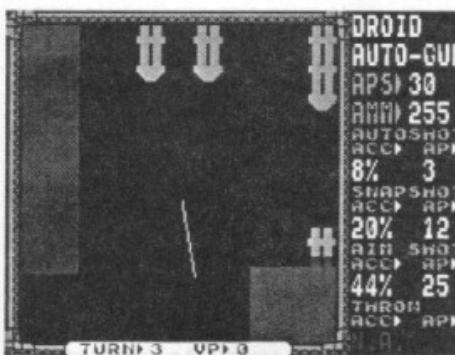
Když jsem vám zlehka nastínil, jaká ohromná dobrodružství můžete prožít v klávesnice svého Spectra, přejdu k tomu hlavnímu – k samotné hře LASER SQUAD 2. K LSQ2 lze přirovnat hru UFO: ENEMY UNKNOWN z PC nebo AMIGY. Ano, čtete dobře – není to obráceně – UFO je totiž celkově kopírka LSQ1&2. Důkazem



Ha, větřelec... Totíž Alien.



Tak tohle je už schopná sestavička, že (dva samopaly a raketomet).



Takhle to vypadá, když po vás někdo střílí...

toho je, že hra UFO byla vyrobena roku 1994 a LSQ2 již 1989. Nikomu ale nevadí, že je LASER SQUAD inspirací UFA. Není ostatně divu, že jsou si obě hry tak podobné – autor hry LASER SQUAD Julian Gollop totiž nyní pracuje u firmy Microprose a podílí se na tvorbě hry UFO (v současné době na jejím již třetím pokračování).

Hry LASER SQUAD 1 & 2 mají úžasnou hratelnost, tak dobrou, jakou má snad právě jen PC hit UFO, který jsem nikdy nedohrál (na rozdíl od „našeho“ šéfredaktora Jakuba Hynka). LASER SQUAD 2 můžete ovládat pomocí KEMPSTON, SINCLAIR nebo CURSOR JOYSTICKU, nebo přednastavenou kombinací kláves. Nutno říci, že kdybyste během hraní LSQ2 joystick zlomili (což je v podstatě reálná možnost), nic se neděje, protože po ukončení každého tahu se hra ptá, jestli nechcete změnit

Ha! Mrvola..?



...takhle, když se střífi...

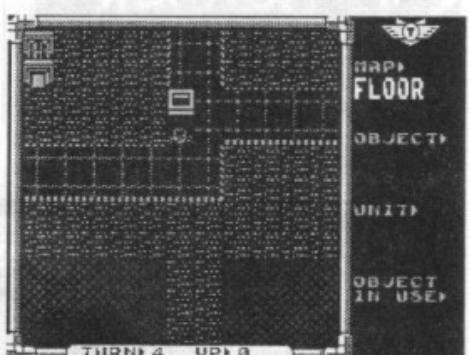
její ovládání – načež máte další tři možnosti pro zničení svého hardware. Klávesnici vyklepete velmi jednoduchým způsobem, Sinclair joystick také nemáte navždy a s kurzorovými klávesami si vaše šikovné prstky jistě snadno poradí – při hraní LASER SQUAD 2 určitě!

Tolik tedy k teorii a nyní přichází praxe. Do ruky dostanete partu osmi vojáků, které si na začátku zvolíte a o(d)zbrojíte a s nimiž se vydáte vstíž jedinečnému dobrodružství, na něž vás vyslala s velkou důvěrou Sedmá brigáda, poslední kousek lidstva v celém vesmíru, abyste planetu vyčistili od všech alienů a jím podobných robotických i humanoidních potvůrek, jež se na vás již ve druhém levelu valí v obrovských hejnech, jen a jen ochránit matku – hlavu a srdce všech této potvor na planetě. Když zemře královna (v posledním, 22. levelu), uvidíte pěkně animované outro (závěrečná sekvence obrázků, občas i animaci), ve kterém k vaší osobě přistane raketoplán, otevře se polokop a vyvalí se houf postaviček přímo na vás, načež obraz zmizí a objeví se výstižný titulek „THE END“.



...a takhle, když se střífi víckrát!

Hru doporučuji všem strategům, ale i těm z rodu akčnějších a adventurnějších z vás, kteří si rádi zahrájí opravdu dobrou hru (v tomto případě sítělu hru) a nepálí je to, že hra není plná ultra-multicolorové grafiky (i když je velmi barevná) a suprově prokreslená do nejmenších detailů (je-li to na Spectru vůbec možné). ■



Ha! Mrvola..?

Název: Laser Squad 2
Autor: Julian Gollop
Producent: Target Games

HODNOCENÍ: 80 %

Poznámka: Velmi dobrá hra, která si zaslouží výborné hodnocení.



Recenze

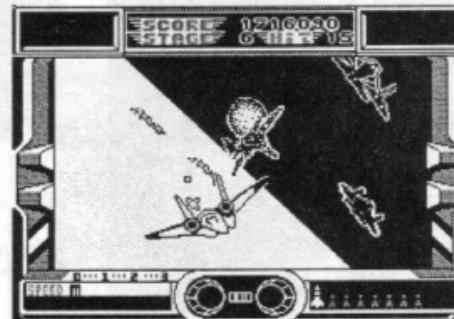
Až po dlouhých osmi letech jsem si na Spectru zahrál konverzi Coin-Op klasiky:

After Burner

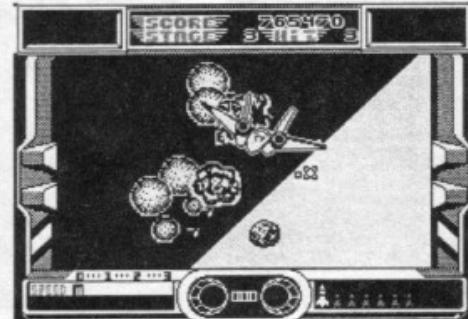
Jan Hanousek

Lhal jsem - After Burnera jsem hrál v emulátoru Spectra na PC. Nicméně jsem si tím splnil dlouholetý sen mit After Burner pro Spectrum. Když jsem ještě chodil do školy (té, jak se to řekne... základní...?), byl jsem totálně odvážený z tzv. automatů. O prázdninách v Jugoslávii jsem s bratrem naházel do střílečky Phoenix tisice (ne li miliony...) dinárů, odstřeloval jsem malé ptáky, velké ptáky, vajíčka a snažil jsem se prostřít se létajícím talířem, abych zabil toho jejich ptačího séra. Okolo stojící jugoslávci na nás neustále pokřikovali „bariéra, bariéra“, než nám došlo, že stiskem jednoho z tlačitek se dal na chvíli zapnout energetický štít proti ptačím střelám (ne, nebyly to ptačí h...). Pak jsem měl Spectrum, na které se mi poštěstilo sehnat podobnou hru s podobným názvem Pheenix. Tehdy jsem ještě nevěděl, co to znamená konverze ani Coin-Op. Až později jsem se dozvěděl, že „automatům“ se anglicky řekne Coin-Op a ještě později jsem zjistil, že předělávám z jednoho počítače (nebo automatu) na jiný se říká konverze.

Ale ještě předtím jsem se chodil koukat (tuším do OD Kotva) na jeden skvělý automat jménem After Burner. Ti frajeři, kteří do něj cpali pětkačky se stali bojovými piloty a sestřelovali nepřátelské stíhačky. After Burner nebyl simulátor ani obyčejná střílečka. Byl něco mezi tím. Co mě ovšem dostávalo, byla rychlosť, měnici se prostředí a co teprve ty meziúrovňové sekvence. Čerpání paliva z leticího zásobovacího letadla.



Bravurní otočka... A prásk, prásk, prásk, je po vás, vy bídáci...



Hmm, tady jsem zrovna někoho dostal... Říkal jsem už, že mě ta hra bavi?

Ia (asi před rokem jsem zjistil, že to nebylo palivo ale střelivo...), přistání na letišti v nějakém lesíku, prostě pastva pro oči. Když jsem někde zjistil, že After Burner existuje i na Spectrum, po ničem jiném jsem netoužil. Nikdy jsem ho neschnal. Až někdy v půlce minulého roku jsem si ho po internetu „stáhnul“ odněkud z Norska (nvg.unit.no), jakožto volně (snad...) šířitelný balík od firmy The Hit Squad pro Z80 Emulátor. A ani po toliku letech mě nezklamal. Co na tom, že grafika není tak pestrobarevná a dokonala jako na tom automatu. Co na tom, že to je .SNP „snaplý“ v módu 48K až po testování „stodvacet osmičky“, takže mi nehráje AY hudba ani AY zvuky (upřímně řečeno tohle mi docela vadí...). Hlavní je hratelnost, a to je to, co AB nechybí ani na Spectru.

Jak jsem se již zmínil, AfterBurner je něco mezi klasickou střílečkou a simulátorem. Ten simulátor je možná silné slovo. Vztahuje se to totiž spíše právě k Coin-Op verzi, a to ani ne tak k provedení jako k ovládání – tzn. „knip!“ (skoro) jako v letadle... Jak můžete vidět na obrázcích, své letadlo sledujete ze zadu. Jak z obrázků zjistit nemůžete, směr letu ve skutečnosti vůbec neovládáte. Ovládáte totiž pouze umístění letadla na obrazovce. Dokonce nemůžete ani narazit do země... Specialitou v pohybu je dokonce bravurní otočka okolo podélné osy, pomocí níž se dá leckdy vyhnout řízeným střelám nepřátelských letadel.

A jak tak letíte, létají proti vám nepřátelská letadla. A vy je sestřelujete automatickým kanónem (ten dokonce střílí sám) a řízenými střelami (ty odpalujete po zaměření letadla klávesou pro střelbu). Sem tam vás sestřeli oni – v tom případě se z vašeho letadla začne kouřit a padá k zemi, při střetu s niž dojde k efektnímu výbuchu. Občas si načerpáte střelivo ze zásobovačiho letadla a občas dokonce někde přistanete.

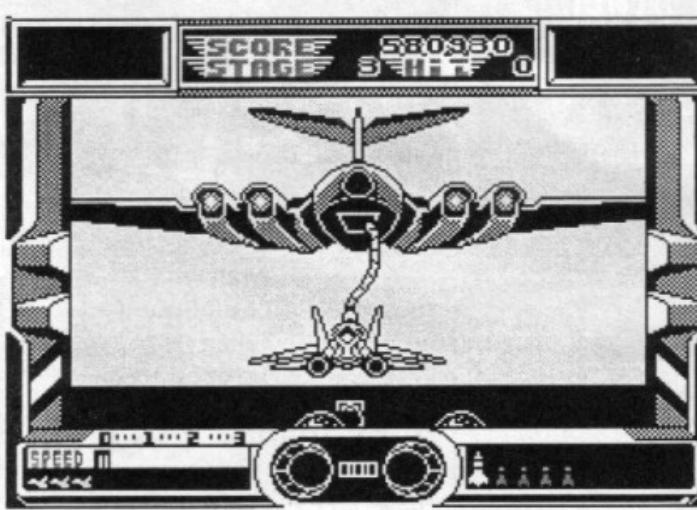
Hej a na Spectru dostatečně rychlá a obsahuje rozmanité herní úrovně, takže si budete jistí, že vás jen tak neomrzí. A pokud snad ano, tak jste asi nikdy „neslantali“ v obchodním domě Kotva nad tím úžasným „automatem“ nebo nejste na podobný druh her stavění.

A ta otočka se dělá dvojím rychlým stiskem klávesy vlevo či vpravo. Chce to nacvičit... ■

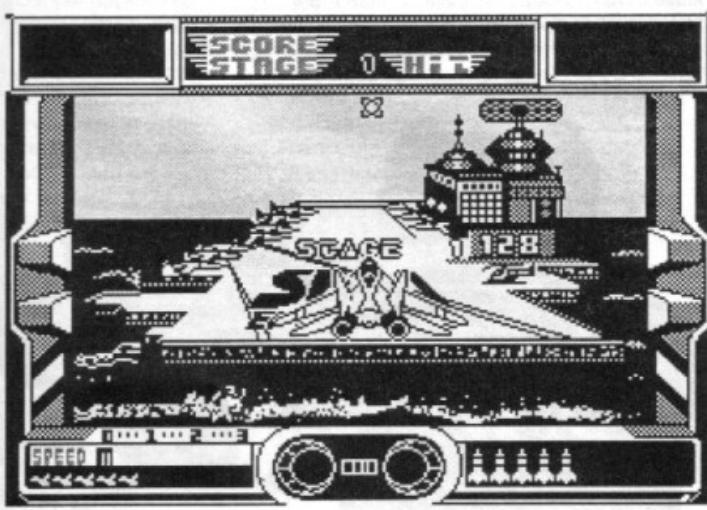
Název: After Burner
Autor: Activision
Producent: Sega Enterprises

HODNOCENÍ: 85 %

Poznámka: Ještě před pěti lety bych dal 95 %. V současnosti je After Burner na mě příliš rychlý... (Kecám...)



Ano, právě tato sekvence ve mě vzbuzovala opravdovou touhu vlastnit Afterburner pro Spectrum.



Letadlová loď – Z té se vydáváte na svou bojovou misi... Všimněte si „nevtrává“ reklamy firmy Sega přímo pod letadlem...

Přestože je to vzhledem k termínu, kdy se akce konala, trochu opožděně, věříme, že vás budou zajímat výsledky soutěže

Demobit '95

Jaromír Krejčí



Ve dnech 5. - 6. května, tedy přesně týden po SAMCONu, se konalo v Bratislavě velké mezinárodní klání počítačových hudebníků, grafiků a demomakerů - DEMOBIT '95. Pro nás, pravověrné uživatele Spectra, byla nejzajímavější část věnovaná jemu.

Sám jsem se na Demobit nedostal a tak jsem byl velmi zvědavý, co nového se zde objevilo. Redakci ZX Magazínu se podařilo získat kompletní výsledky i soutěžní příspěvky, takže jsme mohli nezávisle porovnávat. Úroveň mnohačetných příspěvků, především v grafice, však byla velice slabá. Až jsme se divili, že někdo mohl něco takového vůbec přihlásit do soutěže. Celkový počet účastníků soutěže v kategoriích pro ZX Spectrum nebyl vysoký a tak se umístili snadno i tyto nepovedené kousky. Mě hodnocení by asi bylo zcela odlišné! Tak mě napadá, jestli vůbec fungovalo hlasovací zařízení.

Abych ale jenom nehanil. Vyskytly se zde i zajímavé novinky, vesměs ovšem od zavedených autorů, které za to stály. Protože hudební část vám asi v ZX Magazínu především nemůže mít, nabízíme vám alespoň nějaké screenshoty z dem a ukázky té lepší grafiky. Nechte se inspirovat, ať se na příštím Demobitu sejde větší konkurence!

Oficiální výsledky soutěže:

Sinclair ZX Spectrum Demo compo

1. Echologia - Busy & Noro 1009
2. FSRD - Ped&Pavuk/Trensoft 923
3. Chimera - Stevo Masrva 291
4. Relax - Peter Gasparovic 198



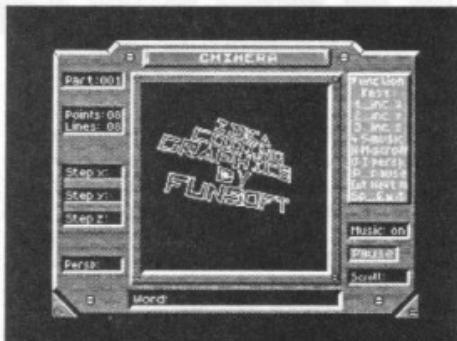
ECHOLOGIA



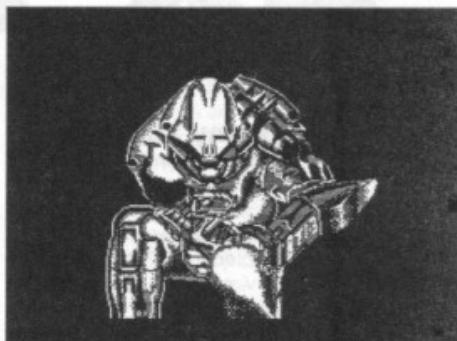
Echologia

AY - hudební kompozice

1. The Best - Marek Pilát 442
2. Nothing - Matej Kovalčík 421
3. Demobit - Noro Grellneth 418
4. Impaction - Juro Macháč 369
5. Jusof - Pavel Jurýk Kouski 364
6. Details - Trensoft 342
7. Minareton - Lukáš Hladeček 300
8. Popcorn - Andy Viselka 284



Chimera



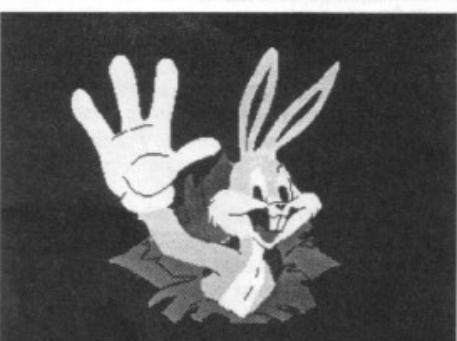
Turrican



FSRD Demo (Nerad bych se myšlil, ale mám dojem, že tohle demo se jmenovalo FRSD, což znamenalo First Real Slovak Demo. A navíc mám dojem, že bylo silně nacionalisticky založené... pozn. JHa)

Grafika

1. Monkey - Jan Simko 726
2. Turrican - Rado Javor 571
3. Koniec - Tomáš Sipoc 547
4. Bugs - Vlado Jasan 494
5. Impuls - Robert Koreň 414
6. Untitled - René Pavlo 385
7. Wing Commander 2 - Erik Augustin 337
8. Mec - Michal Majek 320



Bugs

Demobit na vlastní oči

Aneb několik postřehů z mé loňské květnové návštěvy Bratislavě...

Jan Hanousek



V sobotu 6. května minulého roku, někdy kolem dvou hodin v noci, jsem na nádraží Praha Holešovice nastoupil do rychlíku, který mě někdy k ránu dovezl do Bratislav. V tamějším „pekáčku“, kde mívá meetingy Meciar, se totiž 6. až 7. května konal Demobit '95. Co je to Demobit, a jak dopadla jeho spectristická část už asi víte, takže se budu věnovat tomu, o čem (možná) nevíte. Nejdříve bych si ve zkratce dovolil několik poznámek, které se Spectra ani počítačů, jako takových, moc netýkají:

Bratislavské nádraží je malé, ale hezké moderní nádraží. V časné ranní době bylo otevřeno mnoho stánků s občerstvením a tiskem. V těch druhých se nacházela spousta českých časopisů (ZXMag, nikoliv...) MHD - lístek na tramvaj stojí pouhých 5 Sk. MUDr. Leoš Středa se mě rozhodl pronásledovat i na Slovensku - z několika výloh se na mě šklebil jeho <pip> obličej s nápisem: „Myostimulátor dr. Leoše Středu“.

Ale teď už k vlastnímu Demobitu:

V osm hodin, kdy mělo dojít k zahájení, se u vchodu hromadily davy lidí. Vstupenka se skládala ze zalaminované kartičky a hlasovací diskety. V místním bistro Petra stálá káva navzdory nápojovému listku (6,-) 9 Sk. Cha cha v automatu na kávu o páremetr dál stálá 5,- (a byla lepší...). Zahájení se neobešlo bez značných zmatků a zpoždění. Ladění videoprojektoru se provádělo videosignálu ze ZX Spectra 128K (autotest)!!! Poté následovala projekce jakýchkoli acidových animací provázená technokreacemi z midi skvencera a PC, kterou se někdo snažil přerušit (úspěšně) pomocí Music for the Jilted Generation od Prodigy. A v 11:00 došlo konečně i na oficiální zahájení... Po poledni došlo dokonce i na přehlídku soutěžních příspěvků pro Spectrum (jako první ze všech). Také byla soutěž v Doomu po sítí... A vic už se sem toho nevejde, hmm... Na Demobitu '95 se mi opravdu líbilo a hlasovací zařízení fungovalo...

Freeware

A je tu znova váš oblíbený

Public Domain ZX Magazínu!

...jenom se jmenuje trochu jinak...

Freeware

Jakub Hynek

**Programy zadarmo**

Když se programátor rozhodne, že napiše počítačový program, čeká ho velmi složitá a namáhavá práce. Mnozí z vás, čtenářů ZX Magazínu, dobře vědě, o čem mluvím. Ti, kdo si nikdy nezkusili napsat ani ten nejjednodušší programek a nemají tedy hluboké zájmeno spojené s jeho laděním, mi zkrátka musí věřit. Dovést program do stavu, kdy nejenže bezchybně funguje, ale je navíc tak uživatelsky příjemný, aby jej mohl používat i někdo jiný, než sám autor, to vyžaduje stovky hodin vyčerpávající duševní práce. Tímto způsobem vznikají komerční programy, které najeznete v nabídce softwarových firem. Na tyto programy se pak vztahuje veškerá autorská ochrana - nesmíte je nelegálně kopírovat, užívat nebo dokonce prodávat.

Pak je tu ale obsáhlá kategorie programů nekomerčních, jejichž cena je ve srovnání s komerčními produkty zanedbatelná a u nichž jsou autorské podmínky značně mírnější. Sem patří mimo jiné kategorie public domain - tento výraz již znáte z oblibených kompletů, které vycházely ve starém ZX Magazínu. A právě jejich oblibenosť přivedla nového vydavatele ZXM na myšlenku v této tradici pokračovat. Změna názvu na Freeware ZX Magazínu není ale jen kosmetickou úpravou, jak by se snad mohlo zdát. Mezi programy public domain a freeware je totiž určitá odlišnost, kterou se nyní pokusím vyjasnit.

Shareware

Začneme ale nejprve odjinud. Shareware je kategorie programů, která má z hlediska podmínek pro jejich šíření a používání nejbliže ke komerčnímu softwaru. Obvyklé podmínky autora jsou následující: program lze volně šířit a vlastnit jeho kopii, pokud jej ale chce držitel soustavně užívat, je povinen zaplatit autorovi určitý registraci poplatek. Autoři většinou přesně uvádějí, jak dlouho (týden, čtrnáct dní apod.) lze program používat „na zkoušku“, tedy zdarma. Zdůrazňuji, že zaplacení požadovaného poplatku je povinností uživatele - pokud ji nesplní, používá program nelegálně. Přiznejme si však, že autor shareware většinou nemá prostředky, jak takové uživatele vyhledávat či postihovat, jde tedy o počinání víceméně beztrestné. Autoři proto často postupují tak, že základní verze programu je poněkud chudší, mnohdy spíše jako jakási demoverze, a finální produkt se všemi funkcemi obdrží uživatel až po zaplacení poplatku. O shareware by se toho dalo napsat ještě více, ale na Spectru ho příliš neuvidíte, přejdeme tedy dále.

Public domain

Je-li kategorie shareware ve volně šířitelných programech ta nejpřísnější, je public domain napak tou skutečně nejvolnější. Autor, který své dílo prohlásí za public domain, se tak vlastně vzdává většiny svých autorských práv. Dílo je v každém případě možno volně šířit a užívat, a to bez povinnosti platit autorovi jakýkoliv poplatek. Navíc je obvykle umožněno program prohlížet,

upravovat a případně používat jeho jednotlivé části. Autor, kterému na jeho díle záleží trochu více, proto obvykle volí i lepší zajištění, které poskytuje například kategorie freeware.

Freeware

Tato kategorie leží někde mezi výše jmenovanými. Každopádně platí, že autor je jediný, kdo určuje podmínky pro šíření a užívání díla. Podle mýry, jakou autor zvolí, je pak program zařazen buď do kategorie shareware nebo freeware. Aby byl „free“, musí být povoleno jeho šíření a užívání zdarma (rozdíl proti shareware). Dále se již mohou konkrétní ustanovení lišit. Autor obvykle zakazuje pozměňování programu a často přesně specifikuje části, které musí kopie obsahovat. Program totiž může sestávat z více souborů, dále je obvyklý alespoň základní návod, jeden soubor bývá standardně věnován právě licenčním podmínkám. Ty je dobré dodržovat, protože součástí podminek může být například formulace „porušením některé z uvedených podminek ztrácí program status freeware“. Pokud tedy uživatel některé autorovo ustanovení nedodrží, riskuje, že k němu bude přistupováno jako na jakémukoliv jinému narušiteli autorského práva.

Další z obvyklých podminek je šíření programu zásadně zdarma. Zatímco tedy public domain (pokud není uvedeno jinak) může kdokoliv prodávat (i když, kdo by to kupil), u freewaru je prodej zakázán - většinou s výjimkou tzv. „manipulačních poplatků“, jejichž výše sice nebyvá přímo omezena, při případném sporu by ji ale provinilec můžel obhajovat.

Podmínky Freeware ZX Magazínu

Když jsme se tedy obecně podívali na kategorie volně šířitelných programů, obraťme nyní pozornost k samotnému Freewaru ZXM. U něj jsou licenční podmínky následující:

1) Volné šíření - kdokoliv může program libovolným způsobem šířit, podmínkou je, že se musí jednat o původní podobu programu. Šíření pozměněných verzí není povolené. Tato podmínka je významná pro ochranu práv autora. Pokud by totiž explicitně povolil upravování díla, mohlo by se stát, že někdo jeho program mírně předělá a jméno autora přepíše.

2) Šíření zdarma - programy z kompletů nejsou povoleny prodávat, cena kompletu tedy zahrnuje jen cenu diskety a dalších nezbytných nákladů - proto může být relativně nízká.

3) Programy je možno (stejně jako kterékoliv jiné) upravovat pro svou potřebu, v případě šíření takové verze by mohlo nastat rozpor s bodem 1).

4) Autorské právo náleží autorovi programu, který se ho nevzdává. Má tedy možnost kontrolovat dodržování stanovených podmínek.

5) Autor neposkytuje na dílo žádné záruky a nenese odpovědnost za škody, programem případně způsobené. Tato podmínka je obvykle spíše na šestnáctibitových počítačích, kde havá-

rie jednoho programu může poškodit i data na celém harddisku.

Freeware ZXM #1

Po obecném úvodu, který si už v dalších počítačových odpustíme, se nyní dostáváme k samotnému popisu kompletů freeware.

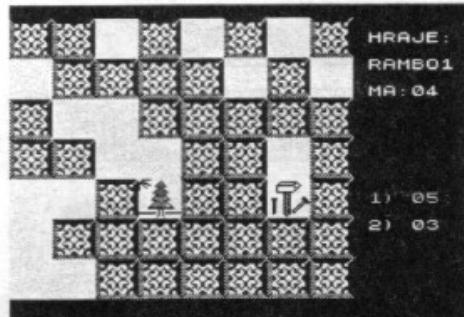
Freeware ZXM #1 obsahuje hry Pekleso, Gambler a Poklady, dále hratelnou demoverzi nové hry Falling Down, hudební demo Metal Massacre a demoverzi užitkového programu Oradot. Ke spouštění jednotlivých programů najdete na disku volnou verzi programu Booter.

Booter

Ovládání programu Booter je velmi intuitivní (recenze programu si můžete přečíst v tomto čísle), na většinu jeho funkcí byste tedy měli za chvíli přijít sami. Pro začátek vám stačí vědět, že Booter se ovládá klávesami Q, A, O, P (pohyb šipky) a M, N nebo SPACE (aktivace). Ovládání můžete změnit pomocí ikonek v pravé části obrazovky - dvouklik na ikonku klávesnice umožňuje předefinovat ovládací klávesy, kliknutí na joystick nebo myš přepne na tento ovladač. Předtím je dobré otevřít port v disketové jednotce - klikněte na nápis Booter a v menu aktivujte Otevři port.

Po kliknutí (označení) programu se vám v dolním okně vyplní informace o něm (lze je posouvat kliknutím na šipky). Označený program sputíte kliknutím na tlačítko „Run“, lze použít i dvouklik na název programu.

N disketě je uložen README text, který se zobrazí po kliknutí na tlačítko „i“. Klikněte-li poté na toto tlačítko znova, dostanete se do módu interaktivní pomoci, v němž můžete prozkoumat další možnosti Bootera.

**Pekleso**

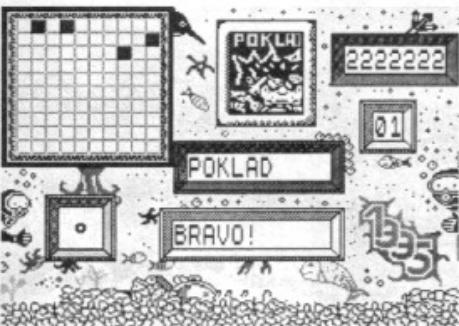
Jak už částečně napovídá název programu, jedná se o oblíbenou hru Pexeso. Je určena pro jednoho až čtyři hráče a lze ji ovládat klávesnicí a kempston nebo sinclair joystickem.

V úvodním menu si zvolíte ovládání a volbu 4 též počet hráčů a jejich jména. Při ovládání klávesnicí se používají tlačítka 5, 6, 7, 8 (pohyb kurzoru) a 0 (aktivace).

Hru spustíte klávesou 5 a po zamíchaní karet již hrajete normální pexeso. Počítac vám ohlašuje jméno hráče, který má právě hrát a rovněž sečítá dosažené body.

Gambler

Simulátor hracího automatu. Jeho výhodou je, že do něj nemusíte házet žádné peníze. Závislé hráče (gambler) taková hra samozřejmě nemůže uspokojit, vás třeba alespoň na chvíli pobaví. Ovládá se jednoduše - stiskem jakékoliv klávesy zastavíte buben, který se právě točí (jsou celkem tři). Účelem je získat alespoň dva, lépe tři stejně obrázky. Když se vám to podaří, získáte body a další pokusy navíc. Obrázek BONUS má speciální hodnotu!



Poklady

Další hra pro více hráčů (hrát může i jeden, ale porazit sám sebe, to není taková výhra). Úkolem každého hráče je najít v hracím poli co nejvíce pokladů. Pole má rozlohu 10x10 karet - těch je celkem šest druhů:

Poklad - to je to, co hledáte

Kostka - házete ještě jednou

Trojzubec - můžete se přesunout na

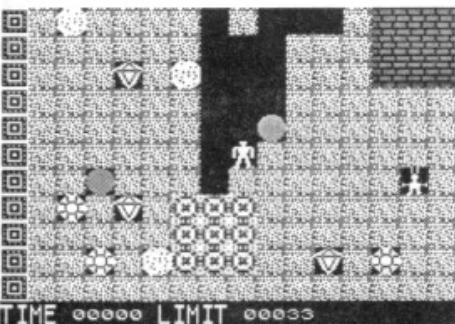
keretkovém místě na hracím poli

Ryby - nic zvláštního se nestane

Netvor - hráč stojí jedno kolo

Výbuch - hráč stojí tři kola

V hlavním menu si opět můžete zvolit ovládání a zadat jména hráčů. Samotná hra pak probíhá tak, že počítac vypíše jméno hráče, který si hodí kostkou (zastavuje se aktivační klávesou) a následně se může přesunout o kolik polí, kolik hodil. Poslední pole se odkryje, dozvite se, co jste našli a hraje další hráč.



Falling Down - hrácelné demo

Falling Down je nová akčně-logická hra z nabídky firmy J.H.C.S. Svým provedením se podobá starším hrám jako Boulder Dash a podobným, je ale perfektně zpracována a přináší mnoho nových prvků. Vy máte možnost prozkoumat její demoverzi a vše si vyzkoušet.

Po nahrání programu si nejprve zvolíte ovládaci klávesy (směry a fire). V hlavním menu si můžete navolit hru jednoho nebo dvou hráčů, jejich ovládání a zvuky ve hře. Volbou GO se přesunete do výběru levelů.

Plná verze hry umožňuje přehrávat levely (herní úrovně) z kazety nebo diskety, demoverze již

obsahuje dva jednodušší levely, další lze zkoušet vytvořit. Po zvolení některé pozice (pro začátek s názvem levelu) můžete spustit hru nápisem PLAY. Postava hráče (nebo dvou) se ovládá nastaveným ovládáním. Vaším úkolem je posbírat všechny diamanty a potom vstoupit do blikajícího domku (po ukončení stiskněte BREAK).

S levellem Učitel budete mít možná trochu problémy - nejprve seberte minu, stiskem fire ji položte k cihlové zdi a honem utečte. V další místnosti se musíte dostat ke klíčům vpravo nahoru. Pokud se vám to podaří, je další cesta relativně klidná (chce to jen opatrnost). Až dorazíte do místnosti s neviditelnými zdmi a nebudeste vědět jak dál, prohlédněte si předchozí místnost - zde jsou postaveny zcela stejně.

Chcete-li vyzkoušet level-editor, zvolte v seznamu úrovní jednu z volných pozic a poté EDIT. Velikost levelu je v plné verzi 62x46 polí, v demoverzi je omezena na 30x20 polí. Po ploše se pohybujete navoleným ovládáním (Player 1), stiskem aktivace umístíte nastavený prvek - ten se mění klávesami 9 a 0. Plochu vyplníte stiskem „F“. Klávesou ENTER se dostanete do další části editace, kde můžete nastavit jméno levelu, heslo, ..., hodnotu diamantů. Po stisku BREAK pak ještě zvolíte, co zbyde ze zabitych nestvůr.

Nevyčítejte tomuto návodu neúplnost, vzhledem k rozsahu prostě lepší být nemůže - manuál ke hře Falling Down má deset stran a najdete v něm vše potřebné.

Metal Massacre - první heavymetalové demo na Spectru

Toto hudební demo má celkem tři dohrávací části a obsahuje spoustu heavymetalové hudby pro AY. V druhé části dema, kde jsou tři skladby ze Sample Trackeru, lze dokonce zvolit jako výstup i beeper Spectra. Jinak zde samozřejmě naleznete i spoustu roličících textů a několik obrázků. Jste-li fanouškem heavymetalu nebo vás prostě jen zajímají všechna nová dema, máte se na co těšit.

Oradot 2 - demoverze

Program Oradot slouží k třídění souborů na disketách M-DOSu. Tento systém totiž neumožňuje výpis abecedně seřazeného adresáře, takže udržet přehled na disketách je značně obtížné. Recenze první verze Oradotu si můžete přečíst v ZX Magazínu 1/95, program Oradot 2 přináší proti starší verzi některá nová vylepšení.

Demoverze vám umožní vyzkoušet si všechny funkce programu, výsledek třídění ovšem pochopitelně neukládá na disketu. K ovládání šipky můžete použít klávesnici, joystick nebo Amiga myš. Na ovládacím panelu programu si snadno vyberete mechaniku, s níž se bude provádat (A: nebo B:) a kliknutím na horní tlačítko můžete vypsat její adresář. Chcete-li vyzkoušet, jak by vypadal po setřídění, zvolte tlačítko Nová disketa a nastavte mód třídění (tlačítka Setřidit, Připony, Smazané - pro začátek je ani neměřte, později můžete vyzkoušet různé kombinace). Třídění spustíte tlačítkem Proved, po chvíli se



vám ukáže setříděný adresář. Plná verze programu by ho navíc uložila i na disketu, takže vaše práce s disketami by se značně zpříjemnila.

Freeware ZXM #2

Tento komplet má podtitul „Pouze pro doplňky“. Obsahuje pět zajímavých her s erotickým náladou. Pozor - pokud chcete tento komplet objednat, nezapomeňte v objednávce uvést celé svoje rodné číslo, protože ho lze prodávat jen osobám nad 18 let.

Erotika 1

Tato hra vám pomůže procvičit svou paměť. Sabina, vaše protihráčka, vám vždy předloží řadu deseti čísel, která si musíte přesně zapamatovat. Pak se na jedno z nich zeptá a když ho vše máte, máte šanci vyhrát.

Hra je poměrně obtížná, protože na zapamatování čísel nemáte moc času. Má však vynikající grafiku, takže to stojí za trochu námahy, co říkáte?

Erotika 2

Náladou hry je klasické hádání čísel. Divka si myslí číslo od nuly do devatenácti, které musíte uhodnout na čtyři pokusy. Pokud se vám podaří překonat první soupeřku, je zde ještě jedna, ta ale poskytuje jenom tři pokusy na každé číslo.

Jako v předchozí hře je i zde pěkná grafika, která vám zcela vynahradí poněkud jednoduchý náladu samotné hry.

21 erotic

Zde mají šanci dobří hráči karetní hry „Oko“. Hra se ovládá klávesami Q, A, O, P a SPACE nebo kempstonem. Svou sázkou nastavíte pomocí Q a A, odpověď na dotaz „Další kartu?“ pomocí kláves O a P. Na začátku máte 10000, sázení můžete po tisíckách. Chcete-li vyhrát velmi rychle a riskování vám nevadí, můžete zkousit vsadit všechno na jednu.

Oilem v každém kole (pro ty, co neznají „Oko“) je dosáhnout součtu 21 nebo menšího. Vyhává ten, kdo se tomuto číslu více přiblíží - pokud ale „přestřelit“, prohráváte kolo!

Kostky strip

Jednoduchá hra v kostky, v níž vyhrává ten, kdo hodí výšší číslo. Nejprve hází Eva, potom vy. Stav na vaší kostce se mění po dobu, kdy držíte stisknutou nějakou klávesu. Když ji pustíte, kostky se porovnají a výherce si připočte bod. S každým vašim bodem zmizí proužek z obrázku, s každým, který ztratíte, proužek opět přibyde.

Počty strip

Program, který přezkouší vaše počtařské schopnosti. Na obrazovce se objevují příklady (sčítání, odčítání, násobení nebo dělení) a vašim úkolem je určit výsledek. Pokud se vám to povede, nakreslí se kousek obrázku. Chcete-li dosáhnout konečného cíle, nesmíte se ale v počítání ani jednou splést.

Jak sehnat komplety Freeware ZX Magazinu

Komplety Freeware ZXM připravuje pro čtenáře ZX Magazinu (a nejen pro ně) firma J.H.C.S., která také zajišťuje jejich distribuci. Na komplety se tedy můžete informovat u svého místního prodeje softwaru, pokud je tam nesezenete, napište si přímo na adresu Jan Hanousek Computer Software, Lázeňská 6, 118 00 Praha 1. Cena jednoho kompletu je 60 Kč, k dispozici jsou verze D 40 a D 80. Ke každé objednávce se zváží účtuje balné 5 Kč a poštovné 26 Kč, informujte se tedy raději nejprve na kompletní nabídku firmy. U objednávky Freewaru číslo 2 nezapomeňte uvést rodné číslo.

Návody

Nedávno jste se na stránkách ZX Magazínu mohli setkat s hrou Stormlord. Deliverance je jeho mnohem lepší pokračování. O co to tedy jde?

Deliverance

P. Černohous

Legenda o Pánovi Hromů

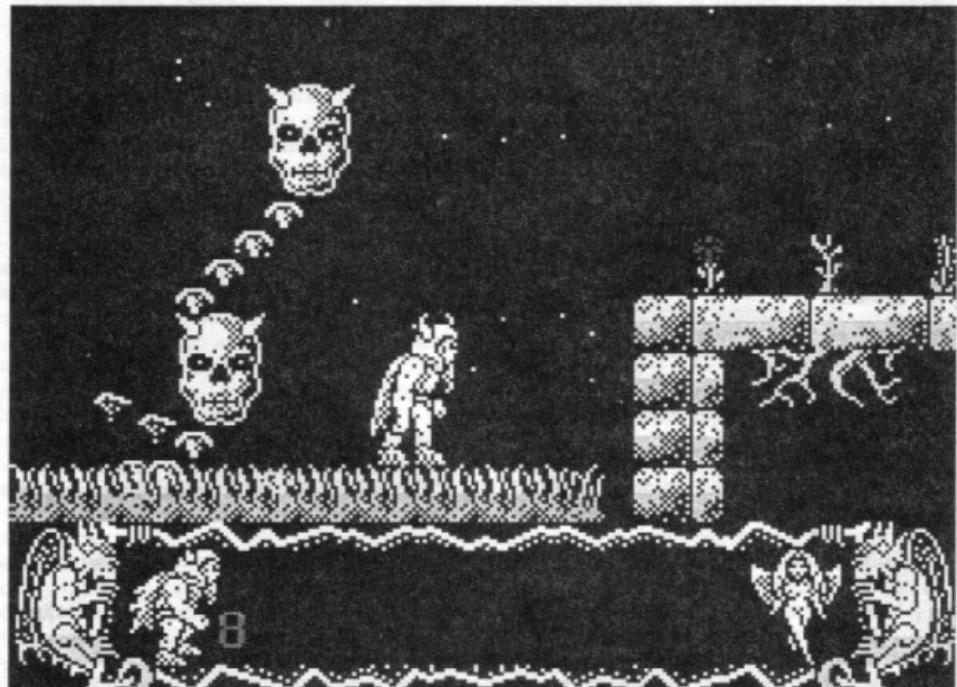
V dávných dobách, kdy ještě lidé žili ve strachu z neznáma a různí tvorové obývali tuto planetu, žil mocný bojovník. Nikdo neznal jeho práve jméno. Protože však vládnul bouři, nazývali ho Stormlord, nebo také Ag Mane Tou, což v obou případech znamená Pán Hromů. Tento muž již jednou zachránil zemi všech před zkázou.

Tehdy se o jejich zničení pokoušel Temný mág Sorder. Platí totiž, že až se poslední vila ztratí ze světa, Černé mocnosti konečně získají nadvládu nad Dobrem. Pán hromu však tehdy zasáhl v pravý čas a vysvobodil vily z magických bublin, do kterých je Sorder uvěznil, aby z nich doslova vysál veškerou životní energii. Po tomto neúspěšném pokusu musel před Pánem Hromů uprchnout a nikdo neví, co se s ním dělo dál. Někdo tvrdí, že bidně zahynul v Bažinách Orgunul, jiní si myslí, že skončil v bříše strašlivého netvora Seldona. Existují však i zvěsti o jeho proměnu v Bílého mága.

Pekelná moc ale nebyla umílena navždy. Ubehlo deset let a její temné síly opět chtějí zvítězit nad Dobrem. Ano, Zlá moc se vrátila a s ní na Zem přichází strašlivá Gardán – mocná to bohyň podsvětí. Hluboko pod zemí, hlouběji než peklo samo, dala uvěznit nebohé vily, aby je za úplítku mohla jednou provždy zahubit. Sama se pak vypravila dobyvat nebe.

To však neuniklo bystrým očím severnímu větru Areanovi, který o tom všem povíděl svému pánu Stormlordovi.

I oblékl veliký Ag Mane Tou svůj plášť a dovolil svému hněvu rozpoutat ve svých očích nejstrašnější zbaň, jakou mohl svými magickými schopnostmi vládnout. Jeho pohled mohl od této chvíle zabijet! Zahalil se do mohutného mračna a změnil se v děšť. Tako sestoupil na zem. Kapky vody však nezůstávaly na povrchu, ale všechny se vsákly do země. Nakonec se všechna voda z tohoto zázračného deště dostala do sídla bohyň Gardán, kde se opět proměnila ve Stormlorda. Pán Hromu sevřel ruce v pěst a pustil se do litého boje se strážci uvězněných vil. Věděl, že má před sebou notný kus cesty. Veděl, že nemá moc času a věděl, že osud Dobra je opět v jeho rukou...



Nejprve k ovládání hry. První zajímavostí je tu skok. Když totiž zmáčknete směr nahoru, Stormlord normálně vyskočí. Zkuste však ve výskoku stisknout směr nahoru ještě dvakrát! Panáček se jakoby odrazi ve vzduchu a dostane se tak o něco výš. Ostatní směry fungují samozřejmě normálně. Po cestě občas najdete přemiové zbraně, které aktivujete delším stiskem FIRE a prepínáte si mezi nimi tlačítkem 5. Pausa se vyvolá současným stiskem Caps Shiftu a Symbol Shiftu.

Tato hra je rozdělena do třech dílů a každý z nich se dělí ještě na dva levele. Pokud se vám již podařilo některý z dílů projít a máte heslo do následujícího, můžete jej nahrát a začít od něj. První díl se odehrává v podzemí, druhý na povrchu a ve třetím se ocitnete vysoko v oblacích. Oproti prvnímu dílu je Deliverance mnohem obtížnější, není však úplně nedohratelná. Protože se však vyskytuje jistá indivedu ... idinvi ... in-di-vidua (hrozné slovo), která se nedostala ani za první překážku (nebudu jmenovat – kupříkladu takový Pepa Josef, či Hubert Prokop Okno), piši tento návod. Budiž vám ku prospěchu všem.

1. level – sídlo Gardán

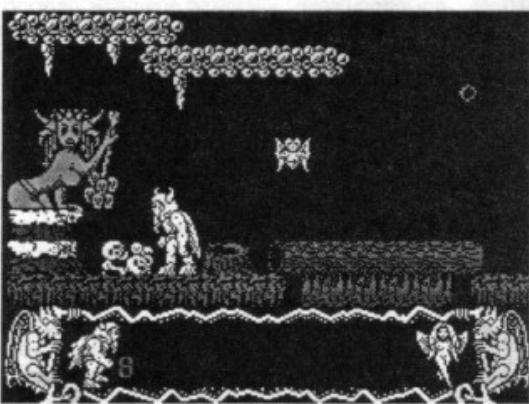
Ocitáte se u jakésy eroticky laděné sochy. Ledva se stačíte rozkoukat, začne vas obtěžovat podivný tvor, kterému jsem dal jméno Ďablonetopýr (viz přiložené obrázky). Zničte jej a postupujte doprava. Vyhnete se smrtonosné bublince, jež pomalu stoupá z otvoru na podlaze. Vyskočte na plot z lebek. Přeskočte ohnivé jezirko. Využijte k tomu levitující bubliny. (Pozor ať nespadnete, láva vašemu tělu příliš neprosívá, avšak výsledným produktem je báječný ďábelský guláš. Vítana na něm již dva roky pořádně vydělává.)

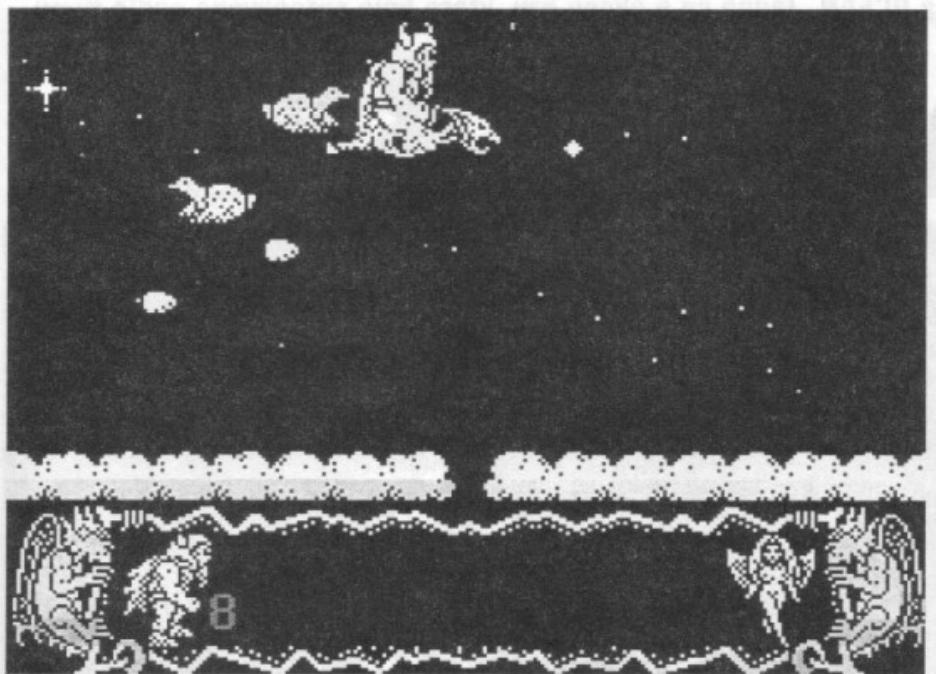
Jděte dál, až dorazíte k dalšímu takovému jezirku. Odněkud shora padají do žhavé lávy nebohé vily (tentokrát je gulášek poněkud méně kořeněný a masičko je křehounké a chutné...). Zachraňte je (poraďte si sami, he!).

Až zahráňte co nejvíce okřídených krasotinek (mohli by jim taky někdo půjčit na šaty – tedy ne, že by mi to vadilo...), skočte na protější břeh a pokračujte. Po pár krocích se zastaví scroll a zahraje krátká hudba (AY – vážení nemajitelé Melodika, či jiného křápu s výše uvedeným hudebním obvodem, neuslyší ani pípnutí). Sledujte pozorně, co se děje. Ze všech stran se hrnou Hrborožci (opět mnou smyšlený název) a nevybírávě po vás plívou ohnivými slinami. Klekněte si na takové místo, kde by vám hlavu chránila plošinka. Nyní se jen v podřepu otáčejte a střílejte, co to dá.

Konečně. Poslední Hrborožec prodělává očistnou koupel v tritolisti vlastní krve a vy můžete pokračovat. Zabijejte vše, co vám přijde pod ruku, dřívě, než vám ji nějaká potvora ukousne. Co zabít nejdříve, tomu se vyhněte. Brzy dojdete k obrovským pavoukům, kteří se po vlastních vláknech spouštějí dolů, aby se těsně nad podlahou obrátili a šplhali zpět nahoru. U těchto členovců jsou nebezpečná pouze jejich smrtelně jedovatá kusadla. Klidně jim tedy přeskákejte po zádech.

Po čase se opět zastaví scroll a vy se ocitnete v místnosti, kde není živého tvora (a zomíci mají také dovolenou). Obezřetně, s nedůvěrou v očích, se rozhlížíte a čekáte, odkud tetokrát přijde nebezpečí. V tom je spatřit! Ze všech stran na vás nalétávají draci a ve svých pařátech nesou Hrborožce. Po čase je upustí, aby se mohli vydat pro další. Než se tak stane, zabijejte a ničete a eliminujte a de-





stroyujte a masakrujte a... (a dost!) ty upuštěné stvůry.

O něco dál se nachází další lávové jezero (další kuchyně Vitany) s padajícimi vily. Za ním se ocitnete v místnosti, která vypadá přibližně takto: vpravo na podlaze leží veliký kámen, ve kterém je zabudována páka. Nad hlavou vám visí plošinka s kuší (samostřílem - chcete-li). Z obou stran plošinky však padají kapky kyseliny. Ve vzduchu jančí dva Úblonetiopýří, pravděpodobně v podnapilém stavu. Pokud jde, prokročte určitou hranici ve směru kamene s pákou, odněkud shora spadne takové množství kamenů, že nemáte prakticky žádnou šanci na záchranu vlastního života. Než tedy tuto hranici překročíte, vystřelite do zmiňovaného kamene. Zničte Úblonetiopýry a skočte na okraj kamene. Ve správnou chvíli vyskočte pro kuši a zpět. Nyní postupujte nanejvýš opatrně. Po každém kroku se otočte a vystřelite doleva (ne, opravdu jsem se nezbláznil). Pokud totiž zanedbáte, začnou opět padat kameny. Bezpečnou zónu poznáte, až budou padat vejce (ani jsem nic nepil). Nic se nebojte a pár si jich chytěte ještě než se rozbití. Přiletí bílý drák a posadí si vás na hřbet. Od této chvíle poletíte na něm.

Drák nejenže střílí vlastním ohněm, čímž zvyšuje vaši palebnou sílu, ale také disponuje neomezenou zásobou výbušných vajec (spíš to budou pukavce). Vašimi protivníky při letu jsou stejně vyzbrojeni zelení draci. Dobrodružný let ukončíte u třech plošinek. Odtud již půjdete po svých. Zničte Úblonetiopýry a počkejte na to, co se bude dít. Baf! Obrovská Zaarda je tu. Bestie zrozená z koncentrované nenávisti a čistého zla. Postavte se doprostřed a skrčte se. Zaarda vás bude přeskakovat a ohnivé střely vás minou. Až bestie bídne zhyne, bude muset zabít ještě její navlas stejnou sestru Zeerdu.

Následuje BONUSové kolo. Nyní můžete získat zpět některé ty ztracené životy.

Stojte na pevné zemi a nic nevidíte (až na tu zem). V tom se cosi nahoru začne třepotat. Je to vila a vesele se poletuje. Vaším úkolem je dostat se k ní, dřívě než odletí pryč. Jak to ale udělat? Odpověď je jednoduchá, ale o provedení se to tak úplně s jistotou říci nedá. Stiskněte Fire. Před vám se objeví srdce, avšak nevydrží dlouho a brzy se rozletí na spoustu

malých srdíček. Dřívě než se tak stane, musíte na něj vyskočit a vystřelit další, vyskočit na něj a opět vystřelit další. Toto opakujte, dokud se nedostanete nahoru. Sotva se dotknete vily, vypadne z ní peníz. Rychle jej seberte, než se odkutáli mimo obrazovku. Za každý druhý takový peníz dostanete nový život. Po určitém čase však získáte nepřijemnou společnost, kterou je drák se zdravou lesní barvou (i když při stavu dnešních lesů se dá polemizovat o tom, zda je to opravdu zelená, nicméně drák zelený je a zjejméno to má z Vitana gulášku). Když se jej dotknete, BONUS skončí a vy postoupíte do dalšího levelu. Skončit však můžete i dříve. Závisí to totiž na počtu vil, které jste již zachránili. Dost již však řeči o BONUSu a hurá do druhého levelu.

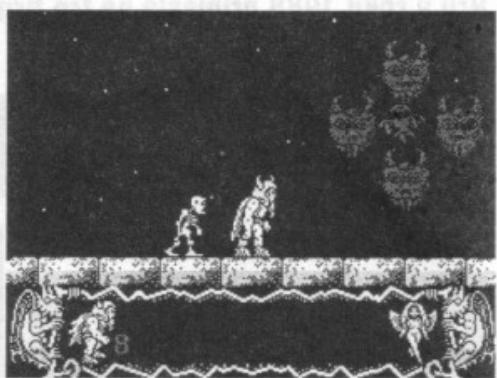
2. level – tajuplná říše pod kořeny stromů

V této oblasti žije spousta zajímavých tvorů, avšak tím nejpodivuhodnějším je asi kořenová vosa, která je na východě nazývaná „Agrobela“, vice se však ujal název „Stenmora“, pocházející ze složeniny slov sten (kořen) a mora (požárač). Tito živočichové jsou známi svou agresivitou vůči větralcům a jejich žihadla jsou napuštěna smrticím jedem.

Dosti však biologie a hurá do hry! Zabijte vosu a seberte bombu. Postupujte, stejně jako v prvním levelu, doprava. Zde se na vás vyřítí celý roj Stenmora. Vite co dělat. O kousek dál vás napadnou ubohé duše nešťastníků, kteří nedošli po smrti klidu a musí navěky poletovat vzduchem a zabít každého, kdo by se odvážil vstoupit do podzemní říše. Nebezpeční jsou hlavně v tom, že se objevují zepředu i zezadu.

Naštěstí nejsou moc odolní. Po zóně duš vás čeká nemilé překvapení v podobě důmyslného zařízení, jehož vražednost spočívá v tom, že na řetězech spouští velkou rychlosť závaží a posléze jej zas vytahuje pomalu nahoru, aby se mohl celý proces opakovat. Musíte si to přesně načasovat a v ten správný okamžik projít.

Dále můžete zachránit pár dalších vil. Je to však dosti obtížné, protože vás ohrožuje jednak malá červená bublinka, jakou znáte již z 1. levelu, jednak bílá bublinka padající odněkud shora a navíc je také hned za druhým břehem jezírka padající ještě závaží. Nejprve zachraňte všechny



vily tak, že budete pro ně skákat, ale budete se vracet na výchozí pozici. Až zachytíte poslední vilu, skočte na druhý břeh. Musíte si to však perfektně načasovat, aby vás nezabilo závaží nebo některá z bublinek.

Ani po této náročné operaci si neoddechnete. Napadnou vás totiž další podivuhodní obyvatelé podzemí - Skokhlavci. Tito tvorové jsou charakteristickí svou obrovskou obludnou hlavou a skákavým pohybem. Jakýkoliv střet s nimi je smrtelný, protože jejich kůží je poseta stovkami žihadel s jedem ještě účinnějším, než mají kořenové vosy Stenmory. Na tomto nebezpečném místě však naštěstí můžete znovu pivovat svého přitele draka. Lezte tedy stále doprava a ničte nepřátelské draky a Skokhlavce. Když vás drak vysadí, běžte dál. Brzy narazíte na další a tentokrát již poslední lávové jezírko s vilami. Při jejich záchráně však dejte pozor na duchy, kteří se tu zase odkudsi vzali.

Kousek dál se zase zastaví scrolling a vy se budete muset opět bránit útokům Hrborožů. V tom se však již dobře vyznáte, takže by to pro vás neměl být problém. Stejně tak nebude problém vyhnout se pavoukoví na vlákně, který je tak blízko sochy Gardána, že jej není možné podejít v okamžiku, kdy je nahore. Rešení je však velice jednoduché - prostě mu skočíte na záda a přejdete ho.

Bližší se ke konci dobrodružství pod zemí. Již cítíte čerstvý vzduch, proudící neviditelnými průduchami ve stěnách tunelu. Dřív než se tak stane, musíte vybojovat ještě několik bitev. Nejdříve se vám postaví Zoorda, poslední sestra Zaarda a Zeerdy. Když se dozvědělá o osudu svých příbuzných, přisahala, že se pomstí za každou cenu. Její zuřivost je nesmírná, její sila obrovská, její IQ rovnou bodu mrazu. Nemyslím (po přiznání se jednomu uleví, co?) si ale, že by vám dělala větší problémy. Ty teprve nastanou, až ji zničíte. Těsně před východem z tunelu, který vede na povrch, na vás zaútočí dva z nejstrašnějších služebníků Gardána - ostnatí vele-netopýři. Protože se pohybují vysoko ve vzduchu, není snadné je zasáhnout. Oni vás však zabijí jednoduše při bleskových náletech, kterými vás častují. V takovém případě vás zachráni jen velice rychlé příkření. Pokud jsou však na opačné straně, skákejte co nejvíce a střílejte. Po čase se vám je podaří jistě zlikvidovat. Neradujte se však předčasně. Sotva zahynou, vyřítí se ze zálohy další tři. Platí na ně stejná strategie, je však nutné být obezřetnější, protože je jich více.

Následuje BONUSové kolo, stejně jako předešlé. Poté se dozvítí heslo do dalšího dílu. Nese v sobě informace o počtu životů a zachráněných vil. Hesla do druhého a třetího dílu uvedu na konci celého návodu.

-Dokončení příště-

Hru v roku 1988 priniesla na trh firma OCEAN. Jedná sa o akčnú hru, ktorá bola spracovaná podľa filmu.

Rambo 3

Peter Gašparovič

S menami autorov sa môžete stretnúť aj v hrách ako sú: Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Renegade 3 a v mnohých iných. Toto nám zaručuje, že milovníci bojových hier budú mať o zábavu postarané. Pri nahrávaní hry si určite každý všíme perfektne prepracovaný SCREEN (čítaj: skrin) na ktorom je hlavný hrdina. Po nahratí hry sa dostanete do tohto menu:

1. TLACITKA
2. SINCLAIR 1
3. KEMPSTON
4. CURSOR
5. DEFINUJ TLAC.

Velmi vhodné je zvolit si mód SINCLAIR 1, prípadne KEMPSTON. Hru s definovanými klávesami neodporúčam, pretože počas hry používate z klávesnice päť riadiacich klávesov. Sú to tieto:

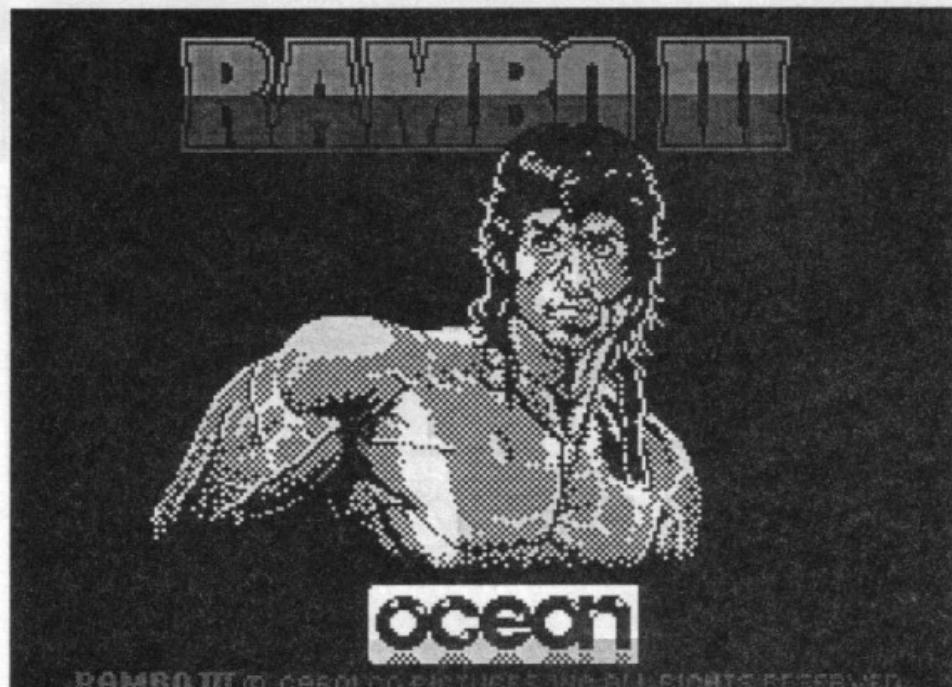
H	- prepne zbraň
J	- posunie predmet v okne
K	- zoberie predmet na ktorom stojite
L	- použije predmet, ktorý je v strede
ENTER	- zobrazí tabuľku predmetov, ktoré máte u seba
T	- pause

Hra sa skladá z troch postupne prihrávaných častí. Celý prvý a druhý diel je zobrazený pohľadom zhora. Podobné zobrazenie ste mohli vidieť v hre INTO THE EAGLE'S NEST... Prvá časť sa odohráva v ruskom vojenskom tábore, je rozložená na ploche asi 200 obrazoviek. Predmety, ktoré sa tu vyskytujú:

Zbrane: luk, revolver, samopal, explozívny šíp

Predmety: infra-detektor, infra-batéria, lekárnička, tlmič výstrelov, biely klúč, tmavý klúč, uniforma, minohľadačka, batéria do minohľadačky, baterka, ochranná rukavica, strelivo

Vašou úlohou v prvom dieli je preskúmať nepriateľský tábor, nájsť všetky menované pred-



mety a vyslobodiť plukovníka Trautmana z väzenia. Počas hry vás budú sprevádzáť tieto správy (iba ak nezvyčajne zomrieť):

1. na dvere bolo pripojené vysoké napätie, si mrtvy
2. spadol si do hlubokého prepadiska a zožral ta jedovatý hmyz
3. stupil si do minového pola

V ľavej spodnej časti obrazovky je zobrazená zbraň, ktorú práve používate. Vedľa zbrane môžete vidieť tri predmety, ktoré si nesiete zo seba (možno vám to pripomína hry typu Dizzy, či hru Pedro na ostrove pirátov). V pravej dolnej časti obrazovky je tvár Johna Ramba, ktorá sa s pribúdajúcimi zraneniami mení na lepku. Po minuti života sa ešte niekoľko krát zobrazí volba CONTINUE (rozhodujete sa rýchlo - čas beží).

PART ONE

Hru začináte v južnej časti nepriateľského tábora. Ste vyzbrojený len nožom, preto sa snažte čo najrýchlejšie získať nejakú lepšiu zbraň. Dvere na miestnostiach môžete otvárať buď náramom, alebo bielym a tmavým klúcom. EXIT (východ) z južnej časti tábora uzatvárajú elektrické dvere. Je možné použiť vypínač, ktorý sa nachádza v tejto časti tábora. Ak vypínač najdete, musíte sa čo najrýchlejšie dostat k dverám a to bez straty života, pretože po určitom čase sa znova obnoví elektrický obvod. Cez dvere je možné prejsť aj takto: posuniete sa presne do levého horného rohu obrazovky na ktorej sú elektrické dvere. Potom „Rambo“ udaje smer hore a malí by ste pekne prejsť cez stenu (je to taký malý trik). Teraz chodte stále hore, kým narazíte na základňu. Pre vstup použite biely klúč. Vstúpte a ihneď použite batériu INFRA a zapojte INFRA-detektor. Objavia sa na obrazovke lúče INFRA. Ak prejdete cez tieto lúče spustíte po-



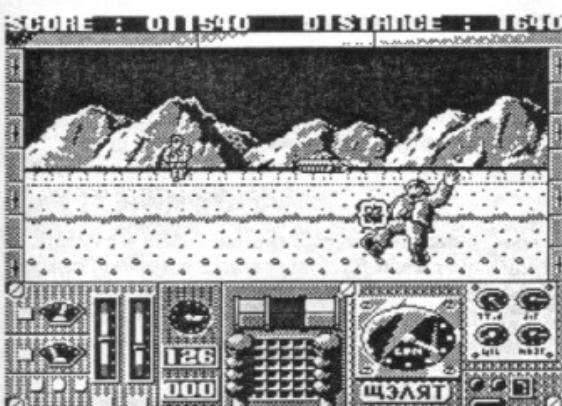
1. level - zpočiatku si vás hlídky nijak zvlášť nevšimají, stačí jen trochu obratnosti...



2. level - už vás objevili a hrnou se ze všech stran!

plašný systém a vždy sa na vás vrhne hromada vojska. Ďalej sa tu nachádza akási priečasť pred dverami, odstráňte ju vypinačom. Túto druhú časť tábora môžete opustiť tým istými dverami ako ste vošli.

Teraz vložte batériu do minohladačky a zapojte ju. Pokial sa budete po dvore potulovať a hľadať ďalšie dvere, majte vždy aktivovanú minohladačku. Ak najdete poslednú základňu, ste už takmer u cieľa. Môžete tu nájsť miestnosť kde je trma, tu použite baterku. Cela v ktorej je väzneň plukovník Trautman je chránená špeciálnym zabezpečovacím zariadením. Musíte ho zničiť Explosívnym šípom. Ak sa vám to podarí, zariadenie sa „rosype na kusy“ a vy môžete vstúpiť do celého a vyslobodíť plukovníka Trautmana. Po pristúpení k plukovníkovu sa vypíše správa: VÝBORNE, OSLOBODIL SI PLUKOVNÍKA TRAUTMANA.



3. level - spousta dobře vyzbrojených pěšáků, tanky a na konci i vrtulníky

PART TWO

Začiatne v „parku“ vojenské techniky. Je tu odstavené množstvo tankov, obrnených transportérov i raketových aut (kafuše). Celý diel je takisto rozložený približne na 200 obrazovkách. V tejto časti môžete používať všetky zbrane, ktoré ste našli v prvej časti. Vašou úlohou je nájsť 8 ukrytých časovaných bomby, aktivovať rozbúsky a čo najrýchlejšie odletieť na pripravenom vrtuľníku. Tento diel je rozložený na štyri osady, ktoré sú oddelené masívnymi dverami. Dvere je možné zničiť explozivným šípom. Postupovať môžete takto: v prvej osade musíte nájsť 3. nálož, v druhej 2. nálož, v tretej 2. nálož a v štvrtnej je jedna nálož a vrtuľník na ktorom máte odletieť. Nálože sú dobre vydítelné (blikajú). Ako náhle nastúpite do vrtuľníku, akcia je splnená a vy môžete nahrať tretí a zároveň posledný diel.

PART THREE

V tejto časti je vašou úlohou prebíjať sa tankom cez nepriateľské územie až k hraniciam. Na záver vás čaká útok bojových vrtuľníkov. Pomocou pohybujúceho sa zamerovača a stláčaním tlačítka FIRE ničíte nepriateľské ciele.

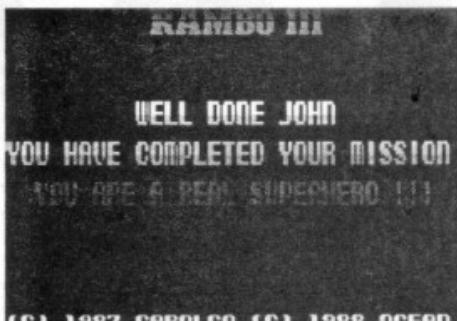
Nezabudnite pozorovať prístrojovú dosku, na ktoréj je zaznačená hodnota poškodenia tanku. Ak dosiahnete hodnotu 999 bude tank zničený. Na prístrojovej doske je tiež zobrazená hodnota teploty hlavne tanku. Ak teplota dosiahne hodnotu 99, tank prestane strielať a musíte počkať kým hlaveň vychladne. Ďalej na obrazovke je možné výdieť údaj o vzdialosti k hraniciam. Po dosiahnutí hodnoty 0000 ste u ciela. Mne sa to podarilo

len o vlások. Ak hru úspešne ukončíte, zobrazí sa nasledujúce hlásenie:

Výborne John! Podarilo sa ti ukončiť svoju úlohu!! Si naozajstný super hrdina!

Na záver vám želám mnoho pekných zážitkov s vynikajúcou hrou RAMBO 3.

P.S. Určite si ju zožene - je to BOMBA!



Název:	Rambo 3
Program:	Andrew Deakin
Grafika:	Ivan Horn
Hudba:	Jonathan Dunn
Producent:	Ocean

Poznámka redakce: Popisována je „česká“ verze hry, kýmsi pirátsky přeložená. Původní anglické výrazy (pokud máte originální verzi) ale jistě snadno pochopíte.

Aкционář II jak ho dohráť kdykoliv

Jakub Hynek

Tak už jste si vyzkoušeli, jak lze dohrát hru Akcionář II snadno a rychle? Návod byl uveřejněn v minulém ZX magazinu – číslo 2/95 – a to už je hezky dávno (bohužel), takže protentokrát už zbyvá len dodat, jak lze túto hru dohráť ještě snadněji a ještě rychleji. Ano, ve hře je samozřejmě zabudován cheat, jako tomu tak ve hrách často bývá. Protože od uvedení hry uplynulo už více než pět (!) let a každý měl tedy dost času dohrát ji poctivě, přichází nyní správná chvíle k jeho zveřejnění.

Postup je jednoduchý. Kdykoliv v průběhu hry najměte agenta ve Švýcarsku (pokud na něj zrovna nemáte, klidně prodejte nějaké akcie). Potom zvolte položku Uložit na konto v submenu Operace s bankou. Jako sumu k uložení zadějte číslo 210868. Pokud se počítač ohradi, že tolik nemáte, klidně podruhé zadějte nulu. No a je to. Jak se snadno přesvědčíte, na kontě ve Švýcarské bance se vám objevilo 500 000 dolarů.

Pokud chcete celou operaci provést ještě jednou, převeďte nejprve ten půlmilión do NBA



a znova vložte cheat. Teď už budete mit dostatek peněz na to, abyste hru úspěšně završili. Zvolte tedy položku Další měsíc a pak už se jen

kochejte pohledem na svůj nepočitavě získaný majetek...

Seriál

Tak jsem tady zase a to už se třetím dílem. Ani jsem nemohl uvěřit, že toho tolik napišu. Doufám, že jste se ještě nezačali u tohoto seriálu nudit. Dáme se tedy do práce.

Operační systém CP/M potřetí

Petr Žabenský

V druhém dílu našeho seriálu jsme si začali blíže popisovat modul BDOS a dnes v tom budeme pokračovat.

Systém ovládání souborů

Jedna z hlavních funkcí BDOSu je zajištění logické organizace dat na diskových zařízeních. Nyní si popíšeme vztah mezi logickou organizací (soubory, věty) a fyzickou organizací (stopy, sektory) takového zařízení.

Logická organizace souborů

Systém CP/M je schopen ovládat až 16 diskových jednotek. V každé diskové jednotce může být umístěno médium, které je rozděleno do celků, nazývaných soubory. Soubory jsou identifikovány jménem. Lze je vytvářet, rušit, vyhledávat podle identifikace, zapisovat do nich nebo z nich číst. Každý soubor se skládá z logických vět pevné délky 128 bytů, které představují základní jednotku při čtení a zápisu. Logické věty souboru jsou určeny pořadovým číslem, nazývaným číslo věty. K větám lze přistupovat buď sekvenčně, nebo přímým přístupem podle čísla věty. Maximální teoretická velikost souboru je 65536 vět (tedy $65535 \times 128 = 8\text{ MB}$). Soubor uložený na médiu je identifikován trojicí:

[jednotka:]jméno.[typ]
jednotka - označení diskové jednotky (písmena A až P), kde je uložen soubor
jméno - jméno souboru (max. 8 znaků)
typ - typ souboru (max. 3 znaky)

Fyzická struktura vnějších médií

Data na vnějších médiích jsou zapisována do sektorů pevné délky. Sektoru jsou členěny do stop, přičemž všechny stopy mají stejný počet sektorů. Stopy se číslují od nuly do hodnoty počtu stop minus jedna a sektory se číslují od 1 do počtu sektorů na stopu. Informace potřebné k transformaci mezi logickou a fyzickou strukturou jsou rovněž uloženy na médiu ve formě adresáře. Transformace mezi logickou a fyzickou organizací probíhá ve dvou krocích, přes tzv. logickou diskovou jednotku. V hlavičce souboru (v adresáři) je popsáno umístění dat v rámci logické jednotky. Logická jednotka je potom mapována na jednotku fyzickou. Logická disková jednotka je tvořena logickými větami pevné délky 128 bytů. Logické věty jsou rozděleny do tzv. alokačních bloků, alokační blok je nejmenší záznamová jednotka na médiu. Její velikost je vždy násobek 128. V systémech Betadisk, Disciple, Didaktik atd. je nejmenší záznamová jednotka sektor, zde je to alokační blok. Znamená to, že pokud máte soubor o velikost 1 byte, zabere celý jeden alokační blok (může to být třeba 2 kB).

Adresář disku

Diskové médium je rozděleno na tři části: systémovou oblast (zde uložen systém), adresá-

řovou oblast (zde uložen adresář) a datovou oblast (zde jsou konkrétní data). Alokační bloky datové oblasti obsahují datové věty jednotlivých souborů. Alokační bloky adresáře jsou bloky s nejnižšími čísly. Alokační bloky začínají až od adresářové oblasti (alokační blok s číslem 0 je první adresářový blok). Alokačních bloků adresáře může být maximálně 16 (0 - 15).

Každá věta adresáře obsahuje čtyři položky adresáře, které mají délku 32 bytů. Umístění položky v rámci logické věty (0, 1, 2, 3) se nazývá adresářový kód. Položka adresáře popisuje jeden soubor nebo jeho část. Zajišťuje tedy vazbu mezi jménem souboru a fyzickým uložením jeho obsahu, případně jeho části.

USER	jméno souboru				
typ	EX	S1	S2	RC	
čísla alokač.					
bloků					

Obr. 1 Struktura adresářové položky

USER - číslo uživatele, kterému soubor patří. Povolená hodnota je 0-15. Pokud je zde hodnota E5H, je položka označena jako prázdná.

jméno souboru+typ - identifikace souboru. Znaky jsou v sedmibitovém kódu. Pokud má jméno méně než 8 znaků, je doplněno mezery. V nejvyšších bitech jména jsou uloženy atributy souboru.

EX - číslo rozšíření. Jedna položka adresáře může popsat soubor omezené velikosti. Pokud je soubor větší, než je jedna položka schopna popsat, musí být rozdělen do více položek (rozšíření), které musí jít v určitém pořadí.

S1 - rezervováno

S2 - vyšší bity čísla rozšíření

RC - počet vět délky 128 bytů, využitých v posledním alokačním bloku popisovaném touto položkou. Všechny předchozí bloky jsou vyplňeny úplně. Je-li menší než 128, předpokládá se, že se jedná o poslední rozšíření souboru.

čísla alokačních bloků - čísla alokačních bloků, ve kterých je uložen soubor. Pokud je počet alokačních bloků menší nebo roven 256, je možno jednotlivé alokační bloky adresovat jedním byte. Pokud je větší než 256, je pro adresu alokačního bloku nutno použít dvě slabiky. V jedné položce je uloženo 16 nebo 8 adres alokačních bloků. Tato skupina tvoří jedno rozšíření.

Přenos dat z/do souboru probíhá po větách,

ale místo na disku se souboru přiděluje po alokačních blocích.

Správa alokačních bloků

Z uvedené struktury logického disku je patrné, že každý alokační blok je buď přidělen nějakému souboru, nebo je volný (není uveden v žádné položce adresáře). Přehled o volných alokačních blocích si systém udržuje pomocí bitové mapy alokačních bloků. Tato bitová mapa není uložena na disku, ale systém si ji vytváří v paměti. Při první operaci s adresářem diskové jednotky je vytvořena bitová mapa. Jak je vidět, systém CP/M nevyužívá FAT tabulky jako jiné systémy. Všechny informace jsou uloženy v adresáři.

Mapování logického disku na fyzický

Této kapitole se budeme věnovat až při popisu modulu BIOS.

Rídící blok souboru a adresářový kód

Skoro všechny funkce pro práci se souborem potřebují blok parametrů, který obsahuje všechny informace k práci se souborem. Tento blok se nazývá FCB (File Control Block). Hlavním důvodem zavedení FCB je urychlení přístupu k obsahu souboru.

DRIVE	jméno souboru				
typ	EX	S1	S2	RC	
čísla alokač.					
bloků					
CR RN RND					

Obr. 2 Struktura FCB

DRIVE - číslo diskové jednotky další údaje jsou stejně jako v adresářové položce

CR - číslo aktuální věty v alokačním bloku

RN - číslo věty při přímém přístupu

RND - rezervováno pro systém

Služby pro práci s diskovými jednotkami

Služba 13: inicializace diskového systému

VSTUP: C - 13

- tato služba uvádí diskový systém do počátečního stavu

Služba 14: nastavení aktuální diskové jednotky

VSTUP: C - 14, E - číslo jednotky

- nastaví aktuální diskovou jednotku (0=A, 1=B, ..., 15=P)

Služba 25: dodání čísla aktuální mechaniky

VSTUP: C - 25

VÝSTUP: A - číslo aktuální mechaniky

- opak služby 14

Služba 27: dodání adresy bitové mapy alokačních bloků aktuální jednotky

VSTUP: C - 27

VÝSTUP: HL - adresa bitové mapy

- vraci v HL adresu bitové mapy

Služba 37: inicializace vybraných diskových jednotek

VSTUP: C - 37, DE - bitová mapa inicializovaných jednotek

VÝSTUP: A - 0

- inicializuje vybraných diskových jednotek zadaných ve formě bitové mapy v DE. Bit 0 v E popisuje jednotku A, bit 7 v D popisuje jednotku P. Jednička v příslušném bitu znamená, že daná jednotka bude inicializována.

Služba 24: dodání vektoru aktivních diskových jednotek

VSTUP: C - 24

VÝSTUP: HL - vektor aktivních jednotek

- dodá vektor aktivních diskových jednotek v HL. 0. bit v L odpovídá A, 7. bit v H odpovídá P. Aktivní jsou označeny jedničkou.

Služba 28: zákaz zápisu na aktuální disk

VSTUP: C - 28

- při pokusu o zápis na diskovou jednotku, na kterou byl zápis službou 28 zakázán, vyvolá hlášení BDOS Error on d: R/O.

Služba 29: dodání vektoru diskových jednotek se zákazem zápisu

VSTUP: C - 29

VÝSTUP: HL - vektor diskových jednotek se zákazem zápisu

- vraci v HL bitový vektor diskových jednotek, na které je zakázán zápis. 0. bit v L odpovídá jednotce A, 7. bit v H jednotce P.

Služba 31: dodání adresy tabulky DPB

VSTUP: C - 31

VÝSTUP: HL - adresa tabulky DPB

- vrátí adresu uložení tabulky DPB, ve které jsou už uvedeny informace o aktuální diskové jednotce

Služby pro práci se soubory**Služba 15: otevření souboru**

VSTUP: C - 15, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- služba aktivuje řídicí blok souboru, pokud soubor existuje v adresáři příslušné diskové jednotky

Služba 16: uzavření souboru

VSTUP: C - 16, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód

- informace, udírované ve FCB v operační paměti, nejsou průběžně zapisovány na disk při změnách v souboru. Při ukončení práce se souborem je však nutno provést aktualizaci informací v adresáři diskového média. Tato akce se nazývá uzavření souboru.

Služba 17: vyhledání souboru

VSTUP: C - 17, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- zajišťuje vyhledání prvního výskytu souboru,

jehož identifikace je zadána v FCB. Pokud není nalezen, vrátí v A hodnotu 255.

Služba 18: vyhledání dalšího výskytu souboru

VSTUP: C - 18

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- doplňuje službu 17 a vyhledává další výskyt souboru srovnatelný s identifikací v řídicím bloku

Služba 22: vytvoření souboru

VSTUP: C - 22, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud je adresár plný

- zajišťuje vytvoření souboru podle specifikace ve FCB. Pokud nelze vytvořit, vraci v A 255. Systém nekontroluje, nevytváří-li se soubor, který již v adresáři existuje.

Služba 19: zrušení souboru

VSTUP: C - 19, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- umožňuje zrušení souboru. Pokud nejde zrušit, vraci v A 255.

Služba 23: přejmenování souboru

VSTUP: C - 23, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- změní identifikaci souboru. Přejmenuje soubor, jehož původní jméno a typ je uvedeno v FCB. Nové jméno a typ souboru je uvedeno ve stejném FCB, ale v pozicích 17 až 27. Není-li soubor nalezen, vraci v A 255. Systém nekontroluje, zda-li již soubor s takovým jménem na diskovém médiu neexistuje. Přejmenovat nejde soubory s atributem R/O (read only).

Služba 26: nastavení adresy DMA

VSTUP: C - 26, DE - adresa zóny DMA

- nastavení adresy vyrovnávací paměti délky 128 bytů

Služba 20: sekvenční čtení věty

VSTUP: C - 20, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - 0, jestliže čtení proběhlo v pořadku nebo 0, pokud došlo k chybě

- přečte následující větu souboru do vyrovnávací paměti, dle aktuální pozice v souboru. Aktuální pozice je určena aktuálním rozšířením (položka EX ve FCB) a číslem věty v aktuálním rozšíření (položka CR ve FCB).

Služba 21: sekvenční zápis věty

VSTUP: C - 21, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - úspěšný zápis, nebo 0 chyba

při zápisu (plný disk nebo adresář)

- zapiše větu do souboru z vyrovnávací paměti a posune se na další větu. Pokud byla zapsána poslední věta rozšíření, je toto rozšíření uloženo na disk a je vytvořeno nové rozšíření. Aktuální pozice je určena stejně, jako u služby 20.

Služba 36: výpočet čísla věty pro přímý přístup

VSTUP: C - 36, DE - adresa FCB

VÝSTUP: položka RND v FCB

- tato služba vypočte podle EX a CR pořadové číslo věty v souboru pro přímý přístup

Služba 33: čtení věty s přímým přístupem

VSTUP: C - 33, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - návratový kód (0 - úspěšná operace, 1 - čtení nezapsané věty, 3 - nelze uzavřít aktuální rozšíření, 4 - čtení z nezapsaného rozšíření, 6 - příliš velké číslo věty)

- přečte větu ze souboru, která má pořadové číslo v RND

Služba 34: zápis s přímým přístupem

VSTUP: C - 34, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - návratový kód (0 - úspěšná operace, 3 - nelze uzavřít aktuální rozšíření, 5 - přeplnění adresáře, 6 - příliš velké číslo věty)

- zapiše logickou větu do souboru, která má pořadové číslo v RND

Služba 40: zápis věty s přímým přístupem s doplněním nul

VSTUP: C - 40, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - návratový kód (stejně, jako u služby 34)

- stejně, jako u služby 34, s tím rozdílem, že při zápisu první věty do alokačního bloku jsou automaticky zapsány všechny zbyvající věty alokačního bloku vyplňené nulami

Služba 35: výpočet velikosti souboru

VSTUP: C - 35, DE - adresa FCB

VÝSTUP: položka RND ve FCB obsahuje velikost souboru ve větách

- vypočte velikost souboru v logických větách

Služba 30: nastavení atributů souboru

VSTUP: C - 30, DE - adresa FCB

VÝSTUP: A - adresářový kód 255, pokud neexistuje

- nastaví atributy souboru. Protože jméno a typ souboru jsou v sedmibitovém kódu, jsou atributy uloženy v osmém bitu typu souboru.

příznak - atribut

typ1=1 - R/O (Read Only) zákaz zápisu

typ1=0 - R/W (Read/Write) soubor lze rušit a přepisovat

typ2=1 - SYS (SYStem) soubor se nevypisuje příkazem DIR

typ2=0 - DIR (DIRectory) soubor se vypisuje příkazem DIR

typ3=1 - archivní bit - do souboru se zapisovalo

typ3=0 - archivní bit - soubor nebyl modifikován od posledního nulování archivního bitu

Služba 32: nastavení/dodání čísla aktuálního uživatele

VSTUP: C - 32, E - 255 nebo číslo uživatele

VÝSTUP: A - číslo uživatele, jinak výstup není definován

- ovládá nastavení, příp. zjistí číslo aktuálního uživatele

Tak to by byl velmi jednoduchý (a strohý) popis modulu BDOS. Samozřejmě je toho ještě více, ale to by bylo na dlouho. A co nás čeká příště? Ještě nám zůstává SPA, TPA a BIOS (ten je na tom všem snad nejjednodušší).

A abych vás už moc nenapínal, tak vám prozradím, že se budeme zabývat aplikací systému CP/M na rozšíření ZXS ve verzi pana Lameče s připojeným řadičem pružných disků od firmy DIDAKTIK SKALICA - ano, naše známá D 40/80. Ale to až příště. ■

(pokračování příště)

J.H.C.S. **Jan Hanousek Computer Software**
Prodejce Software pro ZX Spectrum
Lázeňská 6, 118 00 Praha 1

BOOTER
komfortní diskový závaděc pro jednotky Didaktik 40/80/Kompakt

- konečně absolutní komfort při spouštění programů
- dokonalé grafické prostředí
- k ovládání stačí intuice
- možnost práce s myší A-Mouse
- plná podpora češtiny
- neodmyslitelné ikony

Cena 99 Kč za plnou verzi Bootera včetně utilit pro vytváření aplikací je garantována do konce května 1996.

**Posud'te sami:
Za stovku je to DARMON!**

Jak už napovídá název tohoto článku, budeme se zabývat pamětí našeho Speccy. A vrátíme se o něco zpět, do doby, kdy bylo přímo na vrcholu své slávy.

ROM, RAM, EPROM, PROM, ...

Hrátky s pamětí a něco už skoro zapomenutého

Petr Žabenský

(E-mail: zabensky@prf1.osu.cz)

Co je to vlastně paměť? U člověka je to jiný název obsahu dutiny lebeční, do které se snažíme naprat co nejvíce vědomostí, které jdou jedním otvorem dovnitř a druhým zase ven. U počítače je to něco, čeho je neustále málo. A když do toho mála máte naprat nějaký slušný program a ještě k tomu nějaká data, tak je to přímo nemožné. A tak, jak se to snažíme obejít, vymyslíme různá složitá zapojení a ještě složitější kombinace, abychom si to málo zvětšili. My si dneska řekneme jak. Nebudu uvádět nějaká schéma, ale jen takový malý přehled těch nejznámějších verzí.

Nejdříve si řekneme, proč si vlastně takové rozšíření pořídí. Smysl má pouze pro ty, kteří už přešli od hrani her ke skutečnému používání počítače a pocítíjí skutečný nedostatek paměti. Jestli máte ZXS jen na hry, nebo si občas spusťte nějaký běžný toxik nebo databázi, tak pro vás takové rozšíření asi nemá smysl. Ale aby se přiznal, není to úplně pravda, protože o rozšíření se mohou zajímat i ti, kdo chtějí svoje ZXS povýšit ze 48 na 128-čku. O této rozšíření už toho na stránkách ZX Magazínu vyšlo spoustu, takže jimi se nyní zabývat nebudu. Řekneme si o něčem, co už nebylo nějakou dobu publikováno a co nám přinese trochu více paměti.

Co je nejdříve nutné udělat, než se rozhodnete rozšířit svoje ZXS? Takže předně si musíte uvědomit, co budete chtít potom na svém Spectru dělat. Necháte-li si udělat takovou úpravu, otevřou se před vámi nové obzory. Musíte si zjistit, jaká úprava je pro vaše požadavky ta nevhodnější a které další výhody vám poskytuje. Není zrovna nejjednodušší si vybrat vhodné rozšíření. Posledním kritériem je, zda existuje ke zvolenému rozšíření software, který plně využije jeho možností. Ale nechme tlachání a přejďme ke konkrétním věcem.

Lamač nebo Troller

Jak už jsem uvedl výše, nebudeme se zabývat rozšířením na 128-čku. Připomeneme si spíše již poněkud zapomenutá rozšíření, která vznikla v 80. letech. V tu dobu u nás vedly velký konkurenční boj dvě takové „stáje“: Lamač-Vanek-Meca a Troller-Cisař. Každá z těchto skupin si vytvořila své zapojení a předbíhaly se ve vývoji software. Každý z nich tvrdil, že jeho zapojení je lepší (vždy poukazovali na chyby u toho druhého). Já jsem sesbíral všechny dostupné materiály a chtěl bych z hlediska nezávislého pozorovatele (vlastním ovšem zapojení pana Lamače) popsat a zhodnotit tyto zapojení.

O co u těchto zapojení jde? Ti, kdož sledují můj seriál o CP/M, již budou vědět z minulého čísla. Obě tato zapojení jsou založena na principu nahradit ROM a VIDEORAM paměti RAM,

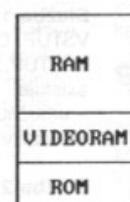
co umožňuje implementovat operační systém CP/M, nahradit původní ROM novou ROMkou a hlavně přenést se přes magickou hranici 48 KB. Obě tato zapojení stránkují od adresy 0 paměti RAM. A teď něco bližšího.

Zapojení „Lamač“

Nejdříve si tedy popíšeme zapojení, se kterým mám více zkušeností. Na rozdíl od ostatních zapojení se autoři neomezili jen na pouhý rozšíření paměti, ale na maximální rozšíření možnosti počítače, při zachování jednoduchosti a dostupné pořizovací ceny. Dalo by se říci, že v tom směru jdou ve stopách Sira Sinclaira. Toto rozšíření umožňuje zvětšit paměť na 80 až 528 KB. Povolené varianty jsou 80, 112, 144, 272, 304, 528 KB.

Základní operací při implementaci tohoto zapojení je nahradit paměti ve vašem počítači novými. Podle množství paměti si můžete vybrat vhodnou variantu. Dále je třeba zabudovat do vašeho Speccy desku s plošnými spoji a součástkami o velikosti asi 5x5 centimetrů. Paměť je rozdělena po stránkách o velikosti 32 KB, které si můžeme stránkovat od adresy 0. Stránkovací port je 253 (FDh). Schema je na obr. 1.

Podle autorů lze k takto upravenému počítači připojit jakoukoliv periférii bez toho, aby došlo ke kolizi na sběrnici (mám připojenou disketovou jednotku D40/80 a funguje to). Na druhé straně však pokud máme nastránkovou RAM od 0 do 64 KB, není přístupná adresa A15. To způsobuje nekompatibilitu přímého konektoru Spectra a obecně znemožňuje rozšíření systému.



<- tady je druhá stránka



<- tady je první stránka

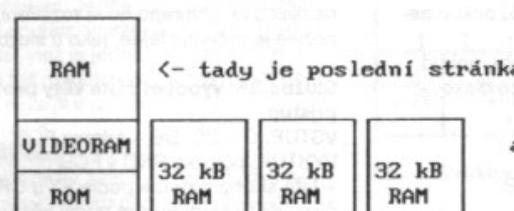
ROM → RAM OUT (255), A
RAM → ROM OUT (253), A

Obr. 1: Úprava podle Lamače

mu o další periférie. Při nastránkování ROM a VIDEORAM je však vše v pořádku.

Není implementován signál RAMS. Proto nelze zajistit přístup k neomezeně velké paměti, ale pouze k 528 KB dynamické paměti RAM. Stránkovací port je shodný se 128-čkou (ale ten se používá velice řidce). K tomuto rozšíření existuje ještě další dve zapojení, které ještě zvýší schopnosti vašeho Speccy. Je to možnost nahradit ROM paměti RAM se zakázaným zápisem, do které lze nahrát obsah nějaké jiné ROM (ISOROM, LECROM a jiných). Druhé zapojení, které lze použít pouze u rozšíření s větší pamětí než 80 kB, umožňuje provádět některé obrazové efekty, známé se 128-čky. Umožňuje totiž přístup do dvou oblastí VIDEORAM, jejichž zobrazení je možné prohazovat. Je možné zobrazovat jednu obrazovku a ve druhé může probíhat kreslení jiného obrázku.

Co se týče softwarové podpory, tak s tou je to horší. Programy, které byly vytvořeny pro toto zapojení, jsou někde zapadlé a nejsou k sehnání. Ony skutečně existují, ale nikdo neví, kde jsou. Existuje kopírovací program (ten naštěstí



<- tady je poslední stránka

až 15 stránek

ROM → RAM LD A, X X X X X X 0 0 0
.....
užívání stránky
OUT (253), A
RAM → ROM LD A, 0
OUT (253), A

0 pro <272 kB
1 pro >272 kB

Obr. 1: Úprava podle Lamače

vlastním), monitor a disassembler, CP/M a další. Toto rozšíření obsahuje přepínač, kterým lze odpojit, takže budete mít zase svou normální 48-čku. Takže se nemusíte bát, že vám nebudou fungovat některé programy.

Celkové náklady na tuto úpravu nejsou vysoké (nejdražší jsou paměti). Pokud byste chtěli používat CP/M a pořídili si rozšíření s větší pamětí, nemuseli byste používat ani disketovou jednotku. Stačí mít RAMDISK a kazetový magnetofon. Soubory si můžete nahrávat na kazety. Samozřejmě, že disketová jednotka je lepší a každý, kdo chce dělat nějaké větší programy, si ji musí časem pořídit, ale i toto je jedna možnost.

Zapojení „Troller“

Na rozdíl od předchozího zapojení, kde jsme měli možnost si vybrat z různých velikostí paměti, zde si zvětšíme paměť pouze na 80 KB. Paměti musíme vyměnit také. Vznikne nám jedna stránka, kterou můžeme připnout místo ROM a VIDEORAM. Stránkovací port je 255 (FFh). Vypadá to asi takto :

Z obrázku je vidět, že k přešránkování nemusíme vyslat na port určitou hodnotu, ale hodnotu, která je zrovna v registru A (nezáleží na tom, co v něm je). Funguje to tedy jako jednoduchý přepínač. Výhodou tohoto zapojení je, že při prepínání paměti je využit zpožďovací obvod o jeden cyklus M1. To nám umožňuje přímý přístup do celé paměti Spectra, tedy do 96 KB. Můžeme skákat přímo do stínové části paměti a po instrukci RET se vracet. Na druhé straně je podstatný nedostatkem to, že při použití ZX Interface 1, Beta-disk, Opus Discovery, ZX Interface 3, Kempston E, Lprint 4 a dalších periférií, stránkujících ROM, dochází ke kolizi na sběrnici. Samozřejmě k tomuto rozšíření existuje další zapojení, které nám umožňuje nahradit paměť ROM paměti RAM, do které si můžeme nahrát libovolnou ROMku. Jako předchozí rozšíření obsahuje i toto přepínač, který vám vrátí vaše Speccy do původního stavu a máte znova stavou 48-čku.

Dále k tomuto zapojení existuje sběrnice (e) STD BUS, která vám umožňuje připojení jakékoli periférie (4 floppy disky, tiskárna, další Speccy, paměť až do 1 MB (strašné, co?) atd.). Toto téma je velice obsáhlé, ale myslím, že existuje hrozně málo lidí, kteří něco takového vlastní (nemyslím vlastní rozšíření, ale (e) STD BUS).

Co se týče software, tak toho je veliká spousta. Ať už jsou to ROMky, disassembly, monitory, překladače BASICu (MZ-BASIC ze SHARPU), assemblerovské překladače, CP/M, software na rozšíření her a další a další. Pokud chcete používat CP/M, tak si nezbytně musíte pořídit disketovou jednotku, protože do 16 KB RAMDISK nenacpate. Celková úprava není moc draha, její provedení inzerovaly některé firmy ještě nedávno.

Srovnání

Když tedy srovnáme obě tato zapojení, vyjde z toho o něco lépe pan Troller. Nechci říci, že úprava pana Lamače je špatná. Je přímo výborná, ale rozhodující slovo má software, kterého je, bohužel, málo. Myslím si však, že obě zapojení jsou velice dobrá. Je škoda, že se o nich v současné době mluví tak málo (nebo skoro vůbec). Nyní se každý snaží nechat si udělat 128-ičku, která teď frčí. Jenomže kdysi neznali žádné 128-ičky a tak museli vymyslet něco jiného. A skutečně se jim to podařilo. Klidně budu tvrdit, že jsou v některých ohledech i lepší. Ale už trochu patří minulosti. Možná, že by stalo za to je trochu oživit, jak to dělám já teď. A to by bylo tak asi pro dnešek všechno. Čau u nějakého dalšího článku.

Jednou z nevýhod editoru ZX 602 je jeho nepříliš „user-friendly“ tisk. A přestože je již na trhu vylepšená verze ZX 603 (její rozsáhlou recenzi čtěte v tomto čísle), možná vám přijde vhod pár dobrých tipů.

Tisk ze ZX 602 na tiskárně EPSON

Zdeněk Starý

Přečetl jsem si v ZXM 2/95 recenzi programu ZX 602 od LHC softu a musím v podstatě souhlasit, zejména s tím, jak vypadá grafický tisk na Epsonkách (strašidelně). Stál jsem před stejným problémem jako LHC (nemám v tiskárně „bratry Kamenické“ a download jsem nebyl schopen zprovoznit - máme stejnou tiskárnou LQ 100). Problém jsem vyřešil úpravou dodávaného tiskového ovladače ZX_ASCII - ten tiskne v textovém režimu a odstraňuje diakritiku. Stačí ale upravit převodní tabulkou obsaženou v ovladači (celou úpravu lze provést např. v TOOLSu nebo EIM) a vznikne ovladač ZX_LATIN2. Uznávám, že práce na úpravě je nezáživná, a proto přikládám výpis BASICového programu, který úpravu provede. Upozornění: název tiskového ovladače musí začínat znaky „ZX_“. (Uznávám, že je to nezáživné a navíc běžným uživatelem, jako jsem já, neprověditeLNÉ. pozn. LHC.)

```
10 REM Uprava ovladače ZX_ASCII
20 CLEAR 32767
30 LOAD *"ZX_ASCII" CODE 32768
40 FOR i=32962 TO 33048 STEP 2:
    READ a: POKE i,a: NEXT i
50 INPUT "Zadej nazev upraveneho
       ovladače:",n$ 
60 SAVE *n$ CODE 32768,524
70 DATA 172,129,130,212,132,210,
       155,159
75 DATA 216,183,145,214,150,146,
       142,181
80 DATA 144,167,166,147,148,224,
       133,233
85 DATA 236,153,154,230,149,237,
       252,156
90 DATA 160,161,162,163,229,213,
       222,226
95 DATA 231,253,234,232
```

Chybějící možnost nastavení levého okraje mě dováděla k nepříčetnosti, to jsem nakonec vyřešil úpravou RUNu. (Upozorňuji, že by to šlo udělat daleko úsporněji, hezčí, atd. atp. - vím o tom, ale jsem neobvyčejně liný programovat v assembleru). Ideový nástin úpravy:

a) Na (raději) záložní disketu s editorem ZX 602 si uložte vás tiskový ovladač (např. ten ze ZXM 6/92).
b) Učiňte MERGE *"run" a upravte basic tak, aby udělal následující věci: nahraje vás ovladač, inicializuje ho a zeptá se: „Nastavit levý okraj?“. IF ano, THEN GOSUB 1000. Dál pokračuje původní basic (výpis prvního menu).
c) Dopište podprogram od řádku 1000 třeba takhle:

```
1000 INPUT "šířka levého okraje ve znacích: ";sirka: LPRINT
CHR$ 27; CHR$ 108; CHR$ sirka:
RETURN
```

d) Uložte nový run (SAVE *"run" LINE 10)

Opakuji znova, že tento způsob úpravy je naprostě odpuzující z mnoha důvodů, má ale i dvě výhody: 1) funguje a 2) nemusíte psát ani

bajt strojáku. Apeluj na váš vkus a vyzývám vás: udělejte si to lépe a krásnějí...

Pozn. JHy: Za hlavní nevýhodu tohoto řešení považuji to, že pokud v průběhu práce dojde k inicializaci tiskárny (např. vypnutí a zapnutí), nastavení levého okraje se zruší.

A na závěr ocituj licenčních podmienok: „Nie je dovolené ... meniť, modifikovať alebo adaptovať software... prekladať, dekomponovať, disasemblovať...“

Tak jsem žádostivý, kdy mě zavřou...

Pozn. JHy: Zde si neodpustím ocitovat ze zákona č. 247/1990 Sb. (autorský zákon), § 15, odst. 4: „Oprávněný vlastník rozmnoženiny počítačového programu není povinen získat autorovo svolení k pořízení rozmnoženiny nebo úpravy takového programu, potřebující tuto rozmnoženinu nebo úpravu pro vlastní provoz počítače, pro nějž byl program ziskán...“ Z toho plyne, že úpravě programu pro vlastní potřebu uživatele nelze nijak bránit ani jí postihovat.

Je smutné, když drahý, legálně koupený program si musí uživatel dodělávat sám doma ve stylu programů Public Domain - „stačí se v tom trochu povrtat a funguje.“ Redakce ■

Programů je spousta...

Hry: Akcionál II, Piškworks, Qang, Raxoft Games Collection (Piškworks+Qang), Exploding Atoms, Labyrinth, Omikron Games Collection (Exploding Atoms+Labyrinth), Adventure Games Collection, Yaggo (+Mines), 3D-Tetris, Puzzle Games Collection (Piškworks, Exploding Atoms, Yaggo, Mines, 3D-Tetris), Dobývání Hradu 1 a 2, Falling Down (+Brutal Worms), kolekce Venděl, kolekce Adventure 2: Užitkové programy: Fotografie 2.0, Sprite Maker 1.2, INFOsoft Graphics Collection, Lívus, Kalor, BT100+ (utilita pro Desktop), Desktop Professional Fonts, Cradot 2, Sound Master, Color Draw verze 1.6, Booter, Hardcopy 5.1; FreeWare ZX Magazínu: Freeware 1, Freeware 2 – pouze pro dospělé...

Až si vyberete programy, o které máte zájem, navštívte naše distributory:

Klub 602, Martinská 5, Praha 1;
Kompakt Servis, Masarykova 1f, 1192, Veselí nad Moravou, tel.: 0631/2321

Petr Lapšinský, Písecká 22, Cheb, tel.: 0166/943 183

...nebo autorizované dealery:

Pavel Šolc, Palackého 2627, Pardubice

Jan Lodi, Vondroušova 1195, Praha 6, tel.: 02/301 69 00

Antonín Budil, Na Borku 1611, Jirkov

Gabriela Zábojníková, Hanušká 2833, Tábor, tel.: 0361/644 80

Martin Dřevo, Štělecká 473, Hradec Králové, tel.: 049/353 71

Líbor Drnek, Verdek 72, Dvůr Králové n. l., tel.: 0437/2697

Martin Humpolík, Strakatého 11, Brno

Michal Bednář, Vrchlického 266/36, Liberec 13

Jiří Schejbal, Ječná 504/7, Liberec 5, tel.: 048/462 185

Pokud jste ze Slovenska, obraťte se na našeho zástupce:

G&H, Novomeského 7, 911 01 Trenčín, tel.: 0831/525 007

Jestliže ve svém okolí nenajdete žádného z našich partnerů, obraťte se dál výrobce na naši záslíkovanou službu. Na výzvání vám zdarma záleží katalog s kompletním popisem produktů.

Jan Hanousek Computer Software
Lázeňská 6, 118 00 Praha 1

Stačí si jen vybrat!

Listárna

Vážení čtenáři,

Rubrika Listárna je zcela vyhrazena pro vaše dopisy a naše případné odpovědi. Máte-li jakékoliv připomínky k obsahu ZX Magazinu nebo jednotlivým článkům, určitě nám je pošlete. Do listárny též můžete poslat nejrůznější technické a jiné dotazy, o nichž soudíte, že jsme schopni na ně odpovědět. Není-li možno odpovědět na dotaz přímo v listárně, vynasnažíme se zaslát vám individuální odpověď – pro tento účel prosím do svého dopisu přiložte poštovní známku. Je-li váš dopis reakcí na článek, uvedte prosím jeho název a rubriku.

Svůj dopis můžete adresovat i konkrétnímu redaktoru (pokud je nutné, aby si jej přečetl). V tom případě jeho jméno připošlete před adresu redakce.

Přejete-li si, aby byla otiskena vaše adresa (a mohli vám odpovědět i ostatní čtenáři), tak to v dopise výrazně uveďte.

V ZXM 2/94 byly uveřejněny dvě nezávislé dvoustránkové recenze na dlouho očekávaný editor ZX 602. První z nich napsal redakční spolupracovník a současný člen redakční rady Jan Lodi pod redakční zkratkou LHC Soft. Je registrovaným uživatelem ZX 602 a recenzi napsal mimochodem právě na ni. Druhou recenzi napsal na přání redakce Petr Žabenský, pracující pod značkou KVAKSOFT, rovněž spolupracovník redakce, mj. autor našeho seriálu o CP/M, ale především dobrý programátor, autor komentovaného výpisu ROM D40.

Tyto recenze nelze jednoznačně charakterizovat jako kritické, protože vpravdě příliš kladně nevyznály. Zvláště ta první z nich. Není divu, že tyto články mnohé uživatele popudily a my obdrželi nejeden nesouhlasný dopis (a oba byly dost rozhořčené). V těchto dopisech nám píšetelé vyčítají neobjektivnost, nepravidlost uvedených údajů a především to, že v době uveřejnění recenzí již byla na trhu nová verze programu – ZX 603.

Prestože za obsah článku ručí autor (jak je uvedeno v titráži časopisu), chtěli bychom se k uvedeném námitkám vyjádřit. Zvláště obsah první recenze se zdál značně kriticky i redakci, a proto jsme textový editor sami otestovali. Fakta uvedená v recenzi se nám zdála pravdivá a osobní postoj recenzenta těžko můžeme ovlivňovat (máme přeci svobodu projevu!).

V době vzniku recenze neměl žádný z autorů k dispozici novou verzi programu ZX 603. Proto jsme přislibili, že se k tomuto textovému editoru ještě vrátíme. V tomto čísle můžete článek o ZX 603 najít, čímž plní redakce svůj slib.

Ale zpět k dopisům. Jistě nejzajímavějším ohlasem na recenzi ZX 602 je stanovisko samotného autora programu. Byl sice původně adresován šéfredaktorovi časopisu, nicméně

lépe na něj může odpovědět spíše ten, kdo program opravdu důsledně testoval. Dovolujeme si otisknout část dopisu autora ZX 602(3) Ing. Miroslava Benička a odpověď Jana Lodla na ni. Čtenář nechť si sám udělá vlastní názor.

Za redakci ZX Magazinu

Jaromír Krejčí & Lubomír Bláha

Vážený pane šéfredaktore,

... V ZXM 1/94 vyšel článek: *textové editory pro ZX Spectrum (1)*. O ZX 602 zde nebyla zmínka, očekával jsem, že se 602 objeví ve druhém pokračování tohoto článku, zase nic. Přesto, že už ZX 602 byla vývojem tohoto editoru zdokonalena a již v tu dobu byla v prodeji jako ZX 603.

V ZXM 2/94 pan Aley Keprt na konec tohoto seriálu udělal tabulku, já bych 602 zařadil před D-text. Kdybych posuzoval v tu dobu 603... Vedle tohoto článku zde byl druhý, pro mne zajímavý článek pana George K.: „Ideální textový editor pro naše Spectrum“, jak daleko je ZX 603 od tohoto vysněného editoru? Převážnou část toho splňuje ZX 603 (jednoduché vkládání obrázku vedle sebe, čeština Latin 2, změna tvary pisma atd.). Dnes mám hotový editor ZX 603 profesionál, po vytisknutí manuálu půjde mezi Spectristy.

Ted jsem přišel konečně k tomu, co již tušíte. K recenzi ZX 602 od pana LHC. Nevím, jestli v takovém vynikajícím časopise, jako je bezesporu ZXM, je místo (více jak 4 stránky) k napsání „blábolů“ panem LHC o ZX 602, o editoru, který je již historii a vývoj šel dál. Pan LHC, nevím, co si o tom mám myslet, šel tak daleko, že na straně 4: „Neděle... nevýhodou tohoto programu (to již psal o 603) je snad jeho cena 555 Kč“, což není pravda. Cena ZX 603 je 399 Kč, upgrade pro majitele 602 je 99 Kč, bez vrácení 602. ZX 602 byla pro majitele DESKTOPu nebo POSTER MAKERu o 100 Kč sňžena.

Vážený pane, nevím skutečně, co si mám o tom myslet, nechám na Vašem posouzení. Bylo by vhodné v příštím čísle uvést správné ceny, že LHC soft se dal na historii a přes srdce nepřenesl nic, co se přiblíží k Desktopu. Nejsem z těch, u kterých akce vyvolá bouřlivou reakci, některá vyjádření pana LHC soft směřují pod pás. Ví pan LHC vůbec, za kolik se ZX 602 prodávala, jaké slevy byly na ni? ...

Velevážený pane Beničku,

dostal jsem Váš dopis do ruky, abych na něj odpověděl v dnešní listárně. Rád tak činím.

Důvod, proč se o ZX 602(3) nemluvilo v článcích *Textové editory a ZX Spectrum* neznám. Mám ale nejasný pocit, že článek byl napsán ještě před uvedením ZX 602 na trh, takže ho autor nemohl mít k dispozici.

A teď k hlavnímu bodu moji odpovědi, k recenzi textového editoru ZX 602. Vaše hlavní výhrady se týkaly cen. Vzal jsem si k ruce Váš leták z června roku 1994 a stojí tam: ZX 602 za 360 Sk/Kč, Upgrade z DESKTOPu apod. za 260 Sk/Kč. Možnost Upgrade však už v době, kdy jsem si program kupoval, nebyla. Samozřejmě dobře vím, kolik ZX 602 stála, protože jsem si ho zcela legálně koupil a jsem registrovaným uživatelem tohoto produktu. Pokud jde o cenu 555 Sk/Kč, kterou mi vytýkáte – měl jsem na mysli celý komplet ZX 603 + Utility 603. Nevím, jestli jste si toho všimli, ale časopis se skládá z různých článků a ne všechny se týkají stejněho tématu, ač je napsal stejný autor. Zmínka o této ceně padla v reportáži ze SAMCONU '95 v souvislosti s prezentací Vašeho autorizovaného dealera G&H.

A teď pokud jde o moje „bláboly“ o ZX 602. Je škoda, že jste si nenašel čas trochu víc konkretně. Já nejsem namyšlený (alespoň ne moc), ale když někdo prohlásí moji práci za blábol, rád bych věděl proč. Kromě toho, moje recenze zabrala ne 4 stránky, ale pouze strany dvě. Autorem druhých dvou stran je KVAKSOFT, ale podle Vašeho dopisu zřejmě i on blábolil, přestože jemu tento editor prý připadá docela dobrý.

Než zkusím stručně zrekapitulovat „bláboly“, kterých jsem se dopustil, musím přiznat, že tak 60 % mnou kritizovaných věcí je v ZX 603 s Utilitami odstraněna. No, ale pro pořádek:

1. Tisk od samého okraje papíru. Takhle skutečně ZX 602 tiskne, a pokud se Vám to zdá estetické a použitelné, dobrá, já jako recenzent mám jiný názor. Odstraněno v ZX 603.

2. Ošklivé „malé info“. Nemohu si pomoci, ale nelibí se mi. Co tam přidat informaci o EXT, Graph, CapsLock či přepis? V ZX 603 trvá.

3. Dohrávání HELPU z disku. Jde o spor, který kvakimu se to třeba líbí, mně se to ale moc nepozdává. V ZX 603 trvá.

4. Špatný pohyb po textu. V ZX 602 to skutečně bylo slabé. ZX 603 se v tom částečně (mnohokrát) zlepšila.

5. Nezachovávání řádkování na měkkce ukončených řádcích. Text, kde je vždy 1. řádek v odstavci odsazen jinak než ostatní (pokud jsem zrovna takový puntíčkář a požaduji stranu podle Státní normy 30 řádek po 60-ti úhozech), vypadá velice odpudivě. V ZX 603 trvá.

6. Podpora pouze Kamenických a špatný popis download. ZX 603 už podporuje Latin2 (diký Vám za to). Špatný popis downloadu sice trvá, ale nakonec už ho téměř nepotřebuju. Na obrazovce sice stále běží Kameníci, což se projeví při přenosu z PC, kde se (často) piše pod Latin2, ale to bych Vám klidně odpustil.

7. Nestandardní přípona. Budiž, opět je to sporné, je to skutečně asi nejjednodušší způ-

sob, jak poznat „svůj“ soubor. Jedná se ovšem o nestandardní příponu! V ZX 603 trvá.

8. Ničení mezer na začátku odstavce.

Právě jsem to byl vyzkoušel na T 602 (PC) a ta tento problém nemá. Uznávám, že moderní typografie dovoluje začítat odstavce na první pozici, ale je běžně zvykem začítat 5 úhozů (spíše jen 3 – pozn. J.H.) od kraje. ZX 602 tyto úhozy zničí při zarovnávání. V ZX 603 trvá.

Tak si myslím, že jsem zhodnotil všechny hlavní „bláboly“, kterých jsem se dopustil. Zdá se, že to tak úplně nesmysly nebyly. A pokud jste snad náhodou mysele nějaké jiné, než jsem zde vysvětlil, sepište mi je a pošlete na adresu redakce. Rád Vám na ně odpovím. Možná příspěji nějakým nápadem do dalších verzí.

Pokud jde o moje „dání se na historii“, máte pravdu, skutečně ji na VŠ studují. Ovšem není pravda, že bych „přes srdce nepřenesl nic, co se blíží DESKTOPU.“ Ve své době to byla špička, bohužel s nákupem nové tiskárny jsem musel přejít zpět na D-text, protože DESKTOP a LQ 100 se nějak nemají rádi (rád bych ty normostrany). To byl ostatně hlavní důvod k nákupu ZX 602. Musím uznat, že v ZX 602 se psalo (ne tisklo) trochu lépe. I já bych ho řadil někde kolmo D-text a ZX 603 na úroveň DESKTOPU (i vše). To jsem ale v době recenze ZX 602 netušil. ZX 603 nemám, jednak mi na něj nebylo a jednak bych si mohel koupit 2 kopie, protože potřebuji pracovat jak s disketou 3,5“, tak 5,25“.

Měl jsem možnost seznámit se i s editorem ZX 603 Pro (při příležitosti recenze pro toto číslo) a musím uznat, že je už hodně blízko k vel-

mi dobrému textovému editoru pro ZX Spectrum. Chybí snad jen číslování stránek a záhlaví, ale to je přeci jenom přehlednutelné.

Škoda, že jste nenašel odvahu dát ZX 603 Pro k recenzi opět mně, snad bych se „chytil za nos“. Nechtěl jsem Vás skutečně nijak poškodit. Napsal jsem recenzi tak, jak jsem cítil. Pod pás jsem šel jen neúmyslně a velice nerad. Pokud byly snad některé moje obraty tvrdší než bylo třeba, přijměte, prosím, moji upřímnou omluvu!

Těším se na další spolupráci

- LHC Soft -

P.S.: Tuto odpověď jsem napsal ve Vaši ZX 603 Pro.

Velká část dopisů, adresovaných redakci, má velmi podobný ráz – týkají se problémů s vycházením ZX Magazinu. Předplatitelé si stěžují, že nedostávají časopis, který zaplatili a někteří se obávají, zda ZX Magazin neprestane vycházet. Věříme, že nejlepší odpověď je výtisk, který právě držíte v rukou.

O důvodech skluza a problémech s vydáváním si můžete přečíst v úvodníku, nemá smysl zde znova opakovat. Chceme vás jen ubezpečit, že na vás, své čtenáře, stále myslíme a že na ZX Magazinu pracujeme, jak to jde. Takže se již nyní můžete těšit na další číslo, které vyjde velmi brzy.

A nezapomeňte, že i na vás záleží, jak bude ZX Magazin v budoucnu vypadat. Napište nám prosím svůj názor na obsah časopisu – a ještě více uvítáme kvalitní příspěvky do něj.

Slosování nových předplatitelů

Začátkem tohoto roku zorganizoval ZX Magazín reklamní akci pro získání nových předplatitelů. Kromě toho, že získali zlevněné předplatné tohoto jedinečného časopisu, měli i šanci, že vyhrají jednu ze tří cen, které pro tento účel věnovala firma J.H.C.S.

Všechny předplatní lístky, došlé ve stanoveném termínu, byly slosovány a seznam výherců zde uvádíme:

1. cena – libovolný produkt firmy J.H.C.S. výherce: Dušan Škuta, Bohumín

2. cena – libovolný produkt firmy J.H.C.S. v ceně do 150 Kč výherce: Vojtěch Damborský, Veselí nad Moravou

3. cena – libovolný produkt firmy J.H.C.S. v ceně do 100 Kč výherce: Vladislav Macháček, Klatovy

Výhercům srdečně blahopřeje celá redakce ZX Magazinu i firma J.H.C.S.

Jak psát do ZX Magazínu

Dokončení ze str. 4

Pokud pišete odborný článek, pamatujte i na neodborníky. Složitější věci klidně podrobněji vysvětlete, ne každý se ve všem přesně vyzná. Nemá smysl poslat jen výpis nějakého programu – vždy napište alespoň krátký článek.

Technická stránka

Článek do ZX Magazinu nemá smysl psát na papír – přinejmenším použijte Desktop nebo jiný editor na Spectru, máte-li PC nebo jiný šestnáctibitový počítač, je to ještě výhodnější.

Formát textu:

1) Máte Spectrum – pošlete článek na disketu nebo kazetě v nějakém standardním formátu (Desktop, D-Text, ZX 602...).

2) Máte PC – napište text v čem chcete, ale pošlete jej nejlépe ve formátu T602 (a pokud možno použijte kód bratří Kamenických). Nemá smysl psát ve Wordu, AmiPro, Writu nebo něčem podobném pro Windows!

V textu můžete odlišovat řezy písma (bold, italic...), ale nepřehánějte to.

Další technická pravidla:

1) Do textových souborů napište svoje celé jméno, adresu a rodné číslo. Adresa nebude otisknuta (pokud to chcete, výrazně to napište).

2) Článek by měl mít délku alespoň cca 4000 bytů, raději více – vyčerpávající recenze nebo návod prostě nelze vměstnat do 2 KB. Délkové omezení neplatí pro krátké aktuální zprávy, které mohou mít i jen pár rádek.

3) Na konci článku by měla být tabulka, obsahující základní informace – název programu, autor, producent, rok vydání apod. (podívejte se v ZX). Platí zejména u návodů a recenzí.

Obrázky

Ke svým článkům vždy posílejte obrázky. U her je to snadné – stačí pořídit screenshoty a poslat nám je jako SCREEN\$ (6912 bajtů). Tento formát je nejjistější, klidně ho použijte i když posíláte PC disketu (použijte El Manager). Obrázky raději nijak nepřevádějte (zejména ne na černobilé pomocí Fonteditoru).

Případné popisky napište nejlépe přímo do hlavního textového souboru a uveďte přesné názvy obrázků na médiu (ať je jasné, co k čemu patří).

Fotografie (do reportáží se velmi hodí) posílejte v původní papírové podobě – popisky samozřejmě můžete použít (napsat do textu a odkázat na číslo fotografie).

U odborných článků má obrázek často podobu schématu nebo náčrtu – vhodná předloha může být např. kresba tuší na papíře, rovněž můžete poslat grafický soubor standardního for-

mátu (TIF, GIF...), při kreslení však pamatujte na dostatečnou velikost – raději se předem informujte. Podobná situace je i při kreslení map do her.

Děkuji za pozornost a doufám, že od této chvíle budou od vás přicházet jen články na vysoké profesionální úrovni. Zdá-li se vám, že v tomto textu něco důležitého chybí, napište si o podrobnejší informace do redakce.

Ještě jedna omluva...

Protože ve chvíli, kdy tohle пиšу, je ráno osmnáctého dubna a vy toto číslo ZX Magazinu budete držet v rukou nejdříve za týden, je přinejmenším slušnost abych se omluvil za zpozdění vzniklé při tvorbě grafické úpravy a sazby. Vytvoření nové grafické podoby jakéhokoliv časopisu je časově náročná věc, a já jsem v době, kdy jsem na ní začal pracovat netušil, že nastanou okolnosti, které mě přinutí věnovat se většinu pracovního dne něčemu naprostě jinému. Nicméně s koncem dubna se mé pracovní závazky vůči ČRo časově sníží, a na ZX Magazinu 2/96 začnu pracovat ihned po dokončení tohoto čísla. Děkuji za pochopení.

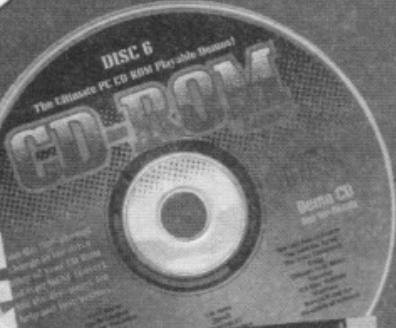
Jan Hanousek

JIŽ DRUHÉ ČÍSLO

ročník 1/95
 cena 30 Kč, 37 SK,
 1.90 DM, 1.10 USD

40 STRAN
ZAJÍMAVÝCH
INFORMACÍ

PŘÍLOHY



PROGRAMOVÉ
PŘÍLOHY
PRO SPECTRUM
I PRO PC

PROGR



PROXIMA magazine
2/95 vychází 8. 12. 1995

Informace na adresu
PROXIMA - software
Velká Hradební 19
400 01 Ústí nad Labem
tel.: 047 / 520 01 82
fax: 047 / 520 90 39

a stranách 16-18 a 38-39.



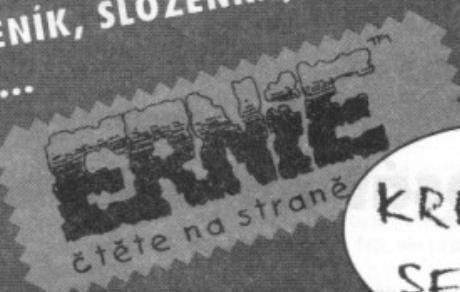
PUBLIC 24
PLAYER, THE BEST
FORMAT, MR. WINDOW, Y-Z
CHANGE, DISK RENAME, SNAP
SCREEN, PC FORMAT, EXT-
CHANGE, EXT-RENAME,
REFRESH FILE
(c) 1995 Proxima

proxima

MAGAZINE

Uvnitř čísla:

- komplety zahraničních her
SMASH 16
Super Star SEYMOUR
- recenze her - PC
WARCRAFT
preview: **LOST EDEN**
- PROGRAMOVÁNÍ na PC
Pascal pro začátečníky
- překladač a slovnik:
LANDI TRANSLATOR
- recenze hardware
KEYBOARD PROFACE
- CENÍK, SLOŽENKA, SOUTĚŽ!
- a...



PF '96

KRESLENÝ
SERIÁL

NOVÝ
ČASOPIS

BOMBA
OBSAH

proxima

MAGAZINE

časopis pro uživatele
osmibitových počítačů ZX Spectrum, Didaktik
a šestnáctibitových počítačů PC

Že by se již ZX Magazín zařadil po bok jiných exkluzivních časopisů a uspořádal svůj vlastní ples? Tak na to si bohužel ještě chvíli počkáme (ale budeme vás o tom včas informovat). Prozatím vám nabízíme reportáž z jiného plesu, který měl ale k našemu oblíbenému Spectru velmi blízký vztah.

Ples v Lucerně

V pátek 5. ledna tohoto roku se ve velkém sále pražské Lucerny shromáždilo větší množství krásně oděných dam a elegantních pánů. Není divu – konal se totiž maturitní ples Střední průmyslové školy elektrotechnické v Ječné ulici. Na tomto plese se sešla větší část redakce ZX Magazínu spolu s dalšími lidmi, kteří mají se Spectrem co do číňení. A důvod?

Svoji „zkoušku z dospělosti“ bude totiž letos skládat jistý Lubomír Bláha, student SPŠE. Neznáte ho? Napovíme vám: výška přes dva metry, v logu bomba... Stále nic? Tedy dále: programy Oradot, Booter a spousta dalších, které se teprve chystají...

Ted už to ale musel poznat každý – je to samozřejmě Tritolsoft, velký pokračovatel programátorských es minulosti (rozhovor s ním si můžete přečíst na jiném místě tohoto čísla).

Ples měl začít v 19 hodin, zpozdění činilo jen něco málo přes hodinu. Předtančení (v průběhu večera byla celkem tři) obstarala skupina Minikolor, kterou Tritolsoft v záchravu sklerózy přejmenoval na Multikolor. Později to odvolal, protože zjistil, že předvedené barevné kreace by na Spectru zvládly bez problémů i v atributech. Vystoupení nebyla příliš objevná, všechna ve stejném rytmu (techno), snad jen kostýmy se mírně měnily. Přehnaně vybasovaná (co má kdo proti basům? pozn. JHa) hudba měla jediné plus – díky nadměrné hlasitosti ji mohli vnímat

i zcela hluší lidé – ti ale většinou na plesy nechodi. My ostatní, s do té doby normálním sluchem, jsme se jen zoufale snažili dostat z těsné blízkosti reproduktorů.

Všichni přítomní Spectristé (alespoň ti nám známi) se směrnali k jedinému stolu. Situaci nám trochu komplikovala přítomnost něžného pohlaví, které má obvykle k počítacům poněkud odtažitý vztah. Místo abychom tedy trávili čas řešením pracovních problémů, chovali jsme se víceméně jako normální lidé na plese, tedy jsme občas i tančili. K počítacům se hovor stočil jen

několikrát, zato však s umocněnou intenzitou. Mluvilo se samozřejmě i o ZX Magazínu. Proběhlo rovněž předání jedné disky (žádná pirátská kopie, také agenti softwarové policie odešli s nepořízenou) a jedné kazety – víc se toho do kapese saka naprat nedá.

Pokud jde o ostatní události, bylo vše obdobné jako



A tady jsme všichni: (zleva) Honza, Olga, Jarda, Anička, Lubomír, Magdalena, Pavel a dole Jakub.
Do maturity ještě nějaký čas zbývá, ale jak to dopadne (vpravo)?



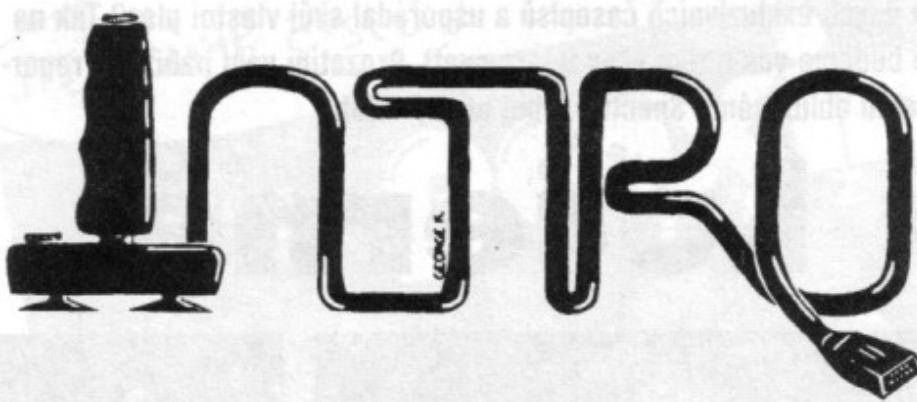
na jiných maturitních plesech. Hudba hrála především rokenrol a rumbu, sem tam se dostalo i na jiné tance. Parket byl jako vždy přeplněn, k žádnému vážnému zranění nohou ale naštěstí nedošlo. ■

A jako by tohle všechno nestačilo, měl 7. února (no tohle – to je datum mých narozenin... pozn. JHa) svůj maturitní ples další z pražských programátorů – +GAMA (Jiří Doležal). Ale o tom snad zase někdy jindy... ■



Málokdy se stane, aby byl někdo vyšší než Tritolsoft...





CO SE PŘIPRAVUJE

Busy soft se nechal slyšet, že po úspěchu programu STOP RESET připravuje jeho volné pokračování, nazvané ODPAL RESET, které nejenomže vypíše na obrazovku něco v duchu „Ten reset jste si mohli odpustit“, ale také vykonáním jisté speciální sekvence instrukcí fyzicky odpálí RESET vstup na procesoru Z80. Žel, práce na programu byly dočasně pozastaveny, neboť prototyp programu při odladování „zamrzol“ a Busy ho nemůže nijak STOPnout, neboť jeho Spektrum má na procesoru odpálený vstup RESET. Jak potvrdil Tritolsoft, sekvence příkazů nemůže být příliš složitá, neboť jeho programy ji pravidelně nacházejí, když se zhroutí.

Tritolsoft prohlásil, že přetahat samplu a obrázky z PC do Spectra umí každý blbec a proto se rozhodl na Speccy vytvořit několik dílů Samplemánie (samplu má na PC dost!), několik dílů Screen dem (CD pro PC jsou takových obrázků plná) a také několik disket animačních sekvencí (FLIků je na PC také hromada...).

ZLATÝ GAMÁK '96

Letos poprvé hodlá redakce časopisu udělit cenu prestižní cenu Zlatého Gamáka. Na cenu může být nominován pouze ten, kdo splní následující podmínky:

- alespoň dvě noci vydržel bez spánku pařit svoji oblíbenou hru
- zásadně hraje hry bez POKE a v neupravených verzích
- seznam dohraných her musí být dlouhý nejméně 200 položek a musí být dokumentován obrázky konců her

– nejdéle po deseti hodinách odtržení od možnosti pařit se u něj musí dostavovat abstinenci příznaky

– nikdy se nezpronevěřil svému Spectru a vždy hraje hry zásadně na něm

Prestože počet nominovaných by mohl být poměrně vysoký, bude udělení této ceny problematické, neboť posledně jmenovaný bod se zdá být v dnešní době příliš krutý.

Pozn. Slovo „Gamák“ označuje v západočeské spectrácké hantýrce „gamesníka“, nikoliv majitele Didaktiku Gama.

SERIÁL

V současné době, kdy můžeme v televizi sledovat 425. díl Dynastie, asi 250. díl Dallasu, snad 570. díl Tak jde čas a mnohé další, rozhodla se redakce ZXM vydávat také ve svém časopise nekonečný seriál. Dlouho se uvažovalo, o čem by měl být. Nakonec padlo rozhodnutí na titul **Co již určitě neudělají**. V tomto seriálu bychom vám chtěli poskytnout zaručené informace o tom, co pro Spectrum určitě neudělají známé osobnosti z jeho české historie.

Díl první:

George K. již určitě nenapíše nový seriál do ZXM, nepřidělá ovlaďač pro A-Mouse do SQ-Trackeru a spoustu jiných věcí, které kdysi dávno slibil.

Univerdom zcela jistě nepředělá pro Spectrum svůj program Zakázy, který neustále tak zběsile ladí na PC.

MB & DG (teď již pořád bez DG) nenakreslí žádný obrázek pro ZXM.

JSH nikdy neudělá žádný program na Didaktiku M s D 40.

Tritolsoft již nikdy neudělá žádný kazetový LOADER.

pokud jste se zde nenalezli, příště možná ...

NOVINKA V ZXM

Bílá místa, která jste mohli vidět v textu v minulém čísle, jsme úmyslně nechali prázdná. Mnozí čtenáři by totiž rádi viděli v ZX Magazínu také nějaký svůj výtvor. Jelikož však nelze vyhovět všem, tvořiví čtenáři mají možnost si tento prostor podle svého vkusu zaplnit sami.

ÚHEL POHLEDU

Poté, co Tritolsoft položil 3,5" HD disketu na digitální váhu, nevěřícně prohlásil: „Nikdy bych nevěřil, že 1 457 kilo může vážit jen 16,9866 gramu.“

PODLE NEJNOVĚJŠÍCH VÝZKUMŮ

v oblasti magnetických datových médií bylo zjištěno, že předpokládaná výhoda 3,5" disketových jednotek oproti 5,25" (DD kapacita 720 KB místo 360 KB) je neopodstatněnou fikcí. Do mechaniky 5,25" lze totiž na rozdíl od 3,5" vložit (nacpat) dvě diskety, čímž se kapacita jednotky zdvojnásobí. U osmdesátiprosté mechaniky 5,25" QD (standardně 720 KB) se dá vložením dvou disket dosáhnout dokonce kapacity přes 1 MB! V současné době probíhá ověřování hypotézy, zda by do této mechaniky (quadruple density, tedy čtyřnásobná hustota) nebylo možno vložit diskety čtyři.

DEMENTI

J. K. označil za dementy všechny, kdož považují hraní si se Spectrem za ztrátu času.

Co najdete v příštím čísle ZX Magazínu

například:

2. část návodu na hru Deliverance

Recenze počítače Kompakt Professional

Pokračování seriálu o operačním systému CP/M

Jak udělat VERIFY na jednotce D 40

Článek o komprimačních metodách

Nové komplety Freeware ZX Magazínu

...a spousta dalších článků pro opravdové spectristy!

**Co v příštím čísle rozhodně
nenajdete:**

**Rozhovor
s D.J. Bobem**



**ZX Magazín 2/96
100 % D.J. Bobo - Free
GUARANTEED**



Že na Spectrum nejsou žádné nové hry?

NE SMI MYSLET!

Falling Down

akčně-logická hra

- člen velké rodiny her stylu Boulder Dash
- doposud nejpropracovanější hra svého druhu
- spousta nových hracích prvků
- integrovaný editor levelů
- možnost hry dvou hráčů
- v základní verzi neuvěřitelných 39 herních úrovní (téměř 72 KB)!



A navíc dostanete ke hře Falling Down ZDARMA freewarovou hru Brutal Worms pro jednoho až čtyři hráče!

Kolekce Vendelín

tři skvělé hry za zvýhodněnou cenu

Vendelín v zakletém domě – dobrodružná grafická hra s mnoha místnostmi

Skládaná – jedinečné zpracování klasického hlavolamu „patnáctka“ s možností nahrání libovolného obrázku (pět různě obtížných obrázků je v ceně)

Fervor – jízda automobilem jen pro zkušené řidiče



kolekce Adventure 2

tři napínavé konverzační hry

Generátor – v roli detektiva procestujte tři různá města a najděte pachatele hrozného zločinu

Vzpoura robotů – vysazen na cizí planetě bojujete se vzbouřenými roboty... bojujete o SVŮJ život!

M.M. 6 žije – nápadité prostředí, mnoho postav a nesnadný úkol v textovce ovládané z menu



Ale i starší hry stojí za pozornost...

Aktionár II

– dobrodružství ve světě cenných papírů a velkých peněz



Piškworks

– nejdokonalejší počítačový simulátor piškvorek od Patrika Raka



Yaggo + Mines

– dvě logické hry s perfektní grafikou od autorské skupiny NOP procičí vás mozek



3D-Tetris

– všechni ho někdy viděli, každý už ho hrál. Tetris – nejnájemnější logická hra všech dob. Pro vás dokonce prostorově!



Jan Hanousek Computer Software

Producent softwaru pro Spectrum, Didaktik a kompatibilní počítače

Lázeňská 6, 118 00 Praha 1

Hráči, myslíme na vás!

J.H.C.S.