

ZX Magazin

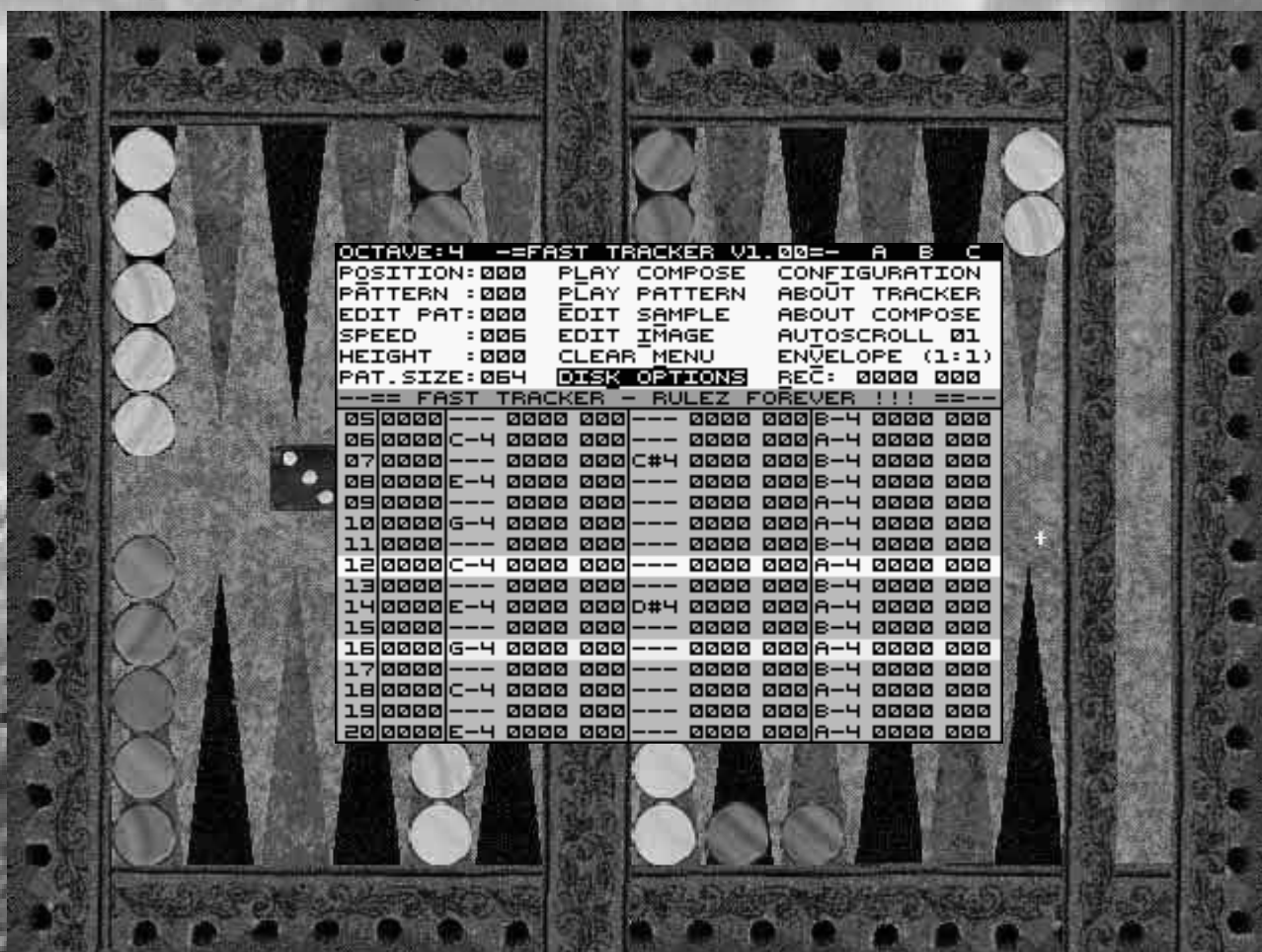
časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 2/01

cena: 34 Kč

Let's TRACK!

Kdo bude pánem lurče?

Programujeme ve FREESCAPE



Začátek

Hajl Spectristi!

Když jsem po Tritolovi přebíral sazbu ZX Magazin, činul jsem tak pod podmínkou a za předpokladu, že jde opravdu jenom o to, ZXM vysázet z dodaných článků a pak ho dát někomu, kdo to vydá a rozešle lidem.

Protože dlouho nebyly články, uvolil jsem se, že tedy tu a tam nějakou drobnost napíšu, aby se zaplnilo volné místo. Výsledkem je asi pět čísel ZXM zaplněných převážně či dokonce pouze mým materiálem (*čímž se nechci chlubit, protože ty moje bláboly stejně nikoho nezajímají, kdyby do ZXM přispívalo víc lidí, určitě by šel mnohem líp na odbyt*).

To jsem ale pořád doufal, že se nebudu muset zabývat tím, kde, jak, za co a na čem ZXM vytisknout, případně za co, komu a kam kolik čísel rozeslat.

Co si ovšem člověk neudělá sám, to nemá, a tak se stalo, že koncem roku 2002 mi doma čekala nevytištěná čísla ještě z roku 2000! A za tu dobu jsem cizí články dostal asi tři. Shánění dalších materiálů od jiných autorů dalo asi víc práce, než kdybych všechno psal sám.

A to jsem vlastně klidně mohl. Psát si svůj báječný časopis jen tak pro sebe.

Nechtělo se mi ale pořád věřit, že spectristi jsou banda líných slaboduchých idiotů, kteří si ve svém domácím muzeu na policice pod skleněným poklopem oprašují svého odporného gumáka a vzpomínají, jaké to byly časy, když z tapezatoru za kvilivých zvuků nahraná hra beepala do noci, a nedbajíce o současnost pohrdají nejen tím, co dnešek Spectru přináší, ale i svým časopisem.

Třeba se zítra z tohoto děsného snu probudím... a ZXM vyjde barevně.

+GAMA



Příští číslo přinese:

přehled a hodnocení šachových programů, návod a mapu k vyřešení hry Aliens, něco zajímavého o časopise FIFO...
...přehled nejdůležitějších článků, nevšední simulátor, oblíbené Intro a další překvapení...

Obsah

Vodní blábol

místo blábolu úvodního, podvodního, závodního 2

3D Construction Kit

o tom, jak tvořit ve Freescape, druhá část 3

Legenda zvaná Backgammon

seznamte se, prosím 6

Tools 40/80/2000/128

dobrý sluha, ale špatný pán, čili jak na něj 10

E-mail na ZX Spectru

připojte svého miláčka na internet 11

CAD basic

opravdový CAD pro Spectrum 12

Wild West Seymour

další akční adventura pokořena! 13

Ruská K-Mouse

trocha hardware hlodavce nezabije 14

Bitva o tracker

AY hudbu možno tvořit leccjak, třeba pomocí trackerů 15

Struktura dat SQ-Trackeru

zkuste vytvořit konvertor MOD 2 SQT nebo PT 2 SQT 18

Intro

...správný spectrista čte ZXM odzadu 19

ZX Magazin – časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a komp.

Vydavatel a šéfredaktor: Matěj Kryndler

Redakční rada: Lubomír Bláha, Jaroslav Merta, Pavel Říha, Jiří Doležal

Sazba: volně podle Lubomíra Bláhy

Grafická úprava: Jan Hanousek, Lubomír Bláha

Příprava obálky: volně podle Lubomíra Bláhy

Tisk předloh: Zbyněk Vanžura

Adresa redakce: Matěj Kryndler, Na dlouhém lánu 6, 16000 Praha 6

Vychází ve spolupráci s Computer Clubem 602.

Neprochází jazykovou korekturou. Za obsah příspěvku a jeho původnost ručí autor. Inzerce přijímá redakce. Za její obsah ručí inzerent. Cena inzerce dle dohody. Distribuce formou předplatného a soukromými prodejci.

Vychází nepravidelně. Doporučená cena: **34 Kč**

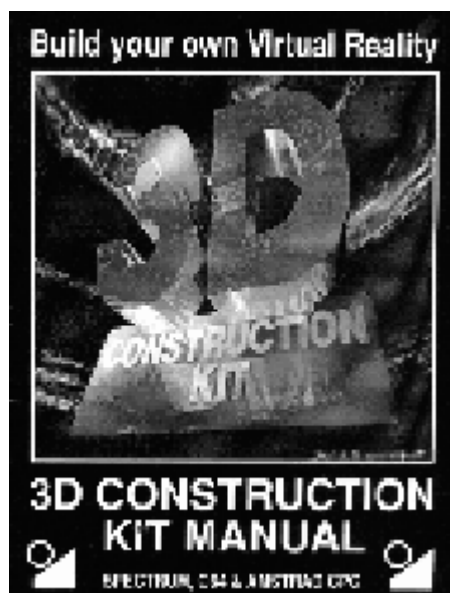
©2001 ZX Magazin, Matěj Kryndler

Jakékoli reprodukce a přetisk materiálů z tohoto časopisu jsou možné pouze s **písemným** svolením vydavatele.

3D Construction Kit

druhý díl

+GAMA



FCL

Conditions se dělí do tří druhů:

General, které se provádí každý frame v každé aree, pouze první general condition se provádí jen při spuštění hry jako inicializace.

Local, které se provádí každý frame v aree, ke které patří, v jiných areách se neprovádí.

Procedure, které mohou být volány pouze z jiných conditions povelu CALL.

Každá instrukce může mít až tři parametry, v tomto přehledu jsou jako P označeny přímo číselné hodnoty, jako V jsou označeny proměnné. Nepovinné parametry jsou v hranatých závorkách. Například

SETV P1 V2

znamená, že první hodnota musí být absolutní hodnota, druhá číslo proměnné.

Vezměmež to hezky abecedně:

ADCV – add to variable with carry

ADCV P1 V2

přičte P1 k proměnné V2, pokud je nastavené carry, přičte o jedničku víc, carry se nastavuje při překročení hodnoty 255 nebo podtečení nuly.

Viz ADDV, SUBV, SBCV.

ADDV – add to variable

ADDV P1 V2

přičte P1 k proměnné V2, při přetečení nastaví carry.

Viz ADCV, SUBV, SBCV.

AND – and

slouží ke spojování podmínek v konstrukci

IF –xx–

AND

IF –xx–

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

a vrací true pouze tehdy, když obě podmínky platí.

Viz IFEQ, IFLT, IFGT, THEN, ELSE, ENDIF, OR.

ANDV – and variable

ANDV P1 V2

provede logický and hodnoty P1

s obsahem proměnné V2, čiže bity shozené v P1 shodí i ve V2, s úspěchem lze použít k uskladnění osmi přepínačových hodnot v jedné proměnné.

Viz ORV, XORV.

CMPV – compare variable

CMPV P1 V2

porovná proměnnou s hodnotou (P1-V2)

a nastaví flagy zero (při rovnosti) a carry (když je P1 menší než V2). Vyhodnocuje se ve spojení s povely IFEQ, IFLT, IFGT.

Například – ve hře může být nesen maximálně pět objektů, při zdvihání dalšího předmětu si otestujeme, jestli je pro něj ještě místo, počet nesených předmětů je v proměnné 23:

CMPV 5 23

IFLT

THEN

-zdvihni objekt-

ELSE

-chybová hláška-

ENDIF

Viz IFEQ, IFLT, IFGT, THEN, ELSE, ENDIF, OR, AND.

CALL – call procedure

CALL P1

zavolá proceduru číslo P1. Po návratu pokračuje další instrukcí.

Viz END.

CROSS – cross

CROSS P1

zapne (1) nebo vypne (0) zaměřovací kříž.

COLOUR – colour

COLOUR P1 P2

změní barvu 3D okna, na Spectru P1

znamená typ barvy:

0 – inkoust

2 – jas

1 – papír

3 – blikání

a P2 je číslo barvy.

DELAY – delay

DELAY P1

zastaví provádění všech instrukcí na zadaný čas (v padesátinách sekundy). DELAY 50 je jedna sekunda.

DESTROY – destroy object

DESTROY P1 [P2]

P1 je číslo objektu, P2 nepovinné číslo arey. Zadaný předmět bude označen jako zničený a zmizí ze světa.

IFSHOT 4 2

THEN

DESTROY 4 2

ENDIF

provede při sestřelení objektu 4 v aree 2 jeho zlikvidování.

ELSE – else

IF –xx–

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

uvozuje blok povelů, které se provedou tehdy, jestliže podmínka za IF nebyla splněna.

Viz THEN, ENDIF.

END – end command processing

IF –xx–

THEN

...

END

[ELSE

...]

ENDIF

...

ukončí provádění aktuální condition.

Kdyby v tomto příkladu nebyl END, povely za ENDIF by se provedly vždycky, takhle jen při nesplnění podmínky.

Pokud ukončíte proceduru, vrátí se řízení do condition, která ji zavolala.

Viz CALL.

ENDGAME – end game

ENDGAME

ukončí jednu hru a inicializuje novou,

Programování

pochopitelně na základě splnění nějaké podmínky. Při inicializaci nové hry se provede global condition 1.

Například při vypršení času, uloženo v proměnné 10:

```
CMPV 0 10
IFEQ
THEN
ENDGAME
ENDIF
```

ENDIF – end if condition

```
IF -xx-
THEN
...
[ELSE
...]
```

ukončí blok instrukcí, které se provádí za splnění či nesplnění podmínky. Pokud nebyl použit END, provádí se povely za ENDIF vždy.

Viz IF -xx- , THEN, ELSE.

GOTO – goto entrance (area)

```
GOTO P1 [P2]
```

přesune hráče do jiné arey, případně do té samé, do zadaného vchodu.

Například:

```
IFSHOT 9
THEN
GOTO 1 2
ENDIF
```

provede to, že střelí-li hráč do předmětu 9 (třeba otevřených dveří), přesune se do druhé arey, jako kdyby dveřmi prošel.

IFACTIVE – if object active

```
IFACTIVE P1 [P2]
```

```
THEN
```

```
...
```

```
ENDIF
```

zjišťuje, jestli byl daný předmět hráčem aktivován.

Například při použití

```
IFACTIVE 4
THEN
INVIS 4
ENDIF
```

aktivovaný předmět zmizí.

IF nemůže být vnořený!

Viz IFHIT, IFSHOT.

IFCRUSH – if crush occuring

```
IFCRUSH
```

```
THEN
```

```
...
```

```
ENDIF
```

platí, pokud hráč zabírá prostor bounding cube některého objektu, může se to stát, jestliže se stane visible objekt v místě, kde právě hráč stojí, nebo při GOTO do entrance, kde se nějaký předmět nachází. Správně by k podobné situaci docházet nemělo.

IF nemůže být vnořený!

IFEQ – if equal

```
IFEQ
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí při nastaveném zero flagu, tedy při rovnosti nebo po nastavení povelu CMPV, ADDV, ADCV, SUBV, SBCV.

IF nemůže být vnořený!

Viz IFGT, IFLT.

IFFALL – if fallen

```
IFFALL
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí, pokud hráč spadne z výšky větší, než je nastavená bezpečná výška pádu.

IF nemůže být vnořený!

IFGT – if greater than

```
IFGT
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí, když je nastaveno carry a zároveň není nastaveno zero, tedy když porovnávána proměnná je větší než zadané číslo, po provedení CMPV, ADDV, ADCV, SUBV nebo SBCV.

IF nemůže být vnořený!

Viz IFEQ, IFLT.

IFHIT – if object hit

```
IFHIT P1
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

zjišťuje, jestli se hráč dotkl daného předmětu nebo zda po něm chodí.

Například:

```
IFHIT 4
THEN
INVIS 4
VIS 5
ENDIF
```

při nárazu na objekt 4 tento zmizí (třeba zavřené dveře) a objeví se objekt 5 (třeba otevřené dveře).

IF nemůže být vnořený!

Viz IFACTIVE, IFSHOT.

IFLT – if less than

```
IFLT
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí, pokud není nastaveno ani carry, ani zero, tedy pokud je porovnávána proměnná menší než zadané číslo, po provedení CMPV, ADDV, ADCV, SUBV nebo SBCV.

IF nemůže být vnořený!

Viz IFEQ, IFGT.

IFSENSED – if sensed

```
IFSENSED
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí, pokud se hráč pohybuje v nastavené vzdálenosti od senzoru.

IF nemůže být vnořený!

IFSHOT – if shot

```
IFSHOT P1
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

zjišťuje, zda hráč sestřelil objekt P1.

IF nemůže být vnořený!

IFTIMER – if timer

```
IFTIMER
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

zjišťuje, jestli vypršel nastavený čas, nastavení se provádí v editoru. Pro nastavení rychlosti času se používá TIMER.

IF nemůže být vnořený!

Viz TIMER.

IFVIS – if object visible

```
IFVIS P1 [P2]
```

```
THEN
```

```
...
```

```
[ELSE
```

```
...]
```

```
ENDIF
```

platí, pokud je zadaný objekt (v určené aree) nastaven jako viditelný.

Například:

```
IFHIT 12
THEN
ELSE
END
ENDIF
IFVIS 4
THEN
GOTO 1 5
ENDIF
```

udělá to, že pokud nebyl střelen objekt 12, neděje se nic (ukončení provádění condition zase trochu šetří čas), pokud ano, provede se přesun do arey 5 za předpokladu, že objekt 4, třeba přepínač, je nastaven jako viditelný.

IF nemůže být vnořený!

Viz INVIS, TOGVIS, VIS.

INVIS – invisible object

```
INVIS P1 [P2]
```

učiní zadaný objekt (v dané aree) neviditelný.

Například

```
IFSHOT 8
THEN
INVIS 9
ENDIF
```

jednoduše při střelení objektu 8 nechá zmizet objekt 9.

Viz TOGVIS, VIS, IFVIS.

MODE – movement mode

MODE P1

nastaví způsob pohybu hráče:

- 0 – podřep 3 – let 1
- 1 – chůze 4 – let 2
- 2 – běh

O druzích pohybu viz ovládání editoru.

OR – or

IF –xx–

OR

IF –xx–

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

platí, jestliže přesně jedna z podmínek platí, jinak ne.

Viz IFEQ, IFGT, IFLT, THEN, ELSE, ENDIF, AND.

ORV – or variable

ORV P1 V2

oruje P2 a V2, čiže bity nastavené v P1 nastaví i ve V2, lze použít k uschování osmi přepínačových údajů v jedné proměnné.

Například:

IFSHOT 8

THEN

ORV 2 21

ENDIF

používá 2. bit proměnné 21 jako značku, že objekt 8 byl střelen.

ANDV 2 21

IFEQ

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

jednoduše testuje stav objektu 8.

Viz ANDV, XORV.

PRINT – print message

PRINT P1 XX YY

vytiskne text P1 na pozici XX,YY.

Viz TEXTCOL.

REDRAW – redraw view window

REDRAW

ihned vykreslí nový pohled, pokud se změnil stav nějakého předmětu, bude vykreslen už v novém stavu.

SETV – set variable value

SETV P1 V2

nastaví proměnnou V2 na hodnotu P1.

SOUND – sound

SOUND P1

okamžitě zazvučí zvuk P1.

- 0 – ticho 7 – varovný zvuk
- 1 – pinknutí 8 – bonus #1
- 2 – bzučení 9 – bonus #2
- 3 – výstřel 10 – bonus #3
- 4 – aktivace 11 – otevření dveří
- 5 – náraz 12 – zavření dveří
- 6 – pád

Viz SYNCSEND.

SBCV – subtract with carry

SBCV P1 V2

od proměnné V2 odečte hodnotu P1, při nastaveném carry odečte o jedničku víc.

Viz ADDV, ADCV, SUBV.

SUBV – subtract

SUBV P1 V2

odečte hodnotu P1 od proměnné V2.

Viz ADDV, ADCV, SBCV.

SYNCSEND – synchronise sound

SYNCSEND P1

způsobí zazvučení zvuku P1, ale až po vykreslení nového frame.

Viz SOUND.

TEXTCOL – text colour

TEXTCOL P1

nastaví barvy pro tisk textů, zadává se přímo hodnota výsledného atributu.

Viz PRINT.

THEN – then

IF –xx–

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

pokud jsou splněny podmínky, provede se blok instrukcí za THEN, pokud ne, provede se blok instrukcí za ELSE (je-li přítomno).

Viz IF –xx–, ELSE, END, ENDIF.

TIMER – set timer frequency

TIMER P1

určuje, jak často se nastavuje flag časovače, detekovaný instrukcí IFTIMER. P1 se zadává v padesátinách sekundy.

Viz IFTIMER.

TOGVIS – toggle visibility

TOGVIS P1 [P2]

přepne viditelný objekt na neviditelný a naopak.

Viz INVIS, VIS, IFVIS.

VIS – visible

VIS P1 [P2]

nastaví objekt na viditelný.

Viz INVIS, TOGVIS, IFVIS.

XORV – xor variable

XORV P1 V2

xoruje P1 s V2, tedy bity v P1 nastavené ve V2 převrátí. Dá se použít k uschovávání stavu osmi přepínačů v jednom bajtu.

Například:

IFACTIVE 12

THEN

XORV 8 21

ENDIF

používá 3. bit proměnné 21 jako ukazatel aktivace či deaktivace objektu 12. Testovat ho lze pomocí instrukce ANDV, například:

ANDV 8 21

IFEQ

THEN

...

[ELSE

...]

ENDIF

Viz ANDV, ORV.

Další příklady

Dejme tomu, že objekt 3 jsou dveře zavřené a objekt 4 je díra po dveřích otevřených. Pro jednoduchost je objekt 4 černý obdélník na zdi, objekt 3 velmi plochá kostka, která ho kryje. Objekt 4 má START STATUS i PRESENT STATUS nastaveny na invisible, objekt 3 je viditelný. Dveře se budou otevírat aktivací. Přidejte LOCAL CONDITION:

IFACTIVE 3

THEN

INVIS 3

VIS 4

ENDIF

Vyzkoušejte – stiskem mezery zapněte kurzor, najedte na dveře a stiskem A je snadno otevřete.

Teď vytvořte další areu pomocí ADD AREA a vraťte se zas do arey 1.

Zadejte další LOCAL:

IFHIT 4

THEN

GOTO 2 1

ENDIF

což způsobí, při pokusu o projití otevřenými dveřmi, odejít do další arey.

Vytvoříme si objekt 5, který bude možno sebrat, při sebrání se ozve zvuk.

IFACTIVE 5

THEN

INVIS 5

SYNCSEND 1

ENDIF

Můžeme také počítat skóre, například za střelení do nesprávných předmětů:

IFSHOT 5

THEN

SUBV 15 21

ENDIF

nebo pro zvýšení skóre

IFSHOT 6

THEN

ADDV 25 21

ENDIF

Proměnné

Jak víte, jsou jednobajtové a mohou nést hodnotu 0-255, lze jich však kombinovat více dohromady a zajistit tak zpracování dvoubajtových hodnot.

je jich 128.

Proměnné 0-111 jsou vyhrazeny uživateli, 112-127 jsou systémové. Pokud zná uživatel význam systémových proměnných, může z nich číst hodnoty nebo naopak do nich zapisovat a ovlivňovat tak systém. Některé systémové proměnné jsou uloženy dvoubajtově.

112 – pozice hráče X (L)

113 – pozice hráče X (H)
 114 – pozice hráče Y (L)
 115 – pozice hráče Y (H)
 116 – pozice hráče Z (L)
 117 – pozice hráče Z (H)
 118 – rotace X (0-71 po pěti stupních)
 119 – rotace Y (0-71 po pěti stupních)
 120 – rotace Z (0-71 po pěti stupních)
 121 – stišťená klávesa (ASCII)
 122 – počítadlo přerušení (L)
 123 – počítadlo přerušení (H)
 124 – aktuální area
 125 – počet nábojů
 126 – začátek fontu (L)
 127 – začátek fontu (H)

Pokud je 125 nastavená na nulu, hráč nemůže střelít. 255 je nekonečné střelivo, jinak se po výstřelu o jedničku snižuje až k nule.

126 a 127 narozdíl od spectráckého způ-

sobu ukazují na mezeru.

Jak zpracovávat dvoubajtové proměnné? Dejme tomu, že instrument nám zobrazuje proměnné 10 a 11 jako skóre. Přičtení 100 ke skóre se pak děje asi takto:

ADDV 100 10

ADCV 0 11

Jednoduché, co?

S přičítáním čísel větších než 255 taky není moc velký problém. Třeba 300 se rozdělí na 256×1 a zbyde 44.

ADDV 44 10

ADCV 0 11

ADDV 1 11

Odečtení 300 se činí podobně:

SUBV 44 10

SBCV 0 11

SUBV 1 11

(snad jsem to nespletl).

A to je k 3D Construction Kitu snad už všechno.

Příkladá se k němu ukázková hra, uložená pod jménem 9, zkuste si ji zahrát a hlavně se podívejte, jak je v ní co naprogramováno, nejen, že vám to pomůže při jejím řešení, ale taky se poučíte o tom, jak se co dá dělat.

Cílem hry je dostat se z podivného světa, kde se ocitáte, zpátky na planetu Zemi, k čemuž krom jiného budete potřebovat i vesmírný dopravní prostředek...

+GAMA

Legenda zvaná Backgammon

Kdopak by neznal backgammon? Ale jistě, čeští spectristé. Tenhle import ze západu jim zatím moc nevoní. Ti takhle spíš matrošky nebo Jen počkej, zajíci.



Na začátek pár slov...

Na západě, především v anglosaských zemích, je přitom backgammon součástí života, jeho zpříjemněním, ne-li hned přímo nutností. Je to společenská desková hra a hraje ji každý. Přátelé v kavárně, důchodci na lavičce, dá se hrát při večerním grilování, je to oblíbená zábava milenců, známé osobnosti hrály taky backgammon. Prostě tradice.

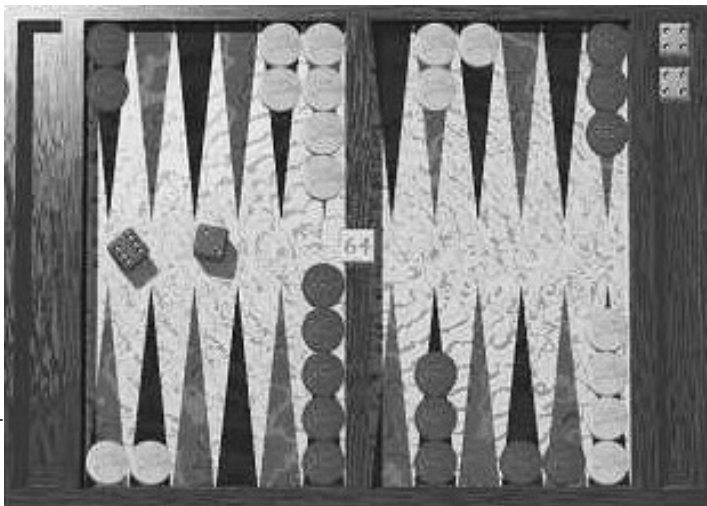
Přitom backgammon je hra stará a skoro nezbytně nutně vás musí ovanout dech dávného minula, temného středověku, loučemi

osvětlených sklepení krčem, kde sídlily vrhcáby loupežníků a desky pro hraní backgammonu. Jen se podívejte do některého

z barevných katalogů nějaké západácké hračkářské firmy. Najdete tam kufříky z vzácných dřev

s lesklým kováním, které po otevření ukážou typickou a důvěrně známou hrací plochu. Pochopitelně obsahují i ploché hrací kameny, kostky a v některých případech i kelímek pro vrhání kostkami způsobem podobným jako u vrhcábů. Hrací desky jsou samozřej-

mě, jak již asi správně tušíte, malými uměleckými díly, často to jsou intarzie z různobarevných tvrdých dřev, případně z

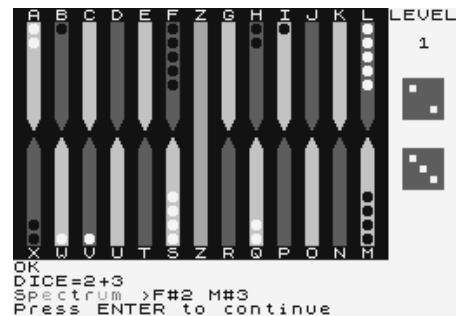


žilkovaného mramoru, tvůrci si dávají záležet, v mnoha rodinách mají samostatný stůl na hraní backgammonu, na jehož

desce je už hrací plocha vyvedena, občas na takový stůl můžete narazit i u některého bohatšího spoluobčana u nás, většinou slouží z neznalosti jako stůl servírovačí,



backgammon. Vyžaduje desku, rozdělenou na dvě křídla, se čtyřikrát šesti "zuby" a speciálními odkládacími místy, jako je bar a podobně. Dále jsou potřeba ploché kameny, podobné těm, co s nimi u nás hrajeme dámu. Nejlépe dvou různých barev. Dvě jsou i kostky, hodí se kelímek od vrhcábů, někdy je připojena i kostka s čísly. Kostky se vrhají buď vedle na stůl, nebo na hrací desku, některé jsou k tomu uzpůsobeny. No a o pravidlech se dočtete v závěru



dá jednoduše, až primitivně, a způsob, kterým hra komunikuje s hráčem a hráč s programem hry, je dost úděsný, zadávat musíte vždy celé série tahů, naštěstí v celkem logickém formátu. Bodejť ne. Vždyť je to BASIC. Není to nejhorší Backgammon, naštěstí, ale myslím, že později se u Hewsonů za vydání něčeho takového asi styděl. BASIC s sebou navíc nese i to, že je krutě pomalý. Je však naprogramován dobře, umožňuje hrát i různě bodované série her, měl by zvládat většinu legálních fint. Kostky zobrazuje přehledně velké, zobrazení hrací plochy sice není nijak královské, ale aspoň je barevné. Kameny jsou poněkud tičerné... Rok vzniku, tedy 1983, se však na programu příliš podepsal.

což je ovšem podobný zločin, jako svačit a drobit nad šachovnicí. Dokonce některé krabice se soubory her, kde šachovnici pro šachy a dámu najdete, kromě kostek, domina a jiných tradičních her mají, když je obrátíte dnem vzhůru, na sobě zubatinu pro backgammon typickou. Dokonce i počítačové konverze, kterých je hodně pro různé stroje, dokonce i PeCe a Windows, se snaží zachovat atmosféru a kolorit svérázného vzhledu tradičních materiálů.

Backgammon

U nás je tato hra zatím velkou neznámou. Přitom existuje i na Spectrum, a to v nejednom exempláři. Většina z nich dokonce vznikla hned první rok existence ZX Spectra. Přiblížíme si tedy nejprve zhruba

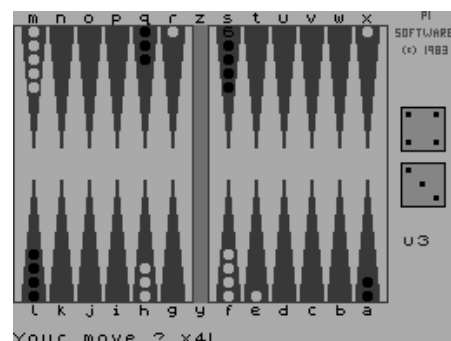
článek, který jeden z Backgammonů, neboť všechny programy pro Spectrum, které tuto hru zpracovávají, se tak jmenují, popíše podrobně včetně základů hry.

Podívejme se na jednotlivé programy, prohlédněte si i přiložené obrázky. Neočekávejte od Spectra žádné žilkování mramoru, případně vzorek let detailně prokresleného dřeva, většina z těchto programů je poněkud letitá, některý velmi schopný grafik by sice možná dokázal provádět takové kousky, ale tvůrci těchto her se podobnými detaily většinou nevyčerpávali.

Dovolím si ještě jednu jazykozpytnou poznámku – víte, jak se backgammon jmenuje česky? Ne? Slovem backgammon se totiž obvykle označují vrhcábové hry obecně, ale jak sami vidíte, s klasickými vrhcábami má backgammon dost málo společného. Správný český název hry je totiž „Lurč“ – bojím se ale, že mu naši rozuměli naposledy ve středověku, proto jsem v tomto článku používal anglický název, pod kterým ho můžete snadno najít ve své sbírce softwaru nebo v prodejnách společenských a deskových her.

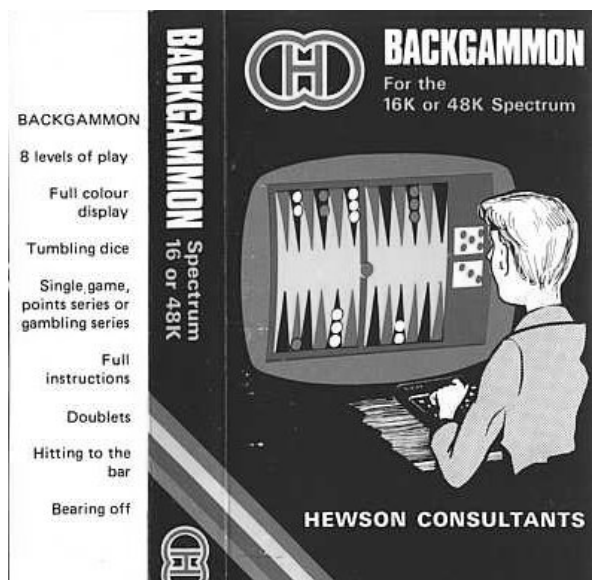
Hewson

Známý vydavatel kvalitních her měl na svědomí tuto verzi hry. Zkuste se podívat, jestli na této nebo jiné stránce není obrázek z přebalu kazety k této verzi Backgammonu, zkuste si ho porovnat se skutečným vzhledem hry. Řekl bych, že je to celkem rozdíl, nemyslíte? Grafika vypa-



enter, a jednotlivé tahy se hned provádějí. Pochopitelně, i tento program je psán v BASICu. Pokud se ovšem příliš nebojíte o své nervy, dá se tato verze hrát.

Všimněte si poněkud zvláštního zobraze-

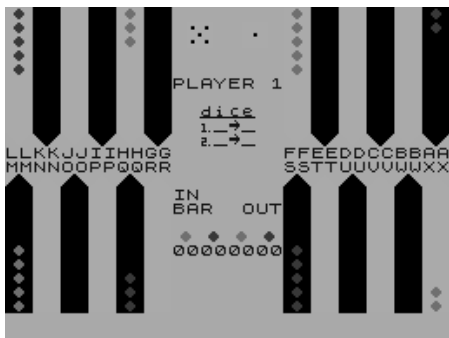


Recenze

ní šesti kamenů, na plochu se jich vejde jen pět v jedné skupině...

Gammon

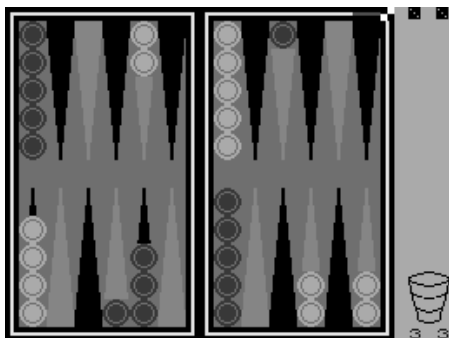
I tato hra se jmenuje Backgammon, ale už jsem opravdu nevěděl, jak ji odlišit od ostatních, neznám totiž jejího autora. Po nahrání čekáte naprosto nesmyslných 22 sekund a od čekání si neodpočínáte ani potom, protože než se nakreslí plocha, stihne vás hra už třikrát omrzet. Vůbec je tento Backgammon takřka bezkonkurenčně pomalý. Grafika je až humorně ubohá, barevnost zoufalá, kameny zas jak od trpaslíků, kostky taky nic moc a přehlednost minimální, hratelnost takřka nulová, tahy se zadávají neznámým, nepochopitelným a komplikovaným způsobem. Celé je to opět spácháno v BASICu, dobře, že se autor nepodepsal, jinak by ho asi sežrali a ukamenovali.



vaným způsobem. Celé je to opět spácháno v BASICu, dobře, že se autor nepodepsal, jinak by ho asi sežrali a ukamenovali.

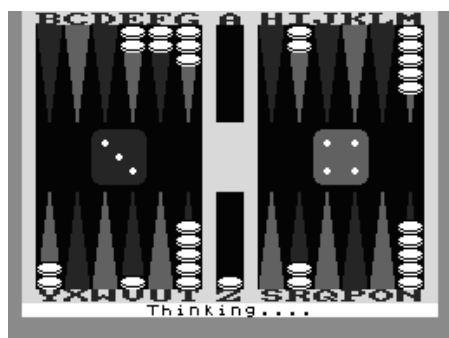
Oasis

I tohle je výtvar psaný v BASICu, tentokrát od firmy Oasis. Zajímavým prvkem je způsob zadávání tahů, pomocí kláves se šipkami (vlastně 5 a 8) pohybuje kurzor, kterým najedete na příslušnou skupinu kamenů. Je to netradiční, ale pomalé a navíc komplikované tím, že pro různé funkce je použito asi sedm dalších kláves. Co se nepovedlo, jsou i kostky, které jsou miniaturní a hod celý je trochu podezřelý. Naštěstí se hosená čísla zobrazují i jako čísla a je dokonce vidět kelímek. Slušná je i grafika desky, ta se moc povedla, a hlavně kamenů, které jsou konečně přijatelně velké. Při vymýšlení tahů není z nejpomalejších, ale BASIC je při výpočtech bohužel znát. Tato verze se rozhodně nehraje nejlépe.



CDS

I firma CDS vydala svůj Backgammon a když se podíváte na obrázek, zjistíte, že má ze všech nejlepší design. Je nádherně barevný, tedy chci říct, že barvy byly vybrány s vkusem, jinak to nijak pestré není. Krásně velké kostky jsou v tomto případě vtipně integrální součástí desky, kameny nejsou ani 1x1 atribut, ani 2x2, ale zdánlivě nelogicky 2x1, což je perfektní v tom, že se jich do skupiny vejde hodně bez nějakého zkresleného zobrazování. Přemýšlí sice taky dlouho, ale mohlo by pomoci zkompileování, tento program je totiž taky celý v BASICu, i když se to nezdá. S hráčem komunikuje osvědčeným způsobem – dvě klávesy a enter. Je ale opravdu krásný a celkem dobře se hraje, tedy až na tu věc, že pohyb kamenů není



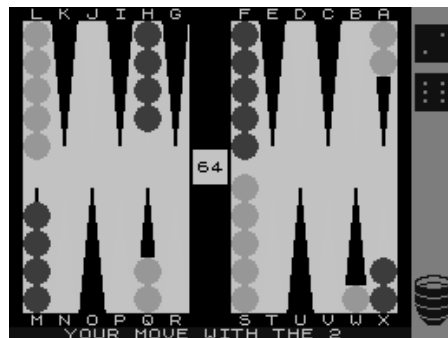
animován, ale prostě poskočí na cílovou pozici, někdy si ani nevšimnete odkud a kam. Jinak ale opravdu pěkný kousek.

Psion

Backgammon od Psionu, tradičně proslule dobré firmy z dob začátků ZX Spectra, autorů Chequered Flagu, Flying simulation, Planetoids, VU-3D, VU-Calcul, VU-File, trilogie o Horácovi a dalších, je něčím výjimečný. Nechává vás třeba vybrat, jestli nechcete cheatovací mód, kde si můžete navolit sami, co má padnout na kostkách. A především, možná je to neuvěřitelné, ale je to pure assembler. A stroják umí ukázat své přednosti. Tudiž se rozlučte s různým zdržováním, Backgammon je vždy dostatečně rychlý. A navíc je dost inteligentní. I autor byl asi inteligentní a hru dobře propracoval. K zadání tahu stačí tentokrát jediná klávesa! Ani grafika není tak špatná, i když CDS Backgammon vypadá hezčí. Barevná je, i když nad kombinacemi barev bychom mohli diskutovat, přehledná je, kameny jsou velké

2x2 atributy, ale pokud jich budete v jedné skupině hromadit větší počet, začnou se v této skupině vykreslovat ve velikosti 2x1, aby se zobrazily hezky všechny. Kostky jsou velké, přehledné a opravdu vypadají jako hosené, i kelímek tu pro názornost je. Navíc je tu i třetí kostka s čísly, uprostřed hrací plochy, jako kostku ji můžete vidět na obálce kazety k této hře. Ale víc si už přečtete v posledním oddíle tohoto článku, který se právě této verzi Backgammonu, a já doufám, že je nejkompletnější a nejchytřejší ze všech spectráckých Backgammonů, bude věnovat.

Ale třeba vzniknou ještě nějaké backgammony nové. Po herní stránce je už málo co vylepšovat, ale třeba přinesou diametrálně kvalitnější grafiku nebo dokonce hudbu



či zvuky, možnost krokování, vrácení tahů, dohrávání koncovek... No a nebo už taky nemusí vzniknout nic a v tom případě se nám znalost toho, co existuje, moc hodí.

Pravidla hry

Lurč (tak vidíte, přeci jen jsem sem to správné české slovo propašoval... – pozn. +GAMA) je výborná hra – snadno se naučí, je rychlá, vzrušující, perfektní směs štěstí a přemýšlení. Vysoce kvalitní program od firmy Psion, napsaný výhradně v rychlém strojovém kódu, je hra zahrnující všechny





prvky moderního backgammonu včetně grafiky desky, vrhaných kostek a zdvojevací kostky. Budete potřebovat víc než jen kliku k tomu, abyste mohli porazit vaše ZX Spectrum... (velice volný překlad z obalu kazety, někde se tu v okolí válí jeho obrázek – pozn. +GAMA)

Lurč je 3 000 let (!) stará hra náhody a zručnosti pro dva hráče, v tomto případě je hráč jen jeden, druhého zastupuje počítač.

Hraje se na speciální desce s kameny a dvěma kostkami, moderním dodatkem k backgammonu je zdvojevací kostka, která omezuje vliv náhody a přidává více zajímavosti a kombinace.

Deska je tvořena 24 body, rozdělenými do čtyř polí se šesti body, které jsou znázorněny světlými a tmavými "zuby" na desce. V programu jsou označeny písmeny A-X. Při zobrazení desky je nahoře červená strana, dole pak modrá. Spectrum hraje s červenými kameny, tedy shora, hráč s modrými kameny zdola. Jeden z hráčů táhne po směru hodinových ručiček, druhý proti směru. Silná vertikální černá oblast se jmenuje bar, dvě pole napravo od baru jsou vnitřní, vlevo vnější.

Kameny hráče jsou srovnány z levého horního bodu dolů doprava kolem baru a na pravém horním bodu, kameny Spectra jsou na levém dolním bodu, na horních bodech kolem baru a na pravém dolním bodu. Úkolem je posunout všechny kameny do vnitřního pole S-X a pak je vyvést z plochy dřívě, než to udělá protivník. Hráč a počítač se střídají v házení kostek a pohybují jedním nebo více kameny přesně o počet bodů určený kostkou. Každá kostka se hraje zvlášť a pohyby v programu nelze švindlovat.

Když na obou kostkách padnou stejná čísla, hodnota hodu je dvojitá a lze provést čtyři samostatné pohyby o počet bodů, hozený na jedné kostce.

Lze-li hrát jen hod na jedné kostce, hraje se vyšší hosená hodnota, jinak se musí hrát hody oba.

Má-li jeden hráč na bodě dva kameny či více, bod je blokován a druhý hráč nemůže tento bod obsadit. Má-li hráč na bodě jen jeden kámen, může soupeř bod obsadit a poslat soupeřův kámen na bar (vyhození kamene na střední pruh). Má-li hráč nějaké kameny na baru, musí hrát nejdříve s nimi. Pokud nejsou blokovány, táhne s nimi, jako by byly před počátečním bodem A. Nelze-li z baru odejít, ztrácí hráč body.

Když už má hráč všechny kameny ve svém vnitřním poli, může posílat kameny pryč z desky do koše. Kámen se dá vyvést plochy jen přesně hosenou hodnotou, vyšší jen v tom případě, že ji nelze zahrát jinak (táhnout podle ní kameny na desce).

Zdvojevací kostka je věc, která v původním středověkém lurči nebyla, moderní backgammony ji ale mívají. Na začátku hry je uprostřed a ukazuje 64. Každý hráč teď může před novým hodem nabídnout zdvojení (pokud věří tomu, že mu to ve hře nějak pomůže, samozřejmě, jinak to nemá smysl), když soupeř odmítne, ztrácí hru a nabízející počet bodů na kostce před provedením zdvojení. Je-li nabídka přijata, kostka zdvojnásobí počet bodů a umístí se blíž k hráči, který nabídku ke dvojení přijal. Ten pak drží kostku a od té chvíle jen on může nabídnout další zdvojení (opět tehdy, když si myslí, že mu to přinese prospěch). Po přijetí mění zas kostka majitele.

Když hráč dostane pryč z desky kameny, vyhraje počtem bodů na zdvojevací kostce. Pokud poražený nemá žádný kámen venku z desky ani na baru ani v soupeřově poli, pak vyhrává a získá 3x počet bodů na zdvojevací kostce.

Program vede hráče i v případě, že ten vůbec nezná pravidla. Vůbec ho nenechá udělat chybný tah a taky oznámí, proč byl chybný.

Po nahrání se ptá na úroveň hry počítače, 1 je nehloupější, 4 nejchytřejší. Další



dotaz směřuje k tomu, zda si chce hráč sám definovat, co má padat na kostkách (tahle feature jde použít třeba i při boji Spectra proti jinému počítači, schválně zkuste, pokud máte backgammon třeba na PeCi... – pozn. +GAMA). Pokud hráč nechce zadávat hodnoty, použije se generátor náhodných čísel (Spectrum nepodvádí). Pokud hráč neodpoví do asi 40 sekund, začne se hrát ukázková hra.

Při zahájení hry se háže o to, kdo začne. Tím bude pochopitelně ten, kdo hodí víc bodů. Zdvojevací kostka ukazuje 64 a je ve středu. Při shodě se zdvojevací kostka nastaví na další číslo v posloupnosti, tedy 2 (64 je jako 1) a háže se znovu, dokud nehodí hráči rozdílné hodnoty.

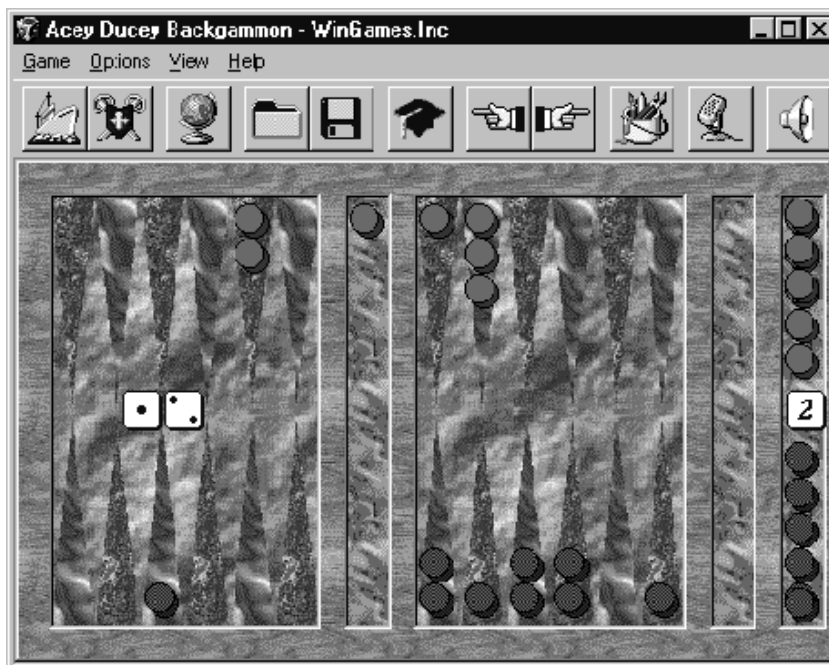
Při tahu počítač zobrazí, kterou hosenou hodnotu má hráč právě hrát a čeká na zadání kamene, kterým se potáhne z bodu A-X stiskem příslušné klávesy, Y je tah z baru a Z je přepnutí tahu na druhou kostku. Počítač hráče upozorňuje na chybně zvolený tah, v případě, že není možno táhnout, korektně upozorňuje i na tuto skutečnost.

Po zadání pohybu je možno stiskem nuly ho vrátit a zadávat znovu, enterem se potvrzuje. Po skončení tahu Spectra je možno stisknout enter a hodit své kostky, nebo stiskem klávesy D nabídnout zdvojení (pokud tedy není držitelem

zdvojevací kostky momentálně Spectrum). Když nabídne zdvojení Spectrum, přijímá se nabídka stiskem Y, při jiné klávese se počítač ptá, zda se hráč vzdává, pokud to opravdu vzdát chce, může odpovědět stiskem R.

Hra má zabudovanu i nápovědu, po stisku klávesy 1 navrhuje počítač hráči tahy, které považuje za vhodné.

No a to je k této hře snad všechno, ponořte se zpět do časů zbojníků a lapků a zahrajte si tuto napínavou vrhcábovou hru...



Tools 40/80/2000/128

Jiří Třasák a Sweet Factory

Tools každý zná, každý, kdo používá D40, tak je má, a pokud ne, jeho chyba. Od té doby, co se objevily nové verze upravené Sweet Factorym, začíná být už v ovládání trochu zmatek... Kompasem vám nyní bude tento návod.

Program se nahraje zadáním příkazu ,RUN' (nebo ,LOAD „TOOLS xx“' podle toho, jak se TOOLSy zrovna na vaší disketě jmenují). Ovládání Kempstonem připojeným k disketové jednotce umožníme tak, že program ,run' (nebo „TOOLS xx“) nahrajeme pomocí ,MERGE' a odmažeme ,REM' na řádku 90. Program uložíme zpět na disketu s Line 90. Od verze 2.0 (Tools 80) vyeditujeme řádek 90 a opravíme OUT 153,0 na OUT 153,16. A uložíme zpět na disketu s Line 90. Od verze 3.1 není tento OUT použit (každý si nastaví před nahráním programu).

Čelní panel

V čelním panelu jsou zobrazeny tyto informace: jméno diskety, volné místo na této disketě, ve dvou širokých oknech jsou jména souborů, v dolním okně jsou zobrazeny údaje o souboru na němž právě stojí kurzor.

Údaje v čelním panelu můžeme ovlivnit stiskem ,S'. Objeví se menu s funkcemi:

Justify/Zarovnej - přípony souborů jsou zarovnány přesně pod sebou
Runables/Spustitelné - zobrazí se pouze soubory typu Basic nebo Snap
Sort files/Tříd' soubory - jména souborů jsou seřazeny podle abecedy
Bold font/Tučné písmo - texty v Tools budou psány silnějším písmem
Actualise/Aktualisuj - změny prováděné v Tools se budou ukládat na disketu
Erased/Vymazané - v adresáři se vypíší i smazané soubory

Každá z těchto funkcí se stiskem Enter zapne (zjasní) nebo vypne (ztmavne).

U Actualise je tomu ve všech verzích naopak. Návrat z menu stiskem Space.

Ovládání

Potvrzení se provádí stiskem ENTER nebo pal na Kempstonu. Po položkách adresáře se pohybujeme kurzory nebo Kempstonem.

CS+1 - opuštění input (např. při změně jména atd.)

SPACE - opuštění některých menu

CS+SPACE - opuštění editace

CS+K - zapnutí nebo vypnutí kempstonu.

Připojitelné mechaniky

Od verze 2.0 (Tools 80) můžeme používat

dvě mechaniky. Při dvou mechanikách se v levém okně vypisují informace z mechaniky A a v pravém okně informace o mechanice B. Stiskem Space si zvolíme aktuální mechaniku. Při prvním stisku Space se načte adresář diskety v druhé mechanice. Od verze 2.1 se navíc zobrazuje v horní polovině oken písmeno mechaniky (A nebo B) a při přepínání mechanik se tato písmena zjasní nebo ztmaví.

CS+Z - odpojení nebo připojení druhé mechaniky s možností kopírovat pouze na jedné. Tuto funkci můžeme použít při připojení mechanik 3,5 a 5,25. Pracovní prostor se zvětší z 18 944 bajtů na 26 112 bajtů.

Od verze 3.11 je tento pracovní prostor zvětšen o paměť 128-ičky (pokud je k dispozici).

Operace s disketou

N - načtení katalogu nové diskety

CS+F - formátování diskety. Pokud nechcete mít problémy s disketami, odpovězte dvakrát stiskem ENTER a dvakrát stiskem klávesy „Y“.

SS+F - rychlé formátování (pouze TOOLS 128). Verze 3.21 si disketu načte a zformátuje, verze 3.22 si disketu kontroluje. Rychlé formátování se dá použít na diskety již zformátované pod M-DOSem.

V - přejmenování diskety

Informace o disketě

I - zapnutí informací o disketě

CS+I - zapnutí a vypnutí trvalého zobrazení informací

Format - počet stop na jedné straně diskety a počet sektorů ve stopě

Blocks - počet sektorů dobrých, volných a špatných na disku

Capacity - kapacita na kterou byl disk zformátován

Files - počet souborů na disketě

Selected - počet označených souborů a jejich celková délka

Mapa diskety

M - mapa rozložení souborů na disketě. Informace jsou zobrazeny barvami:

fialová - oblast obsazená adresářem diskety

zelená - prázdná místa na disketě

bleděmodrá - obsazeno uloženými soubory

červená - špatné sektory

žlutá - soubor na který v menu ukazuje kurzor

Od verze 2.0:

modrý border - první strana diskety

černý border - druhá strana diskety

Editace

CS+E - editace diskety

E - editace souboru

šipka dolů nebo nahoru - kurzor se přesune o jednu k vyšší nebo nižší adrese

šipka vlevo nebo vpravo - kurzor se posune o 16 bytes k vyšší nebo nižší adrese

CS+1 - zapnutí nebo vypnutí editace. Červený kurzor se změní na zelený a můžeme zapisovat písmena, číslo se zadá po stisku ENTER.

CS+2 - absolutní nebo relativní adresování editovaného souboru. Při editaci diskety se nepoužívá.

CS+3 - dekadický nebo hexadecimální výpis čísel.

CS+4 - určení adresy (relativní - od nuly, absolutní - od skutečné adresy, na niž by soubor začínal).

CS+SPACE - ukončení editace. Všechny provedené změny se uloží na disketu.

Pro oba způsoby editace platí od verze 2.0 tyto změny:

- vypisují se informace o absolutním čísle editovaného sektoru na disketě, o čísle stopy a čísle sektoru na stopě
- po povolení zápisu čísel stiskněte ENTER a můžete vkládat čísla tak dlouho, dokud nestisknete CS+1

Individuální operace

R - přejmenování souboru

SS+S - od verze 2.1 bylo zrušeno automatické setřídění souborů po provedeném přejmenování souboru. Touto funkcí si automatické setřídění můžete zapnout nebo opět vypnout.

A - nastavení atributů souboru. Stiskem ENTER u nabídky devíti položek menu tento typ nastavíme nebo zrušíme. Změny se po stisku SPACE uloží na disketu, jestliže je položka Actualise zapnuta.

SS+U - obnovení smazaného souboru. Zapneme funkci Erased a nastavíme se kurzorem na soubor, který chceme obnovit (místo typu souboru je otazník) a stiskneme A. Změníme typ souboru z Unknown na správný (basic, code, snap) a stiskneme SS+U.

W - zobrazí obrázek ze Snapů i z basic částí komprimovaných programů. Stiskem **S** můžeme obrázek uložit na disketu nebo stiskem **T** na kazetu. Od verze 2.1 se pakovaný obrázek hledá i uvnitř souborů typu Bytes.

B - změna startovací adresy u basic programu nebo počáteční adresy bytes souboru.

SS+R - soubor, na kterém stojí kurzor, se spustí. Od verze 2.0 (Tools 80) dojde před nahráním zvoleného programu k úplnému vymazání paměti.

Od verze 3.1

CS+R - nahraje a spustí soubor RUN.

CS+H - softreset. Resetuje mechaniku a načte disketu. Velice vhodné pokud program hlásí chybu Sector not found a jsme si jisti, že daný sektor skutečně existuje.

CS+T - změna typu souboru (přípony) i na nestandardní typy.

F - nalezení souboru. Můžete zadat i jen začátek jména hledaného souboru.

Od verze 3.21:

CS+C - Vynulování počítačla bezhlavičkových souborů pro převod z pásky na disk (viz dále).

CS+S - Setřesení adresáře diskety. Vyprázdní „díry“ v adresáři disku po smazaných souborech.

Skupinové operace

Dále popisované operace se provádějí se souborem, na kterém stojí kurzor, nebo přednostně se soubory označenými.

Označení souborů

ENTER - označení/zrušení označení po jednom souboru

SS+K - označení všech souborů v menu

SS+J - zrušení označení všech souborů

od verze 3.21 změna:

SS+K - označení všech souborů, které vyhovují masce. Maska se zadává ve stejné syntaxi jako příkazy M-DOSu (jméno.přípona). Lze použít jak hvězdičkovou tak i otázníkovou konvenci. Maska je předdefinována takto: *.* (pro všechny soubory stačí zmáčknout ENTER). Pokud chcete jinak, začněte rovnou psát (přednastavená maska se smaže) nebo upravte podle potřeby (např.: *.P)

K - označení všech souborů

SS+J - zrušení označení souborů podle masky

J - zrušení označení všech souborů.

SS+I - inverze označení souborů (které byly označené se ze „odznačí“ a naopak).

Vymazání souborů

SS+D - po potvrzení této volby se vymažou označené soubory nebo soubor na kterém stojí kurzor.

Kopírování souborů

C - z vložené diskety se začnou načítat označené soubory a ukládají se na jinou vloženou disketu. Při prvním vyzvání na vložení diskety, na niž se má kopírovat, můžete kopírování přerušit stiskem CS+SPACE.

Při dvou mechanikách se kopírují ozna-

čené soubory z adresáře, v němž stojí kurzor, do druhého adresáře. Po skončení kopírování zůstane kurzor v okně cílové diskety (Verze 3.21 zůstane ve zdrojovém okně). Od verze 2.1 se zobrazuje v editačním řádku text (Copying) za nímž je jméno kopírovaného souboru.

SS+X - disk copy. Cílová disketa je zformátována na formát diskety zdrojové a potom se přenesou všechny soubory. Neobsazené sektory se nekopírují.

Od verze 3.21:

SS+C - totéž co kopírování, ale program se vrátí na zdrojovou disketu a nechá soubory označené.

SS+M - Přesun souborů ze zdrojové na cílovou disketu.

Protože program nekontroluje, zda na disketě, na niž se má ukládat, již existuje soubor stejného jména jako soubor kopírovaný, je možno touto funkcí zdvojit soubory na jedné disketě.

Převod z diskety na kazetu

Z diskety se převádějí soubory označené nebo soubor, na kterém stojí kurzor, na kazetu. Snapshot se převede na kazetu do spustitelné podoby. Soubory delší než 25 kb budou rozděleny do dvou bloků. Bloky v počítači musíte spojit v jeden. Basic programy nebo data soubory takto převádět nejde.

(Poznámka: je jednodušší si vytvořit v počítači vhodný CLEAR a bloky nahrát z diskety a potom uložit na kazetu než touto funkcí, nebo ještě lépe použijte MASTERcopy z balíku Tools Copy).

T - převod souborů z diskety na kazetu

Od verze 3.21 program převede soubor s libovolnou délkou bez rozdělování do bloků. Navíc převádí i bezhlavičkové bloky (přípona H - formát uložení shodný s MASTERcopy).

Převod z kazety na disketu

D - převod souborů s hlavičkami z kazety na disketu, vhodné pouze pro soubory s menší délkou než 25 kb. Pro převod delších souborů platí poznámka výše.

Od verze 3.21 platí jako v minulém odstavci.

Závěr

Tools 2000 má pouze úpravu pro kopírování na počítačích se 128kB RAM.

Tools 128 má navíc tyto funkce: **CS+S**, **CS+C**, **SS+C**, **SS+M**, **J**, **K**, **SS+I** a předělány funkce **SS+K**, **SS+J** a je určena pouze pro 128-ičky.

Zvláštní funkcí je přejmenování. Pokud chcete přejmenovat soubor nebo disketu, program vám nabídne původní jméno souboru k opravě (např.: pokus2 na pokus3 - takto stačí BACKSPACE a doplnit „3“). Pokud ale chcete mít jméno úplně jiné, stačí jen začít psát. Původní jméno se smaže a začne se vypisovat nové.

E-mail na ZX Spectru

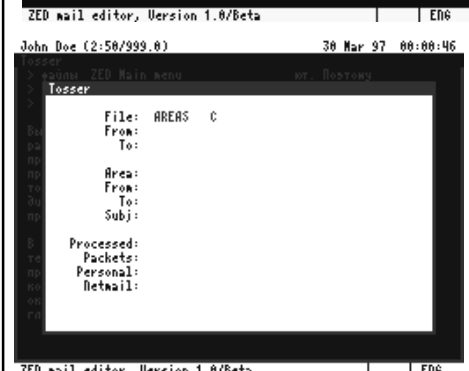
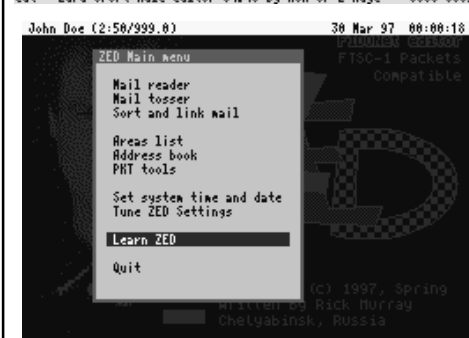
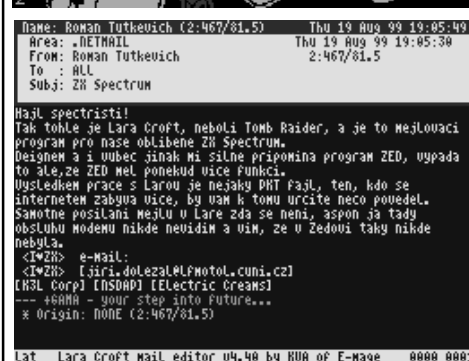
Ano, i na svém ZX Spectru si můžete vyřizovat elektronickou korespondenci, pokud ovšem vlastnit vhodný software.

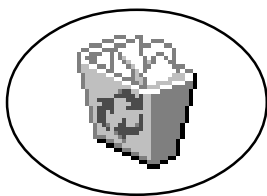
V Rusku se často používá mejlový editor **ZED** a velmi oblíbená **Lara Croft**.

Jejich hlavním posláním je umožnit prohlížení příšlých e-mailů a pohodlné psaní e-mailů odchozích.

Programy samotné nekomunikují přímo s mejlovým serverem, ale vytvořenou poštu ukládají na disk ve formátu, se kterým si pak snadno poradí jiný, modemový program. Ten rovněž při stažení pošty ze serveru ji uloží na BETASHIT ve formátu, který poštovní programy pohodlně přečtou.

Lara Croft je velmi oblíbená pro svou jednoduchost, ZED naopak nabízí větší možnosti za cenu menší přehlednosti programu.





CAD basic

+GAMA

Třírozměrné konstruování a jiné graficky náročné aplikace nenalezly na Spectru nijakého zvláštního rozšíření, snad kvůli poměrně nízkému rozlišení obrazu (192 x 256 pixelů), neznamená to ale, že takové programy neexistují. Kromě 3D construction kitu, určeného především ke tvorbě her, a staříčkého, ale co do výsledku práce poměrně schopného VU-3D, vzniknul i program nazvaný CAD basic, který nemá s programovacím jazykem nic společného, dokonce je psán pomocí strojového kódu, je to prostě jednoduchý nástroj pro CAD (computer assisted design, navrhování pomocí počítače).

Panel

Narodil od VU-3D od Psionu umožňuje CAD basic od německé firmy Profisoft tvorbu takřka libovolně složitých objektů, neumí ale ve finálním zobrazování skrýt neviditelné hrany ani stínovat podle nasvícení objektu, což je bohužel určitý nedostatek. Navržené objekty si sice můžete nechat zobrazit v celkem čtyřech různých projekcích, ale vždy jen jako drátěné modely (wireframe).

Po nahrání se na obrazovce objeví demonstrační obrázek a informační panel.

Co na panelu můžeme vidět?

Jednak údaje X, Y a Z, souřadnice kurzoru, každá může nabývat hodnot 0-255. Pozor, údaje o souřadnicích neodpovídají přesně obrazovým pixelům, obrázek je trochu menší, než by odpovídalo číselným údajům.

Pak je to velikost úhlu alfa – udává, o kolik stupňů se bude provádět náklon otočením kolem osy Z.

Pak jsou ukazatele aktuálního zobrazení objektu – AXOM je axonometrické promítání, ISOM je projekce isometrická, FLPT je promítání perspektivní, ve kterém lze objekt plynule otáčet, a 2DIM je pravoúhlé promítání v nárysu, půdorysu a bokorysu.

Za slovem Cursor se zobrazuje číslice 1 nebo 5 podle toho, kolik jednotek je nastaven jeden krok kurzoru.

ALL a SEL indikují posun celého objektu nebo jen aktuálního bodu.

PICK je kontrola bodu.

Ovládání

Ovládání je poněkud krkolomné a bez návodu se asi neobejdete, nejkomplikovanější je především samotný pohyb kurzoru v prostoru.

Projekci předmětu přepínáte těmito tlačítky:

- 1 – axonometrická
- 2 – isometrická
- 3 – perspektivní
- 4 – pravoúhlá

Posun kurzoru se děje klávesami 6 (v ose X), 7 (v ose Y) a 8 (v ose Z), s caps shiftem pak obráceným směrem.

Q – otáčení kolem osy X o 90 stupňů
W – otáčení kolem osy Y o 90 stupňů
E – otáčení kolem osy Z o 90 stupňů
K natáčení se používá poněkud komplikovaně úhel alfa. Nastavuje se klávesou N, nuluje se klávesou M. Zapnutí nebo vypnutí natočení se provede klávesou B.

K – kontrola souřadnic bodů (v objektu musí být všechny propojeny)

L – zapne nebo vypne zobrazení pomocných vodičů. Jimi lze pohybovat stiskem kláves 7 a 8, případně s caps shiftem. Velikost kroku je určována stejně jako velikost kroku kurzoru

V perspektivní projekci fungují navíc klávesy pro plynulé otáčení objektem.

X – otáčení zprava doleva, caps shift+X opačným směrem

C – otáčení zdola nahoru, caps shift+C opačným směrem

Kreslení

Takže, jak jednoduše nakreslit nový objekt?

Stiskem delete smažete demonstrační obrázek.

Stiskem J nastavte volbu SEL, pomocí H rozsvíte bod, posuňte ho na správné místo (6, 7, 8, caps shift), po stisku P kreslete čáru.

Při kreslení je asi neužitečnější axonometrické promítání (1) pro svou poměrně pěknou názornost.

No a to je k tomuto uživatelskému programu všechno.

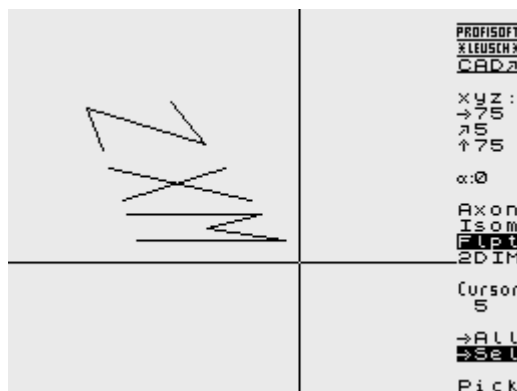
Závěrem

Pokud ho mám posoudit, pak se autor příliš nepřekonal, skryté hrany a stínování při nasvětlování programu citelně chybí, pouhé dráty sice nevadí při navrhování, někdy dokonce naopak, ale často je potřeba zobrazit hotový objekt ve finální podobě, nejlépe právě pomocí těchto dvou funkcí, které velice zvýhodňují staříčkový VU-3D.

Je vidět, že si Němec příliš nevšímal různých mezních stavů, při otáčení objektu přes souřadnice kolem přechodu mezi 255 a 0 se objekt všelijak bortí a zobrazuje se nesmyslně.

A ovládání, které vůbec není nijak příjemné ani přehledné, odsuzuje tento jinak zajímavý počín k tomu, aby někde na dně šuplíku zapadával prachem.

Co se týče třírozměrného konstruování, máme na Spectru ještě co dohánět a já skrytě doufám, že CAD basic nebyl v tomto oboru ještě to poslední slovo.



U – přepínání kroku kurzoru 1 nebo 5 jednotek

I – rozsvítí posledně zobrazený bod

H – rozsvěcí nebo zhasíná bod při kreslení objektu

J – přepíná režimy ALL (posun celého objektu) a SEL (posun bodu)

Z – vrací posunutý objekt do výchozího postavení

Klávesa delete smaže objekt.

P – zapne kreslení čáry

O – ukončí zobrazení části objektu a přejde ke kreslení dalšího objektu nebo jeho části v jiném místě prostoru

caps shift+Z – zobrazí volbu CAD (návrat ke kreslení), SAVE (uložení objektu) a LOAD (nahrání objektu).

Nahrávací operace jsou provozovány z basicu, takže by neměl být problém s nejrůznějšími diskovými systémy. Při chybě spusťte program повеlem RUN.

Seymour už jistě všichni znáte a tak ho nemusím představovat. Jenom se krátce zmíním o tom, co je jeho úkolem. Hra je rozdělena na čtyři části. V první musí naskládat do autobusu veškeré vybavení, potřebné k natáčení filmu. Až se mu to podaří, tak pak už jen natáčí a natáčí. Co? No přece film. A kdo je hlavním hrdinou? Samozřejmě nikdo jiný než sám velký Seymour.

WILD WEST SEYMOUR

/hAnNaH\

Část 1.

Seymour se objeví vedle nějakého producenta. Povídá s ním tak dlouho, dokud mu tu nezanechá noty. Zatím je tu nechá a vydá se vpravo do hlavní budovy. U sekretářky si vezme dálkové ovládání a v další místnosti, vedle mikrofonu, ho použije. Tím dá do pohybu letadýlko, které si to namíří rovnou do zdi. Tím pádem už bude zřejmě nepoužitelné a tak si z něj vezme alespoň baterii. Pod letadýlkem si všimne nějaké modré složky, či co to je. Podívá se blíž a najde kousek papíru. Položí ovládání, projde kolem sekretářky a namíří si to do malého domku vpravo. Uvnitř najde gumový zvon. Vezme ho, vrátí se do budovy, vyjede výtahem nahoru a v temné komoře použije zvon na umyvadlo. Vycucne z něj klíč a zvon položí. Pak se půjde podívat vlevo od budovy k autobusu. Vleze do něj a klíčem ho nastartuje. Vzadu na sedadlech vidí kameramana. Jde k němu, promluví s ním a on mu půjčí kameru. Vystoupí z autobusu a co to? Z výfuku se zlostně kouká Game Genie. Seymour mu dá kousek papíru a Game Genie je hned veselejší. A ještě dá Seymourovi kytku. Tu si Seymour vezme a odnese ji sekretářce. Vzpomněl si totiž, že má dnes svátek. Ona si na chvíli odskočí a Seymour se zatím vydá do temné komory. Vezme si film a na stole ho strčí spolu s baterií do kamery. Nesmí si však zapomenout zhasnout světlo. Pak vyjde z místnosti a vidí, že sekretářka se už vrátila. Dojde k ní a ona mu dá scénář, co mu slíbila. Skočí do autobusu přeplat se kameramanem, zda dal správně do kamery film. Vyleze si do patra a z autobusu skočí na strom. Z něj přeskáče až na budovu. Projde se po střeše a na malém domku najde kládku. Vezme ji, skočí do budovy pro mikrofon, venku vezme noty a všechno odnese do autobusu. Vzpomněl si, že v temné komoře ještě nechal reflektor. Až ani ten nebude v autobusu chybět, sedne za volant a může se jít točit.

Část 2. kód: 21D135008

Seymour se ocitá ve westernovém městečku. Dá se vlevo k telegrafní stanici, kde najde koště. Vráť se vpravo a vejde do domku. Zamete nepořádek na zemi a najde jízdenu. Koště si tady odloží, zaklepe vedle



na dveře a dostane dolar. Vyskáče nahoru, dojde ke střeše telegrafní stanice a vezme si klíč. Půjde zpátky do domku, zase vyleze nahoru, ale tentokrát až k hodinám. K nim se dostane, půjde-li po střeše, skočí na strom, na mraky a je u hodin. Klíčem je natáhne a dojde k telegrafistovi. Promluví s ním a skočí se vyfotit. Vhodí dolar a posta-



ví se do lítacích dveří. Teď mu ale telegrafista fotku ještě nedá. Musí se vrátit do domku, znovu zamést, vyzvednout si nový dolar a k němu ještě dostane kartu. Půjde se znovu vyfotit a teď už mu fotku udělá, ale bude to chvíli trvat. Vyjde tedy z obrazovky a hned se vrátí. No a fotka je na světě. Těď už ho určitě pustí i do vlaku. Nasedne a hurá dál.



Část 3. kód: 10C700068

Vlak, do kterého nasedl potřebuje doplnit palivo. Jinak se dál nepojede. Vezme si tedy harmoniku a nůžky a vyjde ven. Po střeše vlaku vyskáče nahoru a dojde k chýši. Před ní ale výhružně tyčí hlavu kobra. Seymour jí zahraje na harmoniku, ona usne a nechá ho projít. U chatrče si vezme pouze krumpáč, protože vědro mu zlatokop nedá. Skočí do dolu, projde chodbou vlevo až na konec a použije krumpáč. Tím se dostane do jiného světa. Potká tam mužíka, kterému dá nůžky a za ně dostane detektor. Chce-li odejít, řekne Game Geniemu a on ho odnese zpět. V dole mu detektor ukáže, v kterých místech je ukryto zlato a pomocí krumpáče ho vykope. Zlato vymění za vědro. Ale protože je děravý, skočí si do vlaku pro náplast a zalepí ho. Pak se ještě jednou podívá do druhého světa, kde si nabere do vědra vodu. U lokomotivy projde několik obrazovek vlevo po kolejích, až najde chuchvalec roští. Nacpe ho do lokomotivy, dolije vodu, z vagonku si vezme hrst uhlí, přiloží s ním a nakonec to zapálí doutníkem. Ten najde u posledního vagonu. Teď už se lokomotiva opět rozjede a Seymour může pokračovat.

Část 4. kód:238A35008

Vlak daleko nedojel. Objevil se před ním rozbitý most a tak zase stojí. Teď se musí Seymour pustit pěšky. Vezme si spínací špendlík a skočí dolů. Tam najde bedničku s whisky. Řekne kočímu a on ho odveze mezi indiány. Dojde do jejich tábora, do prostředního stanu jim dá whisky a v pravém dostane takový zvláštní předmět, který ho ochrání před vodou. Vráť se k vozkovi, promluví s ním a z indiánského hrobu si vezme kus kosti. Donese ji do prostředního stanu a potom se vydá vpravo přes vodu. Tam nejde rýč. Vráť se k hrobu a vezme si odsud ještě kus kůže. Dojde na planinu za vodou a hned na začátku ji zryje. Na chvíli zmizí a když se vrátí, je už planina celá zarostlá. Utrhne si hrst úrody a odnese ji do stanu. No a tím Seymouroův film končí.

Ruská K-Mouse

+GAMA



Kdopak z vás tuhle periférii ještě nezná, měl by se ho-nem podívat do ZXM 9-4/99, na stránku 27, kde je popsána.

Ano!

Je to skutečně ona, ruská Kempston myš!

Nepleťte si ji s Kempston myší, kterou chtěla podporovat Proxima a kterou produkoval Kompakt servis. To byl jen převlečený joystick, a co to natopí, když se dvě zařízení (dva programy, ...) jmenují stejně, vám asi nemusím vysvětlovat (viz minulý ZXM 1/01, strana 17).

Od té naší A-myši se liší tím, že na porty posílá rovnou jakési souřadnice místa, kde se nachází, tedy nepotřebuje skoro žádný čas procesoru, což si ovšem vyžádalo ještě nějaký hardware navíc.

O něčem podobném uvažovali i borci Tritol a PVL, pochopitelně to mělo být ještě vymakanější (programovatelný interface, volitelné rozpětí souřadnic a podobně).

Ruská myš je už přeci jen tak trochu zažitý standard a výhoda časové nenáročnosti pro program je zřejmá.

Rusové používají pro myš tyto porty:

#FBDF - souřadnice X

#FFDF - souřadnice Y

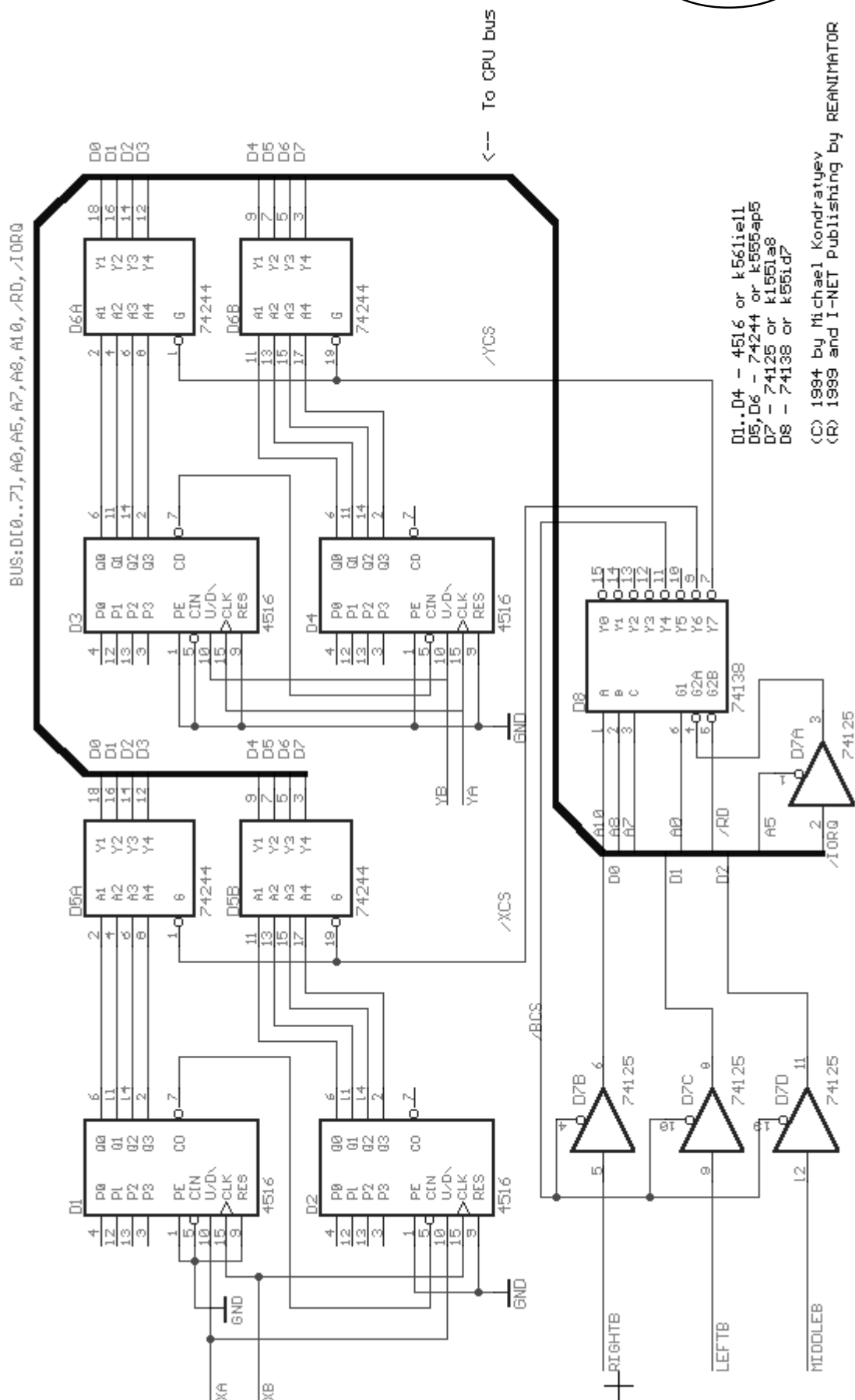
Obě souřadnice jsou absolutní, nejde jen o ukazatel ujeté vzdálenosti. Jsou od 0 do 255, což si u souřadnice vertikální vyžádá jakousi úpravu při přepočtu na pixely obrazovky. Při přechodu přes nulu nebo 255 se cyklicky opakují (254, 255, 0, 1 nebo 2, 1, 0, 255, 254, ...).

#FADF - tlačítka, pozor, nestisknutá jsou v log 1, d0 - pravé tlačítko, d1 - levé, d2 - prostřední.

Jinak není co řešit, prohlédněte si schéma a uvidíte sami. Příliš jednoduché to není...

Pro zkoušení nové myši vám doporučuji hru **Ufo 2** nebo hudební program **Pro Sound Creator**.

Přeju vám hodně zábavy.



Bitva o tracker

Který z těch mnoha je nejlepší?

Já vám to schválně neřeknu, udělejte si obrázek sami.

+GAMA

Track!

Kolik existuje trackerů a který je nejlepší? Odpověď na první část otázky podá nejlepší pohled do crackovacího systému Push 6.4. O co jde? Tenhle program umí rozeznávat data pro různé ruské packery (napočítal jsem jich 12), pak je depackovat a v depackovaném bloku hledat něco dalšího, třeba zadany text nebo krom jiného i přehrávací rutiny několika trackerů (napočítal jsem jich 10).

Které že umí?

SQ-Tracker 1.00-1.03, Pro Tracker 1.x, 2.1, 2.4, 3.1, 3.4, 3.5, Pro Sound Creator 1.x, 1.4, 1.7, Sound Tracker originální compiler od Bzyka, compiler od KSA, compiler od Flash, Sound Tracker Pro, Global Tracker 1.0, Fast Tracker 0.xx, 0.1x, 0.2x, Advanced Sound Master 0.xx, 0.12, 1.xx, 1.03, 1.10, 1.11, 1.12, 2.0, Pro Sound Maker 1.xx, Super Sonic 1.xx.

(Umí taky nekompileované zdrojáky ze Sound Trackeru a Sound Trackeru Pro, ale to sem nepatří - pozn. +GAMA).

Je toho docela hodně, nemyslíte? A to jsem se s některými z nich v životě neseťkal, takže se tu třeba o Pro Sound Makeru nebude nic psát, bohužel.

Navíc jsem kdysi slyšel o přípravě Master Trackeru, ale od té doby je ticho, že by ho nedokončili?

My středo a západoevropané víme, že na tvorbu AY hudby existují i jiné nástroje, jako Music box 128, Music star (už se nedá nikde sehnat, aspoň ne na internetu - pozn. +GAMA), slovenský Soundtracker, víme i to, že největší borci hudbu datluží v datech (Fukovo hradlo Amadeus, Norova rutina - jejich nevhodnost je velká časová zátěž procesoru).

Přístup Fuxoftu a Norův trošičku připomíná hudební editor Super Sonic, když se na něj pořádně podíváte, zjistíte, že je to editor tak trochu pro šílence, neb neobsahuje ani trackový záznam, ani notovou osnovu, vzdáleně připomíná příkaz PLAY ve 128 basicu, ale umí toho mnohem víc. Má jen některá omezení - 16 nástrojů, 250 not v odstavci, 20 odstavců v patternu, 10 patternů v běžném počtu pozic...

Takže vypadá spíš jako editor textový než hudební.

Music box 128 ani nebudu popisovat, pěkný návod k němu vyšel v ZXM 5/91, už v něm se objevují obálky a klouzavé tóny, dnes ho už ale asi nikdo nepoužívá, mám nicméně dojem, že zní v několika hrách.

Slovenský Soundtracker je popsán v ZXM 1/01, stejně jako Music box 128 používá notový zápis.

Sound Tracker

Popsán byl v ZXM 5/92 a 6/92, tak to tu nebudu opakovat, byl to první opravdový tracker pro Spectrum vůbec. Díky tomu, že byl první, byl ve své době jediný a tudíž i nejlepší. Editace docela šla, výsledky dával, jak vidno v mnoha demech, skvěle.

Uměl buď ornament nebo příkaz, obálku buď hardwarovou nebo definovaný instrument. Existuje k němu spousta kompilérů a byl inspirací pro většinu pozdějších trackerů (když už ne ve smyslu „jak to dělat“, tak alespoň „jak to rozhodně nedělat“).

Dnes už je to spíš klasika, byl ale hrozně oblíbený, Agent-X prý dodnes nedělá v ničem jiném, rusům dokonce stálo za to, aby po mnoha různých vylepšováních (viděl

jsem i Sound Tracker verzi 3.0 - pozn.

+GAMA) vytvořili nový program se skoro stejným vzhledem a ovládáním - Sound Tracker Pro (zvyk je železná košile, nemusíte si pak zvykat na nové prostředí).

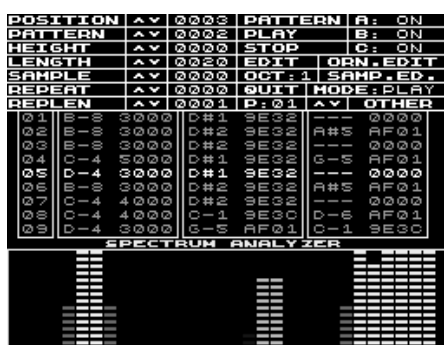
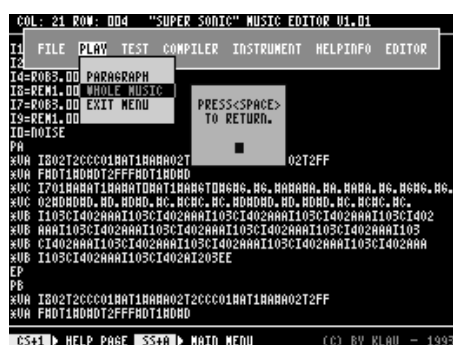
Existuje k němu spousta různých modifikovaných kompilérů, i někteří čeští autoři si nenechali ujít příležitost nějaký vytvořit, u nás se ale nejvíce používá ten původní, zatímco Rusové používají svoje, aby měli co nejrychlejší hradlo.

Pro import do Pro Trackeru se k Soundtrackerovským skladbám používá přípona S.

Sound Tracker Pro

Budete se divit, ale je to skutečně (skoro) jiný program (asi 80% kódu je oproti ST nových, KSA si dal záležet). Došlo k několika drobným změnám ve vzhledu, původní interface byl v podstatě zachován, editor je spojen s compilerem v jeden program, a hlavně došlo k podstatným změnám uvnitř.

Každý pattern má svou vlastní délku, každá nota svoji hlasitost, přibyla maska pro HW obálku, takže se dá podobně jako v SQ-T míchat definovaný instrument s hardwarem, příkazy platí i pro prázdnou notu, nezávislé opakování ornamentu a instrumentu, přibyl identifikační text názvu skladby, loop na libovolnou pozici, samplers a ornamenty se zavádí s uloženým číslem, spektrální analyser je trochu upravený, přibyla komprese dat, autodetekce zdrojáku pro starý ST, a kratší rychlý player (3356-3472 T, což je prý polovina proti originálu, který měl 4500-7000, pro srovnání Pro Tracker má 3800-4400, ASM 1.12 6000-12000, ASM 2.0 má už „jen“ 2000-5000) - není to



ovšem nejrychlejší player.

Jak majitelé MBčkového Pro Trackeru vědí, ukládá Sound Tracker Pro hudby s příponou F.

V editoru instrumentů přibýlo kromě definice opakování pomocí kláves 1 a 2 (když dáte konec opakování dřív než začátek, tak se neopakuje nic) i definice HW masky, rozdíl od té tónové, která je zobrazená pomocí čísleček a ovládá se klávesou M, je ta hardwarová zobrazená barevně a ovládá se tlačítkem N. V editoru ornamentů se opakování nastavuje klávesami Z a X.

K příkazům asi tolik - F na druhé pozici udává, že na 4. pozici je číslo ornamentu, 8, 9, A, B, C, D, E jsou HW obálky, kombinovatelné normálně se samplem podle zadané masky, parametry jsou na pozicích 3 a 4. Povel 3, 4, 5, 6, 7 nedělají nic, 2 vyžaduje parametr 00-7F a jde o zvyšování frekvence tónu, 1 vyžaduje stejný parametr a jde o snižování frekvence.

Global Tracker

Tak si asi říkáte, proč další tracker? Ty, co máme, toho umí docela dost, výběr je, tak proč probíhá další tracker?

Global tracker vám jistě odpoví sám. Je totiž ze všech nejrychlejší. Nebo by aspoň měl být. Autoři pro jistotu přikládají player také ve formě zdrojáku pro ALASM, aby si každý mohl upravit a dále urychlit dle svého smýšlení.

Program je co do ovládání trochu podobný Sound Trackeru Pro, samplu a ornamenty mají 32 sloupečků, definovatelné opakování, tvar se definuje snadno šipkou podobně jako v SQ-Trackeru.

Patterny jsou zobrazeny v dost velké šíři 15 řádků, což zlepšuje přehlednost záznamu.

V menu s můžete všimnout i ikonky tisíckárny, možnost vytisknout si zdroják je výborný nápad, ale v této verzi nejspíš nepracuje.

Skladby ukládá s vlastní příponou G.

Dvě malé vychytávky - program umí přehrávat samplu a ornamenty v diskovém menu, takže si při nahrávání rovnou můžete vybrat, zda tento instrument nahrajete čili nic. Dále má práci s bloky. Jak na to?

SS+B - začátek bloku

SS+E - konec bloku

SS+O - zrušení označení

SS+K - smazat blok

SS+C - zkopírovat blok za kurzor

SS+X - vyměnit blok s oblastí za kurzor



rem

SS+U - blok o půltón nahoru

SS+D - blok o půltón dolů

Jinak SS+1-8 je volba oktávy, SS+W vložení noty, SS+Q smazání noty, SS+M skok na předchozí pattern, SS+N skok na následující pattern. SS+ENTER je přehrávání od začátku patternu a ENTER přehrávání od kurzoru (aby hrál co nejkorektněji, prohlíží záznam od začátku patternu, aby správně nastavil noty a obálky). Klávesa L maže v případě, že je kurzor nad notou, notu, pokud je nad číslem oktávy, notu i parametry, pokud je nad parametry, tak jen parametry.

V levém horním rohu je takový malý track pozic - v levém sloupci je číslo pozice, hvězdičkou je označena aktuální, pak je číslo patternu, které se dá měnit symboly +/-, volba Loop navolí opakování a ostatní není ani třeba vysvětlovat.

A co znamenají jednotlivé parametry za notou?

První je číslo instrumentu. Pak je buď číslo HW obálky a její parametry, pokud chybí, tak třetí pozice je ornament a čtvrtá hlasitost.

Díky tomu, že se HW obálka píše jako u ST do parametrů noty, nemá „čtvrtý kanál“ pro HW obálky.

Existuje už verze 1.1, ovládaná pohodlně K-myší, která umí nahrávat i hudby s příponou .S (rychleji se depakují), má změny v editoru samplů a pár dalších úprav, které tu bohužel už podrobněji nepopíšu.

Fast Tracker

Fast tracker je program od Digital reality, ti blázní v něm opravdu dělají hudbu do svých dem. Nevím o tom, že by byl někdy dokončen, takže to, co se dá sehnat, je pořádek ještě nedodělek.

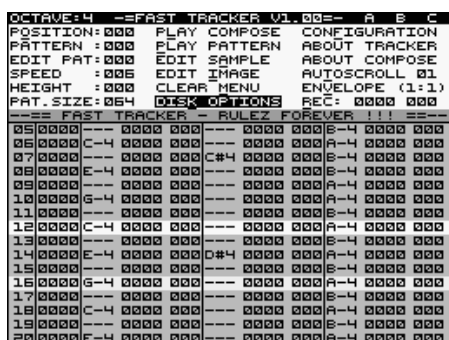
Mimochodem, verze, která má ovládací panel žlutý, je starší, než verze s panelem světlemodrým, a toho, co v ní nefunguje, je trošku víc.

Vypadá ale docela pěkně, dá se dobře ovládat, nepočítám-li funkce, které prostě neprovede.

Hudby ukládá s příponou Y.

Záznam ukazuje v bezkonkurenčně obrovské šíři šestnácti řádků.

V editoru samplů se používají klávesy podobné Sound Trackeru - E a D zvyšují a snižují hodnoty o 1, W a S o 8. SS+Q a SS+W ubírá a přidává sloupečky. Sloupečků v samplu může být 80 (je to víc než v Pro Trackeru, ale méně než v ASM). ENTER sampl pře-



hraje, Space smaže hodnotu, B a N slouží k přepínání přepínačů. Pohyb se děje šipkami. V editoru slouží jako obvykle L k mazání, R je pomlka, SS+R undo, CS+O a P pohyb po sloupcích doleva a doprava. SS+1, 2 a 3 se vypínají jednotlivé kanály.

Na víc features jsem nepřišel, navíc vzhledem k jeho nedokončenosti není jasné, co vlastně umět má a co ještě neumí. About tracker a Configuration nedělají nic, About compose slouží ke změně textu s názvem skladby, Clear menu ještě není a tak maže úplně všechno.

Je to škoda, že nemáme finální verzi, protože vypadá opravdu velice slibně.

Pro Sound Creator

Vznikl roku 1999, tedy velmi nedávno, a je to na něm vidět.

Jenom editor samplů je trochu zmatený a nevyznám se v něm. Zatím se mi nepodařilo vyeditovat víc než jeden sloupeček a ze všech těch ukazatelů, přepínačů a stupnic jsem dost zmaten.

Jinak se ale autor (KVA of E-Mage) vytáhl a program je opravdu dost profi.

Záznam se zobrazuje ve dvou režimech - buď je devítirádkový a pod ním je frekvenční analyser s přesností na půltón a analyzěrem šumu, nebo se dá přepnout do patnáctirádkového režimu jako u Fast trackeru a Global trackeru, což opět zlepšuje přehlednost editované skladby.

Ovládání je naprosto fantastické - QAOP Space.

Nejlepší je ovládání pomocí K-myši!

Hodnoty měníte tak, že na ně zafajrujete a pak spolu s fire zmáčknete i jeden ze směrů. Úžasné.

Víc snad není potřeba - jo, pod klávesou U se skrývají příkazy, které jsou stejně jako v editoru ASM vypisovány slovně, takže se v nich skoro hned vyznáte. Pak také existují nějaké horké klávesy, tuším že SS+K přepíná screeny, ale většinu potřebného najdete normálně v menu.

Dlouho jsem mu nemohl přijít na jméno, protože k němu není žádný návod, ale je krásný, dobře se ovládá. Když víte jak na něj, nabízí hodně možností. Má i „čtvrtý kanál“ na HW obálky a dopočítává převody frekvencí. Hudby ukládá s příponou M.



ASC Sound Master

ASM. Tracker, jehož autor neměl žádný ruský střep, ale poctivého Sinclaira 128 +2. Tracker, který se celkem dobře ovládá a na-

bízí spoustu možností.

Třeba instrumenty mohou mít 128 sloupečků, programovatelný vývoj hlasitosti nebo frekvence, takže pomocí jediného sloupečku uděláte sampl, který by třeba v ST měl v extrémním případě třeba 16 sloupečků a podobně.

Ovládat se dá klávesami QAOP Space, šipkami a enterem, Sinclair joystickem 1 a 2, můžete si vybrat.

Pro zvyšování a snižování jakýchkoliv hodnot slouží klávesy R a T (jsou na nich symboly „<“, a „>“). Povel, který je stejně jako u Pro Sound Creatoru vyjádřen slovně, se zadává po stisku klávesy U.

Prostě a jasně, ovládá se docela snadno a dobře se v něm experimentuje.

Stejně jako PSC má frekvenční analyzář s přesností na půltón a analyzář šumu, záznam je sice jenom v sedmi řádcích, ale typ hardwarové obálky ukazuje graficky (pila dolů, pila nahoru, pila první dolů, trojúhelník první dolů, trojúhelník první nahoru), čtvrtý kanál pro HW je samozřejmostí, různé frek-

čtvrtý hardwarový kanál. Editor samplů je rovněž velice podobný Sound Trackeru, ale má už 64 sloupečků. Uměl ale vypisovat příkazy slovně.

Hudbu ukládal s příponou M.

Jinak to byl takový docela obyčejný tracker, dost decentní, který by nestál za mnoho pozornosti, krom toho, že v Rusku neměl skoro konkurenci, neb vzniknul v období, kdy se používal Sound Tracker a tehdy nový SQ-Tracker, který k rusům nějak nedorazil.

Verze 2.4 je v podstatě 2.1 upravená od Phantom Family, má hezčí font, nuly je možno nahradit tečkami pro lepší přehlednost, ovládání je QAOP místo Q CS O P jako u ST, ale hlavně, a to se podržte, umí kompilovat nejenom do ABC sterea, ale i do našeho ACB! Škoda, že tahle ACB stereo feature nebyla zachována do pozdějších verzí...

Verze 3.1 se vzhledově ani moc funkčně nelišila od 2.07 a 2.4.

Kromě normálního přehrávání hudby se zobrazením ovládacího panelu a záznamu má i režim s zobrazením spousty nesmysl-

ným označením písmenem. Dost šílené původní ProTrackerovské vyladění se autoři snažili nahradit starším vyladěním Sound Trackerovským.

Objevily se nové funkce, zlepšila editace, s každou novou verzí je znát snahu o účelné uspořádání čelního panelu, ale jinak jde hlavně o bugfixy a vylepšování playeru. Informace o hudbě se z jednoho řádku textu rozrostla na dva. Ze záznamu je stejně jako u starších verzí vidět 9 řádků. Změnil se editor samplů, i když stále má 64 sloupečků.

Hudbu ukládá pod příponou m.

Největší zbraní tohoto trackeru je import. Bere kromě svých hudeb a hudeb ze starších verzí i hudby z ruského ST a ST Pro. Navíc má šikovně udělaný decompiler a tak i zkompilevanou skladbu dostanete zpátky do zdrojáku. Možná proto je tak oblíbený.

U nás se díky X-agonovi, Sweetymu a Ho-odovi, kteří jej převedli na normální diskový systém, stihl docela rozšířit a vedle SQ-T zaujal vedoucí místo (Sound Tracker tu už používají jenom jeho skalní příznivci).



venční převody...

Není to možná úplně nejlepší reklama, ale v ASM byly dělány třeba hudby pro Dizzy 10 a 11.

Verze 2.0 je v podstatě to samé, jako 1.12, má jen rychlejší player, ale ten taky zabírá mnohem víc místa a navíc používá myslím printbuffer, takže pozor na něj. Raději doporučuji verzi 1.12.

Největší problém - ASM neukládá skladby na normální TR DOSovou disketu, ale na svůj vlastní zvláštní formát, takže ho nejde použít v emulátorech, chodí jen s opravdovským BETASHitem.

Divím se, že se ještě nenašla nějaká dobrá ruská duše, která by tohle odstranila...

No, počkáme, až ho bude někdo předělávat třeba na MBčko.

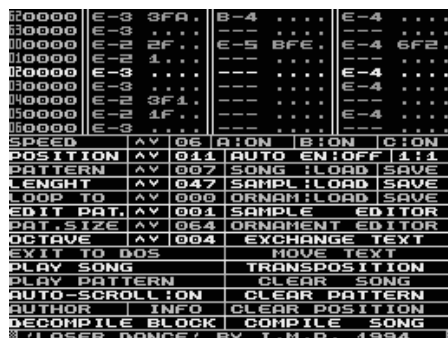
Pro Tracker 2-3.01

Verzi 1 neznám. Viděl jsem jen verze 2.07, 2.4 a 3.01, které jsou si podobné, a pak nám známé remixy 3.41, 3.5, 3.51, které jsou od těch původních dost odlišné.

Tedy nejprve o těch starých.

Nejstarší údaj o Pro Trackeru, který jsem našel, je asi z roku 1993.

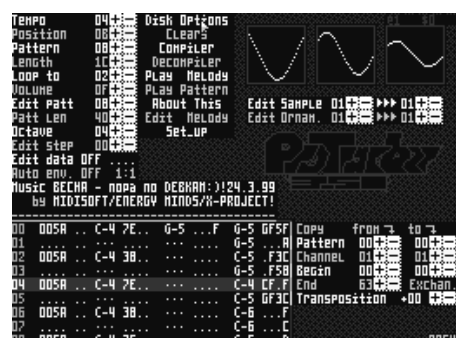
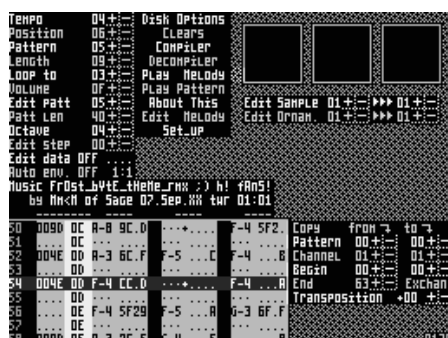
Vypadá jako takový hodně zmatený Sound Tracker (tak obrovský a nepřehledný panel, jaký v Pro Trackeru najdeme, nemá snad ani Sample Tracker 2), obohacený o



ných ukazatelů, které se verzi od verze liší (ve verzi 3.1 se vyvolává ss+V, jinak EXT), všechno to bliká a podobně - a jedny z mnoha ukazatelů jsou i tři sinusovky, které můžeme vidět v pozdějších remixech. Verze 2.4 má docela pěkně provedený frekvenční analyzář s půltónovou přesností a analyzář šumu podobný ASM a Pro Sound Creatoru.

Pro Tracker 3.4-3.51

Především došlo k šedesáti čtyřem znakům na řádek. Všechno je mrňavé v rohu obrazovky, s bídou čitelné, ale to tolik nevadí. Při přechodu z patternu do patternu to nejde plynule, následující pattern vidíte až tehdy, když už jste v něm, a to pak zas nevidíte ten předchozí, ale zdá se, že ani to nikomu nevadí. Všechny údaje jsou zobrazeny hexadecimálně, tedy nelidsky. Původní slovní vyjádření příkazů bylo nahrazeno nesmysl-



Takže ho už asi všichni důvěrně znáte.

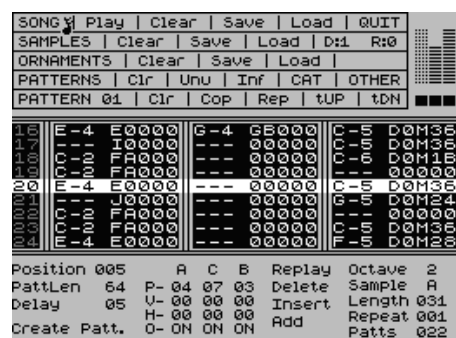
Existuje i verze 3.4m ovládaná K-mouse.

SQ-Tracker

Říká se, že nejlepší nakonec.

SQ-Tracker je docela obyčejný, dokonce český tracker. Svého času docela dobře zaútočil na Sound Tracker, ale Rusové jej za vlastní nepřijali a u nás spolu s tím, jak se program dále nevyvíjí a chybí k němu podpora (konvertory, decompiler, ...), pomalíčku ustupuje jiným módním záležitostem.

Nemá „čtvrtý“ kanál na HW obálky. Ty sice umí, ale jejich parametry si umísťuje jako parametr příkazů (podobně jako ST) a jejich frekvenci si nastavuje autor ručně, takže je sice neomezen, ale pro rutinní rychlé psaní by byly vhodné převodní frekvenční tabulky (jako má FT, PSC, ASM, PT), aspoň nějaká 1:1 či 1:2 jako základ.



Recenze

Stejně tak nutnost učit se, jaký tvar obálky odpovídá jakému písmenu, ukazuje výhodu grafického znázornění v ASM.

I nutnost učit se písmenka pro příkazy ukazuje na inspiraci Sound Trackerem, výhoda slovního vyjádření příkazu s parametrem jako u PSC a ASM by byla zřejmá.

Zato se k jedné notě vejde i instrument, i ornament, i příkaz.

Jeho největší zbraní jsou tři nezávislé patterny do kanálu, z nichž každý má ještě svoje volitelné parametry, kterými se od dalších dvou kanálů na stejné pozici může lišit. Toho si Rusové asi nějak nevšimli nebo co, nebo při svém neustálém zdokonalování starších programů nemají čas do nich tuhle pozoruhodnost zabudovat, ale věc je to fan-

tastická a ze SQ-Trackeru to dělá vlastně unikát.

Editor samplů a ornamentů je sice pohodlný, ale má „jen“ 32 sloupečků. Zato umí míchat instrument s hardwarovou obálkou bez použití druhé masky (stačí povolený tón a nulová hlasitost).

Zobrazuje 9 řádek záznamu, přehlednosti by možná, totiž naprosto určitě, přispělo nahrazení nevýznamných nul tečkami.

Samotná editace patternů je taky dost pohodlná a nabízí řadu funkcí a možností.

George K. k němu dodával něco jako basicový konvertor ze Sound Trackeru, ale já s ním nikdy nic korektně nepřekontoval, tudíž si myslím, že nefungoval (a třeba i fungoval a chyba je na mé straně).

Drobnou výhodou je linker, ten jsem u Rusů neviděl, jen původní Sound Tracker měl cosi zvaného Supplement, co funkce linkeru plnilo.

Na 128ičce se kompilér nahrává do stránky, což je tak trošku nedocenění jejich možností, mohlo se tam toho narvat mnohem víc. Ale je to tím, že program vznikl někdy v roce 1993 a 128 stroj byl u nás vzácností.

Další škoda je, že se na program od doby, co George K. odstranil ty nejhroznější chyby (1.03), skoro nešáhlo (Sweet Factory zabudoval A-Mouse a pár drobností).

Nechcete někdo SQ-T po vzoru rusů drasticky upravit? Ale 64 znaků na řádek prosím ne!

tracker	zdroják	sloupečků	příkaz	HW frekv.	HW tvar	řádků	ukazatel	patts v pozici
Sound Tracker	S	32	písmeno	ručně	písmeno	9	spectrum	1
Sound Tracker Pro	F	32	písmeno	ručně	písmeno	9	spectrum	1
Global Tracker	G	32	X	ručně	písmeno	15	X	1
Fast Tracker	Y	80	?	auto	číslo?	16	X	1
Pro Sound Creator	M	?	slovně	auto	číslo?	9/15	frekv.+šum	1
ASC Sound Master	vlastní	128	slovně	auto	graficky	7	frekv.+šum	1
Pro Tracker 2-3.1	M	64	slovně	auto	číslo?	9	různě	1
Pro Tracker 3.4>	m	64	písmeno	auto	číslo	9	sinus	1
SQ Tracker	STEP	32	písmeno	ručně	písmeno	9	hlasitost	3

Struktura dat SQ-Trackeru

George K.

Jedná se o strukturu dat nekomprimovaného SONGu, který do SQ-Editoru nahrajete zavaděčem **SQE-ConBas** (v BASICu je na řádce 140 změněno RAND USR C na RAND USR 50136).

SONG (nekomprimovaný)

Počátek Délka Obsah
0 2 808 Samplý
2 808 1 144 Ornamenty
3 952 19298 Patterny
23 250 6 Info
23 256 898 Pozice
celková délka 24 154 bajtů

Samplý (26 samplů)

96 bajtů: data
1 bajt: REPEAT
1 bajt: REPLEN
10 bajtů: název

Ornamenty (26 ornamentů)

32 bajtů: data
1 bajt: REPEAT
1 bajt: REPLEN
10 bajtů: název
celkem 44 bajtů na jeden ornament

Patterny

1 bajt délka MOD 256

[11 řádku - 46, 48 řádků - 194, 64 řádků - 2 (258 MOD 256)]

je-li délka = 5, je pattern nepoužitelný (odstraněný příkazem unused)

1 bajt: počet řádků v patternu

Řádek 1: 4 bajty:

1. bajt: tón [0 - nic, 1 - R (ticho), 2 - C1, 3 - C#1, atd.]

2. bajt, bity 3-7 - sampl 1-26 (A=1, B=2, atd.)

2. bajt, bit 2 - nezáleží na hodnotě

2. bajt, bity 0-1 a 3. bajt, bity 5-7 - ornament 1-26 (A=1, B=2, atd.)

3. bajt, bit 4 - nastaven na 1, je-li v řádce příkaz

3. bajt, bity 0-3 - příkaz 0-13 (A=0)

4. bajt, - data k příkazu (0-255)

Řádek 2: 4 bajty:

jako řádek 1

...

Řádek p: 4 bajty:

jako řádek 1

délka paternu = počet řádků + 2

Info

1 bajt: LEN - délka songu (počet pozic)

1 bajt: 0

1 bajt: REP - pozice, odkud se má song

po dohrání opakovat

1 bajt: 0

1 bajt PATTS - počet patternů

1 bajt: 0

celkem 6 bajtů

Pozice

(max. 128 pozic, konec seznamu - 7x nula)

Kanál C: 2 bajty:

1. bajt: 0-127 číslo paternu +128 je-li povoleno (ON) přehrávání příkazů

2. bajt:

bity 0-3 - snížení hlasitosti o 0-15

úrovní

bity 4-7 - transpozice v půltónech [1-

8 nahoru, 9-15 (jako 1-7) dolů]

Kanál B: 2 bajty:

stejně jako kanál C

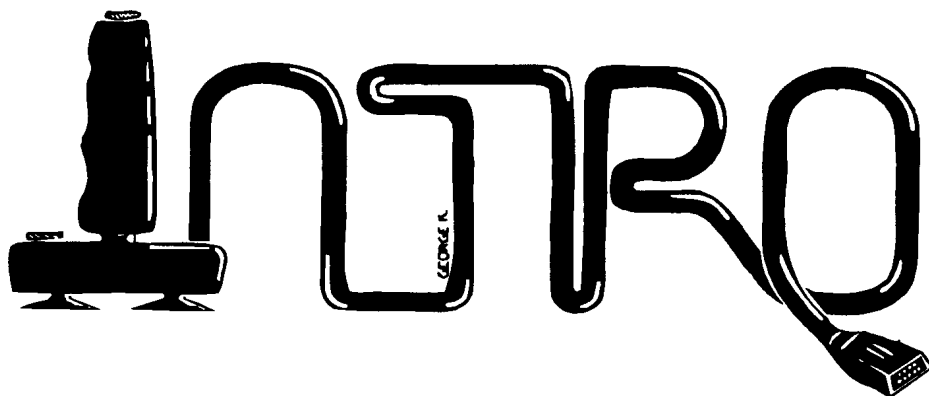
Kanál A: 2 bajty:

stejně jako kanál C

1 bajt: rychlost pozice (1-32)

celkem 7 bajtů na jednu pozici

Pokud jste tomu snad neporozuměli, tak doporučuji přečíst si manuály k SQ-Tracker a SQT-DemoKomplet.



Linux



HULÍ LEGÁLNÍHO JOINTA !!!
chcete taky !?! tak klikněte zde...

Kam to oblíbený operační systém pro PeC dopracoval, vidíte sami na obrázku...

Ani si nechci představovat, co dělá Microsoft. Že by jeli na (u)heráku?

Klika

Mimochodem, opravdu by mne zajímalo, co se stane, když na to kliknete. A taky by mne zajímalo, kolik čtenářů ZXM to vyzkouší a bude zuřivě klikat na papír...

Připojení vidlí na ZX Spectrum

S rostoucí potřebou užívání domácích vidlí (nejčastěji se používají na vesnici za účelem kydání hnoje) roste také potřeba majitelů ZX SPECTRUM (a klonů) tyto vidle umět programově ovládat.

Z tohoto důvodu (a též na četné žádosti majitelů ZXS) jsem vyvinul plošný spoj, který umožňuje plně ovládat vidle pomocí jednoduchého programu v Basicu. I když zapojení je dosti komplikované, přesto Vám prozradím, jaké součástky jsem použil, abyste si sami dle situace na trhu udělali obrázek o ceně...

Za použití obvodů MH 100, MH 1KK1, MH 74S187 a MH 8287 se vidle stanou plně ovladatelné i pro začátečníka.

IO MH 100 je použit jako interpolátor kružnic, parabolických drah, křivek, protože s vidlemi budete jistě dělat všelijaké zázraky, na které by Vám syntaxe DRAW, PLOT určitě nestačily.

IO MH1KK1 jsem zde použil jako kodér bezkontaktní klávesnice. Kdo to kdy viděl, aby vidle měly vlastní membránovou klávesnici, ne!?

IO MH 74S187 je 128 bajtová paměť vhodná pro uložení dat.

Při vhodném naprogramování lze data využít pro autorepeat. Vidle pak vykonávají činnost už bez Vaší přítomnosti...

IO MH8287 oboustranný budič sběrnice slouží k buzení obsluhy v okamžiku, kdy do-

jde k přehrátí vidlí.

Pokusil jsem se ještě o malé zlepšení ve formě obvodu MCA 660, který umožnil řídit velmi plynule jas a kontrast vidlí, čímž jsem dosáhl velmi pěkných barevných efektů.

Celý plošný spoj je napájen 3mi Volty a 12ti Ampéry. Vše jsem už otestoval a funguje to bezvadně...

Za ofrankovanou obálku zašlu bližší informace o celém zapojení. Vzhledem k stále větší popularitě tohoto zařízení a čím dál tím většímu počtu uživatelů programově řízených vidlí zakládám klub jejich uživatelů. Bohužel však nemohu garantovat výměnu programového vybavení týkající se výše uvedeného, ale pouze věst kartotéku majitelů.

Pište na adresu:

JackSon Hollis, Shumice Software Company 110, 687 31 Okr. Uh. Hradiště, Czech Republic.

P.S. Děkuji tímto kolegovi, jenž se podepisuje chvílemi REX, DER a pak zase REX nebo dokonce J.D. za jeho bezkonkurenční nápad připojení téměř čehokoliv na ZXS...

Čtete jeho pohádky na dobrou noc. Posílí to Váš organizmus.

JSH

Windows XP

Ještě větší pytel sraček, než jsme doufali!!!!

P.S.

Pokud někdy někdo viděl MacOS a Windows 95, tak mu po vyjití systému MacOS X musí být jasné, že někdo měl z nového grafického provedení veliký mindrák a potřeboval pro svůj systém taky nové grafické provedení...

Soutěž s Codemasters

Firma Codemasters byla velice plodná a co Oliverovic dvojčata sami nenaprogramovali, to koupili odjinud a úspěšně či méně úspěšně prodávali. My pro vás máme připra-

venou soutěž: V seznamu jsou vydané tituly, ať už jednotlivé hry, nebo jejich kolekce.

Kdo z vás zjistí, který titul chybí?

Hodně štěstí při hledání!

11-A-Side Soccer, 1st Division Manager, 4 Soccer Simulators, 750cc Grand Prix, Advanced Pinball Simulator, Amazing Adventures of Robin Hood, Arcade Flight Simulator, ATV (All Terrain Vehicle) Simulator, Bigfoot, Bignose's American Adventure, Blade Warrior, BMX Freestyle, BMX Simulator, BMX Simulator 2, Bounty Hunter, Brainache, Bubble Dizzy, Captain Dynamo, Championship Jet Ski Simulator, CJ in the USA, CJ's Elephant Antics, Cue Boy, Death Stalker, Dizzy 1, Dizzy 2: Treasure Island Dizzy, Dizzy 3 and a Half, Dizzy 3: Fantasy World Dizzy, Dizzy 4: Magicland Dizzy, Dizzy 5: Spellbound Dizzy, Dizzy 6: Prince of the YolkFolk, Dizzy 7: Crystal Kingdom Dizzy, Dizzy down the Rapids, Dizzy's Excellent Adventures, DJ Puff's Volcanic Eruption, Fast Food, Fruit Machine Simulator 1, Fruit Machine Simulator 2, Ghost Hunters, Grand Prix Simulator 1, Grand Prix Simulator 2, Grell and Falla, Guardian Angel, Hit Squad, Imperial Wizard, International Rugby Simulator, Italian Supercar, Jet Bike Simulator, Kamikaze, KGB Superspy, Kwik Snax, Miami Chase, Mig-29 Soviet Fighter, Mission Jupiter, Monte Carlo Casino, Moto Cross Simulator, Mountain Bike Simulator, Murray Mouse Super Cop, Necris Dome, Ninja Massacre, Operation Gunship, Panic Dizzy, Paris to Dakar, Pro BMX Simulator, Pro Boxing Simulator, Professional Skateboard Simulator, Professional Ski Simulator, Professional Snooker Simulator, Pro Golf Simulator, Pro Power Boat Simulator, Pro Tennis Simulator, Pub Trivia, Quattro Adventure, Quattro Combat, Race Against Time, Rally Cross Simulator, Rebel Squad, Robin Hood - Legend Quest, Rockstar Ate My Hamster, S.A.S. Combat Simulator, Seymour - Seymour Goes to Hollywood, Seymour - Sgt. Seymour Robotcop, Seymour - Stunt Man Seymour, Seymour - Super Seymour Saves the Planet, Seymour - Take One!, Seymour - Wild West Seymour, Sky High Stuntman, Slicks, Slightly Magic, Soccer Pinball, Spike in Transylvania, Starfighter 3D, Star Runner, Steg, Street Gang Football, Stryker - In the Crypts of Trogan, Superbike Trans-Am, Super Dragon Slayer, Super G-Man, Superhero, Super Robin Hood, Super Stuntman, Super Tank Simulator, Tarzan Goes Ape, Terra Cognita, Tilt, Tornado ECR, Transmuter, Twin Turbo V8, Vampire, Wacky Darts, White Heat, Wrestling Superstars.

Dementi

Protože by se nám seznam dementů nevešel ani do třiceti ZXM, rozhodli jsme se jmenovat pouze jednoho dementa, tzv. dementa zástupného.

Je jím **Bill Gates** (česky Účtovat Brány).

No a protože je to dement zástupný, představte si teď každý v tučně vytištěném místě SVÉ JMÉNO.

