

ZX Magazin

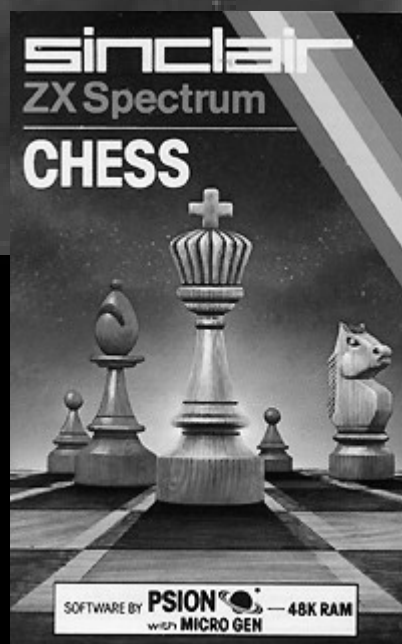
časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 3/01

cena: 34 Kč

Kdo bude vládnout ve hře králů ?

Zachvátí vás FIFO mánie!

Simulátory: Vydejte se ke hvězdám



Zabij, nebo budeš sežrán! Jsou tady



Začátek

Oznámení:

Velesoft se chystá dovézt nějaké ty **Sprintery** a **Scorpiony**, **GMX** a jiné periferie. Cenová výhoda hromadného nákupu je při dopravě z Ruska zřejmá, takže pokud chcete, zamluvte si svůj stroj předem!



Ten samý Velesoft shání **SAM Coupé** (podle stavu) a jakékoliv stroje **TIMEX**.

Kontakt:

Jiří Veleba,

Podjavorinské 1598,

Praha 4,

mobil 732 807 384

Obsah

Vodní blábol

místo blábolu úvodního, podvodního, závodního 2

Legenda zvaná...

hra králů 3

Alta Vista for Desktop

Užitečná utilitka už i na MBčku 11

Aliens

jak jsem potkal vetřelce™ 12

FIFomania

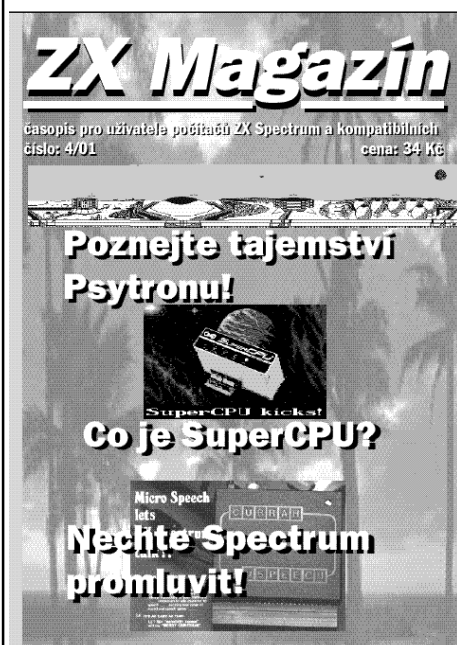
co jste si mohli přečíst v legendárním Fifu 14

Průvodce inteligentního spectristy po simulátorech

dnes simulujeme raketoplán 16

Mapa hry Dark Side

Říkejte si tomu INTRO 19



V příštím čísle určitě vyjde:

když k vám Spectrum promluví
další diskový systém
jeden neobvyklý návod
další simulátor
co dělají staré počítače v současnosti
oblíbené Intro
a další zajímavosti...

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.

Legenda

zvaná

Шахматы

+GAMA

Ano, ani tak malý počítač, jako je Spectrum, není dost malý na vážné aplikace, a i když se obecně soudí, že jde o počítač matematicky dost slabý, denodenně se máme možnost přesvědčit o opaku. Podívejte se například, kolikrát jen bylo na Spectru zpracováno výpočetně velice náročné téma – hra králů, hra v šachy.

Já sám jsem našel 29 šachových programů, a to jeden z toho nefungoval a o jednom jen vím, ale i 27 je velice pěkné číslo.

Jedny šachy, ty, o jejichž existenci jen vím, vydal Ultrasoft, ale kupodivu jsem našel žádné šachy z Ruska – ale jen mne to utvrdilo v názoru, že Rusové jsou sice plodní, ale poněkud (pod)průměrní a těch několik geniálních jedinců, kteří nás občas překvapí nějakou tou bombou, to moc nevytrhne. Na bombastické šachové překvapení z Východu se tedy nedostalo, ale myslím, že je to dost jedno, z těch sedmadvaceti otestovaných programů evropské provenience bylo několik tak zdařilých, že jejich případný konkurent by měl opravdu co dělat, aby se jim vyrovnal či je dokonce snad i překonal...

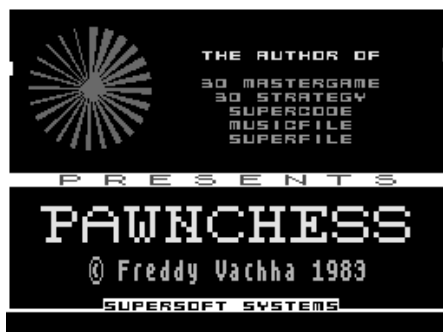
Některé programy hrají lépe než jiné, některé umí jen placatou 2D šachovnicí, některé kromě ní umí i třírozměrné zobrazení, jiné umí jenom 3D, některé se ovládají pohodlně kurzorem či dokonce šipkou, jiné zadáváním souřadnic, další zas nějak úplně jinak, některé potřebují při zadávání všechno potvrzovat enterem, jiné ne, některé jsou pomalé a věčně něčím zdržují, hlavně nepotřebnými (d)efekty, jiné běží svižně, některé nabízejí různé možnosti predefinování všeho možného i nemožného, některé zobrazují hodiny nebo další důležité i nedůležité údaje, dva programy na vás dokonce promluví, jeden dokonce pronáší hlasové komentáře o provedených tazích během hry, a to všechno v neuvěřitelném množství kombinací, vedle graficky skvěle zvládnutého programu, který porazí i mimino, najdete staříčský a uživatelsky ne třeba moc příjemný, ale takřka velmistrovský program, pochopitelně i nepohodlné a graficky podivné programy neschopné a také snadno ovladatelné,

rychlé, graficky dobře zvládnuté a ve hře značně silné programy, jen si vybrat ten svůj jeden nejoblíbenější (dle libovolného kritéria, jiný si asi vybere skutečný šachista, jiný milovník dobře prokreslených šachovnic a ještě jiný majitel Spectra 16 kB, i když ti už jsou asi na vymření).

V hodnocení křížek je plusový bod, lomítko bod žádný. Programy neúplné či výukové mají hodnocení stručnější. Celé hodnocení je moje a je silně subjektivní. ELO body jednotlivých programů neznám a tudíž jsem je nehodnotil, výkony některých programů ale najdete u Františka Fuky (škoda, že jeho knížku o počítačových hrách nemám).

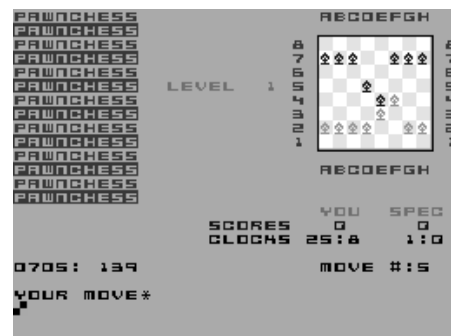
Program Šach-Mat od Ultrasoftu jsem nesehnal a proto ani nehodnotil.

Pawn chess



Tento program napsal již v 83. roce Freddy Vachha, mimo jiné autor sbírky značně zachybovaných rutin SuperCode (o tom, které další programy má na svědomí, nás informuje již na úvodním "obrázku"), které v tomto programu rovněž velice hojně využívá.

Pawn je anglický výraz pro pióna čili pěšce, a opravdu, tohle jsou zvláštní šachy, kde



se hraje pouze pěšci...

Asi to bylo jednodušší tak naprogramovat. Na zabudování dalších figur už autor nejspíš neměl.

Program není nijak ohromující, ale pokud vám poslouží k protřibení a lepšímu zvládnutí hry pěšcem, splnil aspoň nějaký účel. Osobně si ale myslím, že mnohem lepší by byl trenážer pro nácvik pohybu trošku důležitějších šachových figur, než zrovna pěšci...

A hlavně, jako jediný testovaný program porušuje pravidla F.I.D.E., co se týče rozložení světlých a tmavých polí šachovnice!

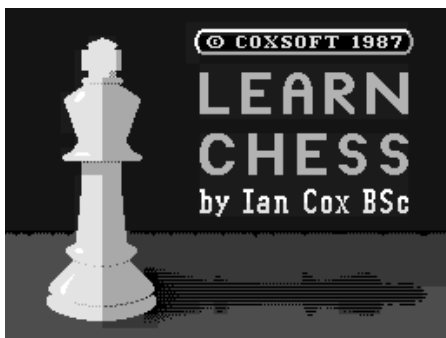
Hodnocení: ///

Learn chess 1

Tak složitou hru, jakou šachy jsou, se však musí člověk nejprve naučit. Za tímto účelem vzniklo na Spectru několik výukových programů - a některé jsou opravdu výborné!

Learn chess 1 je vynikající, je sice psán z velké části v basicu, ale to kupodivu není moc na překážku.

Poradí vám, po jaké šachovnici se máte poohlédnout, jak ji natočit, seznámí vás



s pravidly F.I.D.E., s figurkami a jejich strategickým významem, naučí vás anglickou i kontinentální notaci, královskou i dámskou rošádu, braní mimochodem, spoustu různých postavení, klešti a jiných triků. Předvede i několik ukázkových her pro snadnější pochopení – prostě bomba.

Myslíte si, že o šachu už víte všechno? Možná, že vás Learn chess 1 přesvědčí o tom, že úplně všechno ještě nevíte.



Hodnocení: ++/

Learn chess 2



Aby bylo možno znalosti získané v programu Learn chess nějak ověřit a vyzkoušet, nahrazuje druhý díl programu jakousi inteligentní šachovnici.

Navíc se k němu dodává několik ukázkových partií s komentářem, bohužel se mi je nepodařilo sehnat.

Program umí krokovat celou hru nebo provádět analýzy koncovek, nevymýšlí však tahy sám, nahrazuje tedy jen jakousi mírně inteligentní šachovnici, nic víc.

To, co Learn chess 2 umí, nabízí i některé (ty lepší) z ostatních šachových programů, ale jako doplněk k prvnímu dílu výuky není špatný.

Ale stejně mi první díl připadl jaksi fenomenálnější a díl druhý mi navíc připadá svou existencí poněkud zbytečný.



Hodnocení: ///

Figgins chess

Graficky hezký program, zobrazující trojrozměrnou šachovnici, ale zkuste stisknout break. Ano, i tohle je basic!

Tahy se zadávají stiskem písmen a číslic, program rozeznává i rošády, protivníka vám ale v žádném případě nenahradí, za černého i bílého si musíte hrát sami, popřípadě se střídá s kamarádem nebo raději s kamarádkou.

V programu je navíc chyba, když si dáte pohled na šachovnici ze zadní strany, máte špatně číslování políček! A stejně vám otočený pohled na šachovnici dlouho nevydrží, takže ani hra ve dvou není dvakrát pohodlná, pomalu lepší, než k hraní použít tento program na Spectru, by bylo vyřezat si ze špalíčku figurky a z šestašedesáti čtverečků sestavit šachovnici dřevěnou.

Je to prostě něco podobného jako Learn chess 2, ale ve 3D provedení. Neumí ale zápis tahů ani jiné složitější funkce.



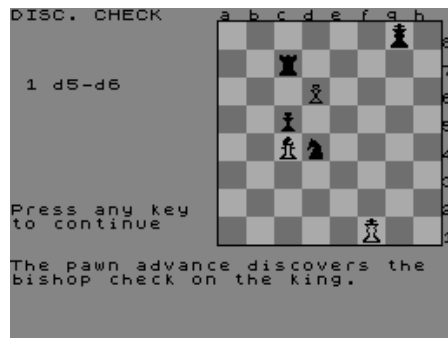
Hodnocení: +//

Learn chess by computer

Ano, i tohle je výukový šachový program.

Nevypadá tak pěkně jako Learn chess 1, ani zpočátku nezachází do takových podrobností, ale je dost rozsáhlý a obsahuje neuvěřitelné množství příkladů nejruznějších postavení, vidlí, odkrytých útoků i šachů, takže to musí pochopit i slabomyslný jedinec.

Po informační stránce ho tedy hodnotím dobře. Obsahuje sice jen minimum assembleru, naštěstí není příliš pomalý a pokud se chcete poučit o strategii, jeví se jako velmi vhodný.



Bohužel je rozdělen do několika postupně (nebo i na přeskáčku) přihrávaných částí basicu, a jak víte, MERGE po skončení nahrávání ještě dost dlouho pracuje s pamětí, takže se při nahrávání dost načkáte, i když třeba máte disketovou jednotku.

Hodnocení: +//

Chess tutor

Ano, tohle už je trochu jiná kapitola.

Program má společný engine se hrou Micro Chess. Skoro ani nevím, proč se jmenuje Tutor – je to v podstatě šachový program, který má podobně jako Micro chess nápoředu tahů, má ale navíc několik funkcí a mezi ně patří právě i funkce výukové.

Podporuje tři úrovně hry – level 1 je pouze obranná hra počítače, level 2 je aktivní hra počítače a level 3 útočí na všechny nechráněné figurky.

Volba SETUP umožňuje rozestavit libovolnou výchozí pozici nebo analýzu koncovek.



Kromě funkcí HELP (počítač provede sám optimální tah za hráče), RESET (nová hra) a COPY (provede tisk obsahu obrazovky) je tu i funkce MOVES, kdy počítač předvede všechny možné povolené tahy, a DELETE, kdy se můžete o jednotlivé tahy vracet (až o 3 dvojtahy) a vyměnit si tak například strany.

Kromě hry si můžete zvolit i instrukce, ale předvádění jednotlivých tahů, stejně jako u funkce MOVES, dost zdržuje, počítač předvádí opravdu všechny možnosti, a nepodařilo se mi odhalit, jak to breaknout nebo přeskočit...

Pozor, nesnažte se BREAKnout tah počítače, protože jeho stisk při dokončení tahu počítače vyresetuje (možná dobře míněno, ale může to nepříjemně překvapit).

Při rošádě stačí pohnout králem, věž ná-

Tabulka knihoven programu Chess tutor

Sicilian Dragon	Ruy Lopez Open	Kings Indian
2E 4E	2E 4E	2D 4D
7C 5C	7E 5E	8G 6F
1G 3F	1G 3F	2C 4C
7D 6D	8B 6C	7G 6G
2D 4D	1F 5B	1B 3C
5C 4D	7A 6A	8F 7G
3F 4D	5B 4A	2E 4E
8G 6F	8G 6F	7D 6D
1B 3C	1E 1G	1F 2E
7G 6G	8F 7E	8E 8G
1C 3E	1F 1E	1G 3F
8F 7G	7B 5B	7E 5E
1F 2E	4A 3B	1E 1G
8B 6C	7D 6D	8B 7D
1E 1G	2C 3C	4D 5D
8E 8G	8E 8G	7D 5C

sleduje sama, při braní en passant se pohybujete, jako když se bere pěšec, počítač vás pak sám přeměruje dopředu a pěšce en passant vezme. Promoce pěšce se děje vždy na královnu.

Program má zabudovány tři knihovny her: Sicilian dragon, Ruy Lopez open, kings Indian. Mezi nimi přepíná podle potřeby.

Tahy se zadávají, stejně jako ve hře Micro chess, v algebraické notaci, bez stisku klávesy enter nebo podobných, ovšem pozpátku (když chcete napsat D7 E8, musíte stisknout 7D8E).

Hra zobrazuje i troje hodiny a seznam provedených tahů – a při spouštění ze 128 basicu se hroulí.

Pokud mám říct svůj názor, tak já si tedy myslím, že výukové funkce přidané k programu jsou dost zbytečné a raději se přikloním k Micro chess, což je stejný program s podobným enginem, jenom je o "výukové" funkce oříznuté.

Hodnocení: +++//

Ovládání: +/

Hodiny: ++

2D: +/

3D: //

Volby: ++

Micro chess

Když už jsem o nich psal, zařadím je hned za Chess tutor.

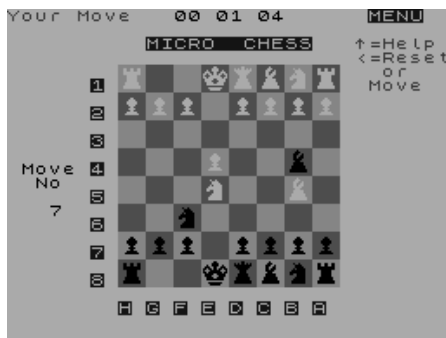
Ještě v dobách, kdy jsem měl jen tapezator, jsem na nich obdivoval, že se nahrávají tak krátce, skoro jako JetPac, a přitom to jsou opravdové šachy se vším všudy (skoro) a ani jejich funkci HELP jsem nenechal bez povšimnutí.

Platí o nich to, co o Chess tutoru, tahy se zadávají pouhým stiskem písmen a číslic, ovšem pozpátku, menu mají trochu ochuzené.

Hra neumožňuje výběr obtížnosti, má jen jedny hodiny, nezobrazuje provedené tahy, ale jinak je to to samé, co Chess tutor, coby plnohodnotným šachům jim toho moc nechybí, mají dokonce možnost rozestavení fi-gurek pro analýzy a koncovky. Nesmyslného

rozestavení narozdíl od jiných však bohužel nedosáhnete, nebo spíš naštěstí?

V mých spectrických začátcích to byly dokonce moje nejoblíbenější šachy, i když jsem nechápal, jak mne tak krátký programek může tak snadno porazit.



Hodnocení: +++//

Ovládání: +/

Hodiny: +/

2D: +/

3D: //

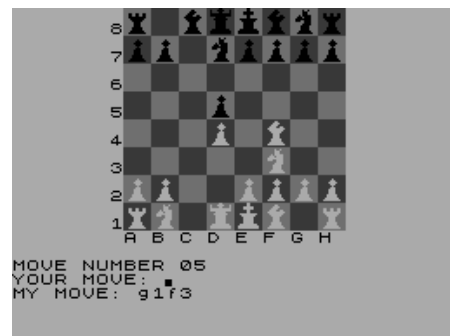
Volby: ++

16 k chess

Zdá se, že název hovoří sám za sebe.

Jsou to velice jednoduché šachy, bez hodin, bez nastavování, bez voleb obtížnosti, prostě jen taháte fihurkami. Tahy se zadávají stiskem písmen a číslic. Na obrazovce toho taky kromě šachovnice moc nevidíte. Ovšem 16k chess, stejně jako Micro chess, jsou důkazem, že i do pár kilobajtů (.TAPka, nespakovaná, včetně basicu, má u 16k chess 8kB, u Micro chess dokonce jen 5kB!) se dá narvat velice slušný a propracovaný program, běžící přijatelnou rychlostí, což kdybyste něco takového řekli majitelům PC, tak se vám vysmějí, neb šachy v pěti kilech kódu by tam nikdo nehledal a program kratší než desítky megabajtů je tam považován za obdivuhodně krátký, aniž by oproti své spectrácké době dělal něco navíc...

Nedoporučuji ho ovšem používat ve 128 módu.



Hodnocení: +////

Ovládání: +/

Hodiny: //

2D: +/

3D: //

Volby: +/

Psion chess

Ano, populární tvůrci dobrého software v dávných dobách Spectrického věku neopomněli ani oblast šachu.

A dlužno podotknout, že na dobu svého vzniku nejde o program špatný, jak je ostatně u Psionů zvykem: sice starý, ale dobrý.

Nabízí změnu barev šachovnice a figur, což je příjemné hlavně pro majitele barevných monitorů, původní červenozelená kombinace nemusí vyhovovat všem.

Setup, čili nastavení koncovek, se provádí velice pohodlně pohybem kurzoru po šachovnici a stavěním jednotlivých figur. Možná první krok k pohodlnějším tahům? Ale ne, během hry se zase zadávají písmena a čísla, opět ale bez nutnosti enterování a podobně. Navíc je možno během hry měnit úroveň v rozmezí 0-9 (ovlivňují i délku přemýšlení) a další funkce, hra má i dvoje hodiny, je to prostě dobrý program od Psionu a jeho engine byl asi proto dost využíván v pozdějších programech...



Hodnocení: +++//

Ovládání: +/

Hodiny: ++

2D: ++

3D: //

Volby: ++

3D Psion chess

Tak tomuhle já říkám zajímavý program. Ne ani tím, co umí a jak vypadá, ale svou historií.

Jakýsi Bill Bennett, hacker a cracker, byl



už znučen 2D pohledem na šachovnici jako ze šachového koutku nedělní přílohy novin.

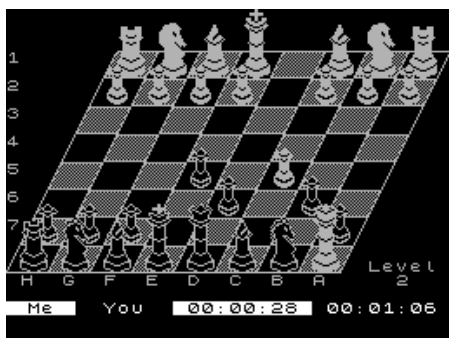
Vzal tedy své oblíbené Psion chess a původní zobrazovací rutinu nahradil novou, svou, trojrozměrnou.

Obdivuhodný výkon!

Kromě několika dalších grafických změn zůstal program zcela původní.

Bohužel, dva týdny nato vydala firma EDGE graficky velice zdařilé Psi-chess, které rovněž nabízely 3D pohled na šachovnici.

Billovo snažení bylo sice dost marné, ale pokud vám engine Psion chess vyhovuje a nevadí vám Billova poněkud amatérsky kostřbatá grafika, jsou 3D Psion chess pěkným vylepšením původního programu.



Hodnocení: +++//

Ovládání: +/

Hodiny: ++

2D: //

3D: +/

Volby: ++

Andromeda chess

I tohle je zřejmě jen zjednodušený engine z Psion chess.

Chybí možnost definice barev a hodiny, jinak byl původní kód zachován.

Vzhledem k tomu, že Psion chess vznikly již v roce 1982, půjčil si někdo engine i s prostředím a začal je prodávat pod svou značkou...



Nevylučuji, že v samotných šachových početních rutinách nedošlo k nějakým změnám, zdokonalení nebo zrychlení, ale na první pohled se to bohužel nepozná.

Takže se mi zdá, že jde jen o zjednodušený klon Psion chess...

Hodnocení: +////

Ovládání: +/

Hodiny: //

2D: +/

3D: //

Volby: ++

Masterchess Mikro-Gen

Programy se stejným názvem jsem našel celkem dva, ovšem jeden od druhého se dost lišily.

Masterchess od Mikro-Genu lze opět označit za klon Psion chess bez hodin. Definice barev narozdíl od Andromeda chess zachována zůstala.

Zatím měly původní Psion chess ze všech svých klonů zachováno nejvíce různých možností, i když hodiny u šachu asi každý nevyžaduje.

A to jsou snad všechny nápadně poznatelné klony původního programu Psion chess, další nepůvodní šachové enginy kopírují zas jiné programy.



Hodnocení: ++///

Ovládání: +/

Hodiny: //

2D: ++

3D: //

Volby: ++

Master Chess Mastertronic

Master chess firmy Mastertronic jsou program velice pěkný. Nabízí velké figury na



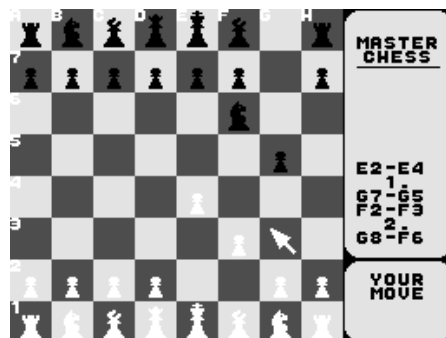
veliké šachovnici, tahy se ovládají šipkou, po stisku klávesy enter se objeví menu, kde je krom jiného i definice ovládacích kláves šipky.

Nemůžu spolehlivě říct, že za celým programem nestojí opět některý starší engine, převlečený jen do nového kabátu, ale ať tak nebo tak, ten kabát je opravdu povedený.

Jinak je ale program dost pomalý, dlouho přemýšlí – úroveň hry nastavujete v sekundách a nejmenší možný počet je 20, což počítač využívá víc než hojně, dost se načekáte, jinak se mi zdá být jádro programu podobné Psion chess, ale třeba jde jen o náhodnou podobu.

Na program, který pracuje s časem, je dost velký nedostatek, že ho nezobrazuje, nevíte tedy třeba, jak dlouho bude ještě počítač přemýšlet.

Co se týče dohrávání koncovek, počítač



mi sežral i takový nesmysl, jako že bílý má tři krále a černý – počítač – dva krále, žádné jiné figurky, a teď hraji!

Pokud jsem chtěl hrát jako černý už od začátku partie, nebyl počítač z nějakého divného důvodu schopen zahájit – pořád jen přemýšlel a přemýšlel, jak začít, a mne to čekání nebavilo.

Takže jde sice o program s originálním vzhledem, i když jen 2D, pohodlným ovládáním, ale raději při čekání nepijte kafe, sic se otrávíte kofeinem...

Hodnocení: ++///

Ovládání: ++

Hodiny: //

2D: +/

3D: //

Volby: +/

Chess player

Ani stará firma Quicksilver nemohla na počátku zaostat a taky vydala šachový program.



Hned na začátku se na vás vyvalí sample přes jeden bit, ale dál už hra nemluví a jenom pípá.

Kromě hrací plochy a právě hraných tahů se nezobrazuje vlastně nic, možnost hrát koncovky je v podstatě standardní. Tahy se zadávají zas přes čísla a písmena, podobně jako u Psion chess.

Není to nic hrozného, program je celkem příjemný, ale zase to není nic převratného.

Hodnocení: +////

Ovládání: +/

Hodiny: //

2D: +/

3D: //

Volby: //

Superchess II 2.1

Pod složitým názvem se skrývá další šachový program podobný v mnohém ostatním.

Vidíte ten obrázek? Všimněte si inputu, nepřipomíná vám něco? Ano, je to basic, a když místo tahu zadáte příkaz "hel", zobrazí se vám help s dalšími příkazy, například "lev" slouží ke změně obtížnosti, "col" ke změně barev a podobně, možnosti jsou dost podobné dalším takovým programům.



Tedy nic moc.

Hodnocení: +////

Ovládání: //

Hodiny: //

2D: ++

3D: //

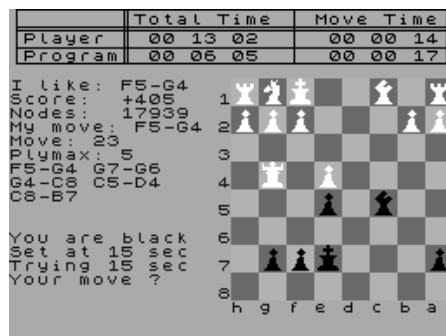
Volby: ++

Superchess 3.5

Pěkný program, zase podobný ostatním, ale už obrázek vás přesvědčí o tom, že se na ploše zobrazuje obrovské množství údajů. Čtvery hodiny, podobně, jako v programu

Clock chess 89, předpokládáný tah, body, počet vypočítaných uzlů, jednotlivé tahy a jiné údaje. Tahy se opět zadávají stiskem číslic a písmen bez enteru, některé jiné klávesy stiskem místo prvního písmene při zadávání tahu plní nejrůznější funkce, jejich seznam najdete v zabudovaném helpu, který se v menu nachází pod trochu nejasným heslem Options at your move.

Můžete si nastavit časový limit, který by měl počítač dodržovat, program umí vylistovat až 62 tahů zpátky, běží rychle a ovládá se celkem dobře, pokud si pamatujete, pod jakým písmenem se nachází která funkce. Takže celkem pěkný a schopný šachový program.



Hodnocení: ++++/

Ovládání: +/

Hodiny: ++

2D: ++

3D: //

Volby: ++

Clock chess 89

Program evidentně dost podobný Superchess 3.5. Není ale tak přehledný a i když se ovládá podobně, dokáže pěkně zmást. Co byste třeba řekli, když program po nahrání smaže obrazovku a zobrazí pouze text "Options available?" a blikající kurzor? Něco zmáčknete a objeví se "Special option?" a ten samý kurzor. Prostě učebnicová ukázka toho, jak nemá program vypadat.

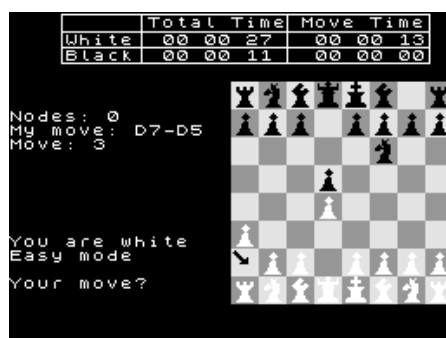
Oproti Superchess 3.5 ale i pár věcí ubýlo. Z programu snad zmizely i některé volby, co se objevilo nově, je malá šipička ukazující, kdo je zrovna na tahu. Tahy se ale zadávají opět stiskem písmen a číslic.

Doufám jenom, že aspoň jeho herní vlastnosti se oproti Superchess 3.5 zlepšily, protože jinak, i když jde o skoro stejné programy, je Superchess o něco příjemnější.

Hodnocení: ++///

Ovládání: +/

Hodiny: ++



2D: +/

3D: //

Volby: +/

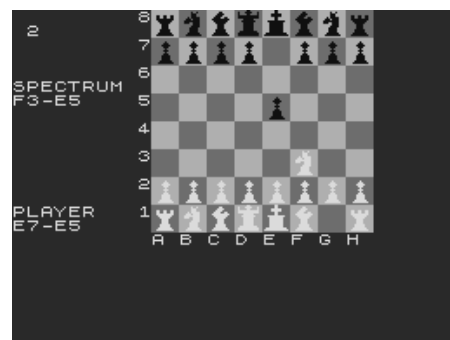
Spectrum chess

Produkt z roku 1982, tedy prvního roku existence Spectra. Zakladatel celé jedné větší skupiny programů. Nedoporučuje se ani jeho, ani jeho příbuzné používat ve 128 módu.

Ptá se sice na časový limit, ale žádné hodiny nezobrazuje. Pokud limit nezadáte tak, jak si představuje, umí upadnout do dost dlouhého přemýšlení. Dovede být dost pomalý, reaguje stereotypně a zahajuje stále stejně.

Jako hlavní nedostatek ale vidím ovládání – po zadání každého políčka je nutno stisknout enter nebo jinou podobnou klávesu, třebas mezeru. Je pak potřeba mačkat příliš mnoho kláves a hraní pak moc pohodlné není. Umí i některé jiné funkce, zadávané písmenem, ale jejich seznam není nikde k dispozici, takže přítulné tyto šachy moc nejsou.

V podstatě to není nic zas tak zvláštního, ale v roce svého vzniku to mohla být bomba.



Hodnocení: +////

Ovládání: //

Hodiny: //

2D: +/

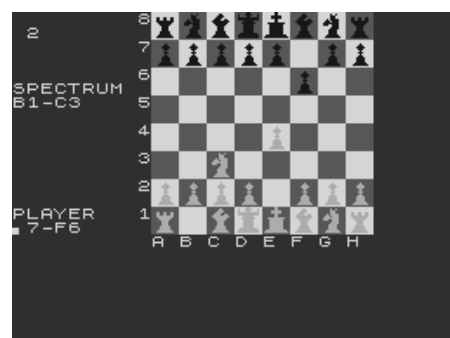
3D: //

Volby: +/

Spectrum Voice chess

V podstatě jde o Spectrum chess z roku 1982, doplněné o hlasový výstup.

Obtížnost se nezadává jako časový limit, ale jako číslo od 0 do 6, a hlavně je každý tah doplněn sice chraplavým, ale zřetelným a poměrně srozumitelným komentářem, neprojevujícím ovšem příliš inteligence



Recenze

(konstatování faktu, jako třeba "F2-F5", je doplněno několika málo výkřiky jako "oh well" a tak podobně).

Výstup se děje na beeper, ale někdo mi tvrdil, že tyto šachy podporují i Currah Microspeech, což se mi nepodařilo potvrdit.

Příliš se od svého předchůdce neliší, ale měl jsem dojem, že hraji lépe, nejspíš se mi to však jen zdálo.

Nebýt ale hlasového výstupu, který je spíš jen zajímavým nápadem a je jinak k ničemu, nestály by Spectrum Voice chess jako odporný plagiát za mnoho.

Hodnocení: ++///

Ovládání: //

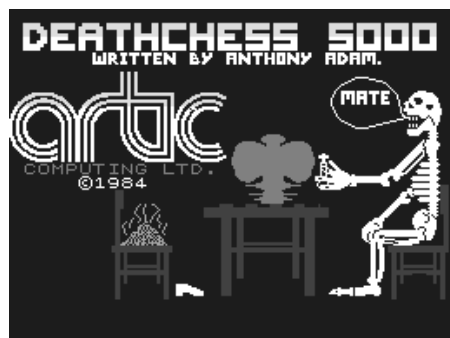
Hodiny: //

2D: +/

3D: //

Volby: +/

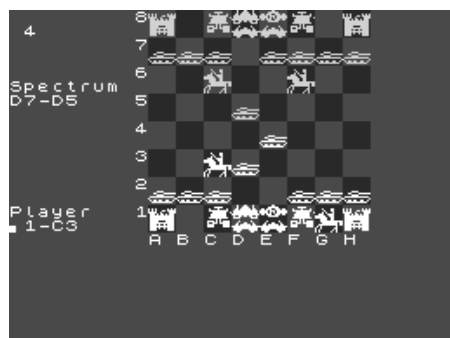
Death chess 5000



Zase klon Spectrum chess z roku 1982.

Zaujme podivnou a nepřehlednou grafikou, ptá se na kempston joystick, obtížnost se zadává číslem levelu, ale jinak se od Spectrum chess liší jen tím, že si při startu můžete vybrat, zda budete hrát šachy normální, nebo jestli o tom, která figurka bude vyhozena, má rozhodnout souboj ve stupidní "akční hře".

Zase jeden takřka zbytečný klon.



Hodnocení: +////

Ovládání: //

Hodiny: //

2D: +/

3D: //

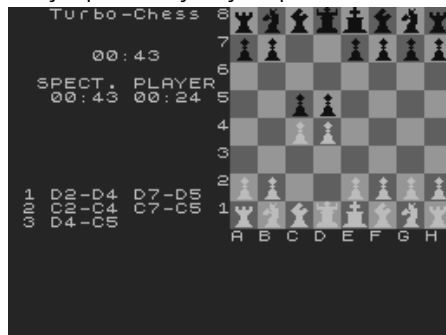
Volby: +/

Turbo chess

Odvozenina od Spectrum chess z roku

1984. Také ho nedoporučuji používat ve 128 módu.

Zobrazuje sice, narozdíl od svých předchůdců, troje hodiny a nabízí časový limit, nezadáte-li ho ale, hrozí mu stejně jako ostatním upadnutí do dlouhého přemýšlení. I Turbo chess zahajují stále stejně a i jejich reakce jsou stereotypní. Zřejmě se od jiných podobných programů ze své skupiny liší jen drobnostmi na vlastním rozhodovacím mechanismu o tazích. Prostě program stejný jako několik jiných, jen ty hodiny ho dělají lepším než jsou jeho příbuzní.



Hodnocení: ++///

Ovládání: //

Hodiny: ++

2D: +/

3D: //

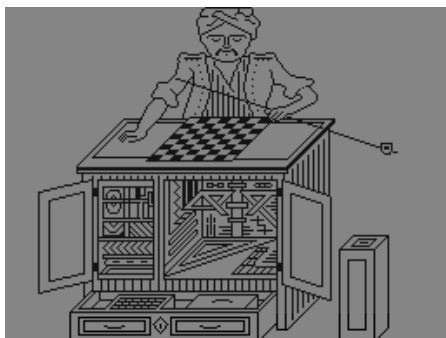
Volby: +/

The Turk

Roku 1769 se na vídeňském císařském dvoře objevil šachový automat - skříňka s komplikovaným mechanismem, za kterou seděla loutka oděná v tureckém hávu, a hrála vysoce inteligentně. Dodnes se neví, na jakém principu fungoval, nejspíš šlo o podvod.

Turecké šachy od firmy OCP ale nejsou žádný podvod! The Turk jsou pěkný program s přehledným úvodním menu, pěknou 2D šachovnicí a poměrně pohodlnou hrou, můžete si vybrat mezi několika levely, kdy ty nižší reagují moc, moc, moc svižně (první level jen několik sekund, druhý 10 sekund, třetí level 90 sekund, čtvrtý 10 minut, pátý hodinu, šestý až 5 hodin), případně si zahrát bleskové šachy (kdy na partii je vymezeno pět minut), k tomu obvyklé volby rozestavení vlastní koncovky nebo série tahů a uložení partie či postavení na magnetofon.

Tahy se zadávají vložním písmen a číslic, potvrzuje se enterem a ještě k tomu reaguje klávesnice odporně pomalu. Další volby se vkládají vložním slovního povelu, ty



se zobrazují pod herní plochou, ale příliš možností nedávají: konec hry, o tah zpět a nápovědu tahu.

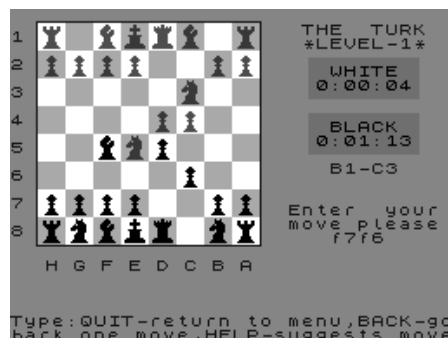
Autor nevynechal ani dvoje hodiny.

Takže program je to sice svižný a ne špatný, ale taky nijak výjimečný, bohužel. Spousta lidí ho obdivovala pro snadné ovládání, zřejmě ne kvůli poněkud nepohodlnému zadávání jednotlivých tahů, ale díky tomu, že neustále zobrazuje nějakou nápovědu a úvodní menu je velice přehledné.

Pravdou je, že k Turk chess návod vlastně vůbec nepotřebujete a vystačíte si se svou vlastní intuící.

Jaká je herní síla programu, to netuším.

Nějaký hloupý pirát tuto hru dodával pošpanělstěnou pod názvem Karpov.



Hodnocení: ++///

Ovládání: //

Hodiny: ++

2D: +/

3D: //

Volby: ++

Cyrus chess I

Pěkné a snadno ovladatelné šachy.

Tahy se zadávají pohybem kurzoru po šachovnici. Škoda, že se nedá řídit kurzorovými šipkami pluskové klávesnice, ale děje se postaru stiskem číslic 5-8. Navíc jsou ovládací klávesy včetně jejich významu neustále zobrazeny na obrazovce. S ovládáním tedy opravdu není problém, obsažené funkce jsou velmi bohaté a dá se s nimi docílit takřka všeho – krokovat dopředu i dozadu, prohazovat strany, přepínat mezi člověkem a počítačem, nechat si přehrát celou hru, nechat si doporučit tah, změnit barvy a jiné velmi dobře známé užitečnosti.

Nezobrazuje bohužel hodiny, jeho hodnotu to snad ale nesnižuje.

Hraje velice dobře a svižně, nepřemýšlí moc dlouho a hlavně je možno jeho přemýšlení přerušit a on použije ten tah, který se mu v dosavadních výpočtech zdál jako nejlepší. Tedy kdybyste chvíli počkali, možná by připadl na tah ještě lepší, ale takhle se zas moc nenačkáte.

Možná tomu nebudte věřit, ale podle katalogu firmy Sinclair na rok 1984 tento program získal první místo na 2. mezinárodním šachovém klání počítačů a porazil tak Cray Blitz, který do té doby držel 100% vítězství. A to má tenhle program fungovat i na 16 kB Spectru!!!

Velmi povedené!



Hodnocení: ++++/
Ovládání: ++
Hodiny: //
2D: ++
3D: //
Volby: ++

Cyrus chess II



Nádherné, inteligentní, snadno ovladatelné šachy s vynikajícím 3D enginem, lepším, než má třeba Chessmaster 2000.

Kromě 3D pohledu nabízí i klasický 2D, trochu podobný Master chess od Mastertro nic, s velkými figurami.

Ovládá se pomocí kurzoru, a to v obou grafických režimech, seznam dalších povlů, které jsou momentálně k dispozici, se dá na obrazovku snadno přivolat spolu se záznamem celé hry.

Zobrazuje dvoje hodiny, má nápovědu tahů, vlastně skoro všechno, jen definici vlastních barev jsem u něj nenašel.

Je skvěle rychlý a svižně reaguje.

Musím se přiznat, že jsem tento program dosud neznal, ale musím ho prohlásit za opravdu povedený, rád bych věděl, jak je na tom s ELO body a jestli je schopen porazit své konkurenty.

Jako jediný šachový program vyžaduje pro svůj běh Spectrum 128..



Hodnocení: +++++
Ovládání: ++
Hodiny: ++
2D: +/
3D: +/
Volby: ++

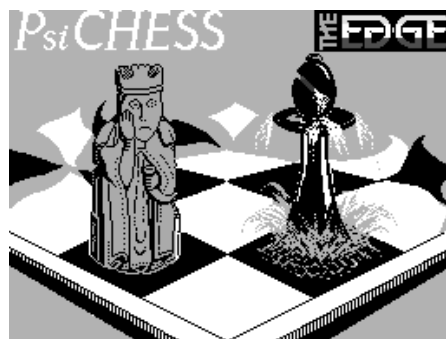
Psi chess

Velmi populární program, asi proto, že jeho ovládání je tak komplikované, že návod na něj vychází každých pár let v některém spectristickém periodiku.

Prý má nejlepší grafiku – opravdu třeba proti 3D Psion chess není špatná, dokonce nabízí několik sad figur.

Ovládání se provádí většinou stiskem dvou kláves naráz, nějakého písmene, značícího povel, a čísla.

Hra navíc běží ve čtyřech různých povelových módech a v každém jdou zadávat jiné



povely.

Mód **CHANGE** – dostanete se do něj stiskem I, stiskem I se z něj taky prchá.

V tomto módu lze měnit:

M: 1-mód Game, 2-mód Position, 3-mód Set.

O: 1-4 orientace figurek na šachovnici.

S: 1-údaje o nastavení, zápis tahů, 2-2D šachovnice, 3-3D šachovnice, 4-arabské figurky.

Z: 1-8 hlasitost zvuku.

X: 0-7 inkoust.

C: 0-7 papír.

B: 0-7 border.

L: 1 nebo 2 zapíná a vypíná informační řádek.

Mód **SET** způsobuje nejrozumnější nastavení hry.

T: 1-bílý, 2-černý, 3-kdo je na tahu, 4-nulování hodin.

B: 1-3 lehčí úrovně hry.

A: 1-7 obtížnější úrovně hry.

W: 2-0 čas bílého.

R: 2-0 čas černého.

S: 0-LOAD, 8-SAVE.

Z – o tah zpět.

X – o tah vpřed.

Mód **POSITION** umožňuje rozmístit figurky pro analýzu nebo koncovku.

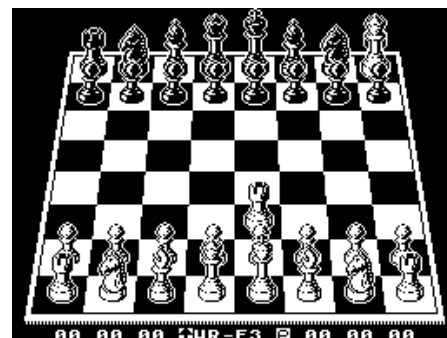
P: 1-všechny figurky, 2-jen král a věže, 3-jen král.

S: volné políčko.

W: +písmenko figurky-bílý.

B: +písmenko figurky-černý.

Figurky jsou P (pawn, pěšec), R (rook,



věž), N (knight, kůň), B (bishop, střelec), Q (queen, dáma) a K (king, král).

Mód **GAME** je pak vlastní hra.

J: 1-Sinclair joystick 2 (levý), 2-Sinclair joystick 1 (pravý), 3-kempston.

Tahy se zadávají miniaturní šipičkou, která neskáče přesně po políčkách a musíte se s ní dost obtížně střeťovat, někdy svádí k tomu, abyste ukázali na figurku místo na políčko, na kterém stojí, a hlavně nemáte žádnou indikaci toho, na jaké políčko jste klikli, zda jste si nespletli figurku a zda bylo kliknutí opravdu akceptováno.

Je to ale pořád lepší, než vytukávat nějaké souřadnice.

Figurky se nepřesouvají, ale skáčou, takže někdy si ani nevšimnete, odkud a kam se hnuly a tudíž často tápete, jaký že tah to váš protivník vlastně provedl.

Hodnocení: ++++/

Ovládání: +/

Hodiny: ++

2D: ++

3D: +/

Volby: ++

Chessmaster 2000

Chessmaster, vzniklý roku 1990, se naopak ovládá poměrně snadno, i když je to program španělský (ale existuje i "pocestena" verze a přepsat ho do angličtiny by neměl být problém).

Zas nabízí kromě 2D pohledu i pohled 3D, s trošku horší grafickou rutinou pro posun figurek, než Cyrus II, kde se figurky po šachovnici pohybují opravdu realisticky, ale tenhle defekt jde vypnout a figurky pak poskakují jako v Psi chess.

Umožňuje i volbu obtížnosti, v prvním levelu má počítač na promyšlení jednoho tahu 10 sekund, v devátém 12 hodin!

Tahy se zadávají opět posunem kurzoru po jednotlivých políčkách šachovnice a veškeré funkce jsou přístupné z velice přehledného menu, které se objeví po stisku meze-



Recenze

ry. Na ovládání pak zbývají trochu neohrabané klávesy QAOP enter, možná by zvýšilo přívětivost, kdyby se jako fire používala mezera a enter vyvolával menu.

V menu je první položkou výběr levelu.

Pak je mód hry – za koho hraje počítač a za koho člověk. Strany lze prohazovat v jiné části menu.

Třetí položkou je přepínání pohledu – 2D nebo 3D.

Další je rotace šachovnice, můžete se na ni podívat ze všech stran.

Pak jsou kazetové a diskové operace.

Pak je zapínání a vypínání "učitele".

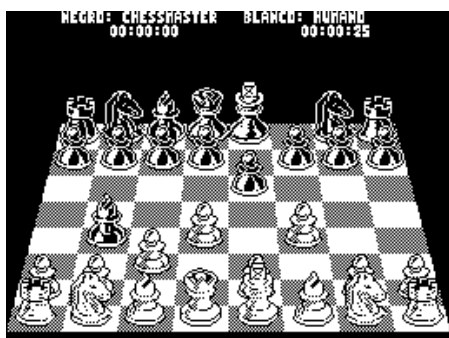
Další položka přepíná mezi plynulým posunem figurek a jejich skákáním.

Pak je možnost rozestavit figurky pro koncovku.

Možnosti hry skrývají položky typu nová hra, doporučený tah, úprava rozložení figurek, změna stran.

Poslední v menu je informace o autorech.

Jinak k programu není co dodat, výborně se ovládá, je pěkný, snad by se mu dalo vytknout jen pomalé překreslování šachovnice. Jeho sílu při hraní neznám, v nejvyšším levelu by mohl docilovat fantastických výsledků (aby ne, po dvanácti hodinách zuřivých výpočtů). Jeho uživatelská přítulnost je ovšem perfektní.



Hodnocení: +++++

Ovládání: ++

Hodiny: ++

2D: +/

3D: +/

Volby: +/

Colossus chess 4

Colossus v době svého vzniku překvapil hlavně výpočetní silou – podle dokumentace má 1850+ ELO (156+ BCF).

V knihovně má 3 000 pozic, prozkoumá průměrně 170 tahů za sekundu. Pro přemýšlení může využívat dokonce čas, po kterém přemýšlí jeho lidský protivník (to lze ovšem vypnout). Zvláště vyniká v řešení problémů a klasických šachových úloh

Co se týče designu nebo grafiky, vypadá dost obyčejně a evokuje spíš vzpomínky na starší programy odvozené od Psion chess nebo některých šachů od firmy Artic.

Hra probíhá na dvou obrazovkách, což je poněkud zarážející, když obrazovka se zobrazováním šachovnice je jinak skoro prázdná

a nebylo by na škodu umístit na ni aspoň hodiny, ty jsou ale umístěny spolu se spoustou dalších údajů na obrazovce druhé. Mezi oběma obrazovkami se přepíná stiskem mezerníku.

Pohyb se děje kurzorem po šachovnici, ale kurzorem jde pohybovat i stiskem písmene nebo čísla, čehož výsledkem je to, že můžete zadávat souřadnice z klávesnice a potvrzovat enterem. Tím se potvrzuje pozice kurzoru. Celkem milá kombinace dvou způsobů zadávání pohybu figurek. Otázka je, kdo to využije, on ten kurzor je přeci jen lidšší než nějaké potrhle číselné souřadnice.

Během hry lze zadávat i příkazy, obvykle stiskem písmene s capsshiftem. Pokud příkaz vyžaduje zadání čísla, lze toto číslo zvětšovat či zmenšovat pohybem nahoru a dolů.

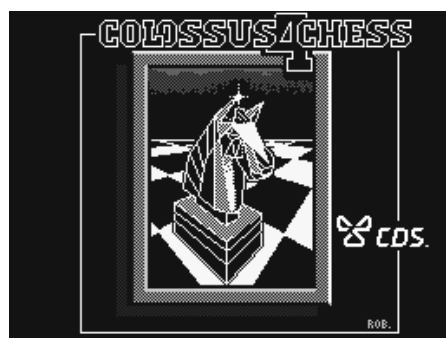
Shift+A – změna postavení (alter).

V tomto režimu lze stisknout G (vychází postavení), M (nastavení čísla tahu), S (která strana je na tahu), dále C pro prázdné políčko (clear) a počáteční písmena názvů figurek (jako u Psi chess: P, R, N, B, Q, K), případně W pro smazání všech figurek či E pro ukončení editace.

Shift+N – nová hra, jde zadat i během editace postavení (new).

Shift+B – krok zpět (back).

Shift+F – krok vpřed (forward).



Shift+C – změna barev (colours).

Shift+D – kazetové operace (L pro load, S pro save). Soubory nejsou ukládány pod jmény, ale pod čísly 0-255.

Shift+E – nastavení hodin. Lze nastavit hodnoty 00:00:00 až 255:59:59.

Shift+G – za stranu na tahu bude hrát počítač. Tím si lze vyměnit strany.

Shift+I – neviditelnost, vyžaduje parametr 0-3. 0-všechny figurky jsou viditelné, 1-bílé jsou neviditelné, 2-černé jsou neviditelné, 3-všechny jsou neviditelné. Normální člověk tuhle feature určitě nevyužije. Šachista možná.

Shift+J – zapne nebo vypne joystick.

Shift+L – ukáže, jaké tahy může provést figurka, na kterou ukazuje kurzor.

Shift+O – orientace šachovnice, lze se na ni dívat ze dvou stran.

Shift+P – hraje počítač proti počítači, lze to zastavit stiskem delete.

Shift+U – poté, co počítač provede tah, lze mu tento tah zrušit a on se pokouší použít další nejlepší v pořadí. Mezi tahy z knihovny se rozhoduje náhodně, ovšem s vyloučením biasu.

Shift+Q – nastaví některé parametry.

Book může být 0 (při zahájení hraje počítač jen podle knihovny) nebo 1 (počítač používá knihovnu normálně).

Prediction 0-počítač nebude přemýšlet v čase určeném hráči, 1-využije dobu, kdy hráč přemýšlí o tahu, k výpočtům svého tahu.

Line depth 1-12 ukazuje, kolik pater stromu se bude zobrazovat pod položkou "current line". Původní nastavení je 1, zobrazují se tedy jen tahy z prvního patra stromu.

Dimensions může být 2 nebo 3 a určuje, jestli probíhá hra na 2D nebo 3D šachovnici.

Draw score určuje, o co se bude počítač víc snažit. Materiální skóre lze nastavit od -9 do +9 a poziční skóre od -60 do +60. Při správně nastaveném skóre se počítač snadno spokojí i s remízou.

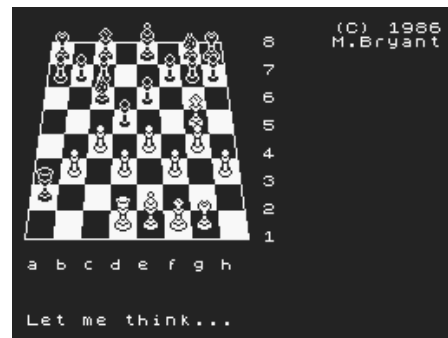
Shift+R – přehraje celou hru od začátku, pauzu mezi tahy lze nastavit, přerušení stiskem delete (replay).

Shift+S – za obě strany hraje hráč (supervisor).

Shift+T – určuje typ hry.

1 – turnaj, vyžaduje počet tahů a čas, oboje primární i sekundární. Svůj čas počítač dodržuje, na hráče tak přísný není.

2 – průměrná hra, ptá se, kolik času má počítač věnovat rozmyšlení tahu (na počátek



ku 10 sekund).

3 – mód všech tahů, hra s hodinami, tedy je nutno dodržet celkový čas vyměřený na hru. Počítači je možno nastavit určitý handicap.

4 – vyrovnaný mód, program rozmyšlí tah vždy stejně dlouho jako hráč.

5 – nekonečný čas, rozmyšlí 12 ply dopředu (maximální velikost stromu). V tomto mód nepoužívá knihovnu, hledá zaručeně nejlepší tah (dobře k řešení úloh, vycházejících v novinách a časopisech).

6 – problémový mód, řeší matové situace tří typů (1-normální mat "bílý je na tahu, Xtým tahem dá mat", 2-mat sobě "bílý je na tahu, černý dá Xtým tahem mat" a 3-pomocné maty "bílý na tahu pomůže černému dát Xtým tahem mat"). Program hledá řešení do maximálně sedmi tahů.

Shift+V – zapíná a vypíná zvuky.

Program má sice takový "obyčejný" design, dost vadí, že poměrně dlouho vykresluje třírozměrnou šachovnici, ale reaguje dobře, má některé funkce, které nikde jinde nejsou k vidění, hlavně řešení časopisec-kých úloh má opravdu rozsáhlé a pěkné

zpracované a zdá se, že si autor opravdu vyhrál – škoda, že nemáme žádné srovnání v tom, který ze spectráckých šachových programů je ve svém řemesle nejsilnější, největší, nejlepší, prostě ten nej...

Hodnocení: +++++

Ovládání: ++

Hodiny: ++

2D: ++

3D: +/

Volby: ++

Top ten šachů

Figginse a výukové programy do výčtu nezahrnu, protože jsou přeci jen o něčem trochu jiném a samy nedokážou vymyslet ani jediný tah.

Netýká se to Chess Tutoru, ten doopravdy hraje a pokud má zabudovanou výukovou funkci, pak jde spíš o jakýsi trénink v praxi než teoretické školení.

Z rodiny vzniklé na bázi Psion chess stojí za zmínku snad jen původní Psion chess a jejich amatérská 3D verze.

Z rodiny Spectrum chess je asi nejzajímavější verze s hlasovým výstupem, Death chess jako pokus o oživení šachů nepovedenou akční vložkou, jinak se tu ale ničeho zvláštního nedočkáme (snad jen můžu jmenovat Turbo chess jako nejpokročilejšího člena této skupinky).

Podobně lze přeskočit Chess player, 16k chess a podobně.

Snad mezi klony Spectrum chess patří i Šach-Mat od Ultrasoftu, podobně jako tyto starší programy ovládaný zadáváním souřadnic písmeny a čísly s klasickým 2D pohledem a volbou obtížnosti z deseti stupňů, ale blíže jsem ho bohužel neviděl.

Master chess od Mastertronicu jsou pěkné a snadno ovladatelné, snad jedinou jejich chybou je, že nevykávají rychlostí. Micro chess a Chess tutor naopak hodnotím dost vysoko na to, o jak úsporně napsané programy se jedná, ale pozornost si stejně jako Master chess zaslouží hlavně.

Super chess 3.5 si pozornost zaslouží plně pro svou propracovanost, starší Super chess si ji moc nezaslouží podobně jako Clock chess, které mají příliš tajemné ovládání, ač jsou jinak Super chess 3.5 podobné.

Naopak pochvalu za jistou přívětivost a intuitivnost si zaslouží The Turk od OCP a Cyrus 1 spolu s již zmíněnými Super chess 3.5. Žádnou pochvalu by si nezasloužil program Karpov, který, jak víme, je jen pirátsky upravený The Turk s pozměněným názvem.

Z rodiny trojrozměrných, pokud nepočítáme 3D Psion chess, které jsou ovšem pozoruhodným amatérským počinem, zaujmou Psi chess nejen jakousi inteligencí, hezkou grafikou a velkými možnostmi, ale i příšerně zmateným ovládáním, které asi může za to, že mne tento jinak populární program nechal dost chladným.

Graficky slabý Colossus 4 se ovládá o poznání lépe, i když ani jeho nelze plně

ovládnout bez manuálu, ohromuje ale nejrozličnějšími vymoženostmi.

Chessmaster 2000 je pěkný moderní a velice snadno ovladatelný program, na kterém mi vadí jen některé grafické drobnosti, narušující plynulost hry. Spíš bych dal ale přednost staršímu Colossu 4 a především Cyrusu 2, který mne doopravdy ohromil snadným ovládáním, roztomilostí, širokými možnostmi a poctivým provedením. Ten ale nepotěší majitele Specter 48 a Didaktiků neupravených na 128, protože jim prostě nepoběží.

Mám-li mluvit za sebe, zaujaly mne Micro chess a dále Super chess 3.5, možná Turk, Cyrus 1 (znovu si připomeňme jejich úspěch z roku 1983, kdy byl tento program nejlepší na světě a porazil i Cray Blitz), Chessmaster 2000 a snad i Psi Chess, ale určitě Colossus 4 a Cyrus 2.

Ty ostatní možná zaujmou zase vás.

Hlavně, když víme, že je na Spectru z čeho vybírat.

Na PC se teď používá řada programů Chessmaster, potomků spectráckého Chessmastera 2000, a pak tuším program Fritz, kdoví, v kolikáté už verzi, na jehož vývoji se podílel jakýsi velmistr Kasparov (neznáte ho někdo?), bylo by hezké zjistit, o kolik je silnější než ty nejlepší Spectrácké programy, ale zdá se, že o tolik moc to zase nebude.

AltaVista for Desktop +GAMA

Alta Vista pro ZX Spectrum s připojeným diskovým systémem MB-02+ slouží k vyhledávání textu v textových dokumentech Desktopu, tedy k tomu samému, co Alta Vista na internetu nebo disková Alta Vista pro PeC. Jenom to dělá lépe, rychleji, radostněji a vůbec. Například nepotřebuje nic indexovat (indexace souborů se provede během jeho konvertování po nahrání do paměti, takže indexování disku ještě před hledáním by zbytečně zdržovalo a aktualizovat indexy po každé drobné změně souborů by asi bylo nechutné).

Takže: AltaVistu spustíme normálně příkazem **NEW číslo souboru**. Doporučuji ji uložit na disk, na který ukládáme texty psané v Desktopu. Je vhodné, aby první soubor byl desktopDSK kvůli diskovým operacím, potom AltaVista a pak tedy texty. Není-li Alta Vista na disku s texty, vložíme disk s AltaVistou do jiné mechaniky (nahrajeme ji na RAMdisk), nastavíme jako aktuální mechaniku s texty a spustíme AltaVistu **NEW číslo mechaniky „AltaVista“**.

AltaVista je tedy samostatná utilita, není to utilita, která by se nahrávala do Desktopu.

Po spuštění

Zadáme text, který chceme hledat. Omezení je deset znaků, ignoruje se rozdíl

mezi velkými a malými písmeny, češtinu zadáváme delším stiskem.

Co se týče pakování textu Desktopem, převádí AltaVista každé opakování (libovolného počtu) na pouhé dvojí opakování. Hledáme-li tedy Mississippi, píšeme jako obvykle. Hledáme-li ale Freddy nebo ppCAMP, musíme zadat hledání Freddy nebo ppCAMP (hledání tří teček, ..., se tedy změnil na hledání pouhých dvou, ..., a AltaVista samozřejmě pak vypíše i místa, kde se původně tečka vyskytovala pětikrát či dvacetkrát).

Zadaný text nemusí být celé slovo, ale vzhledem k tomu, že AltaVista při indexaci neodstraňuje řídicí znaky (některé považuje za mezeru, ale ne všechny), nemusí vždy najít celá slovní spojení (např. „ZX ROM“

nenajde, naindexovala-li ho jako „ZX [řídící znak] ROM“).

Po zadání textu AltaVista vyhledá všechny textové soubory z Desktopu, které se nacházejí na aktuálním disku v aktuálním adresáři (AltaVista prohledává jen jeden adresář), a jeden po druhém prozkoumá.

Výsledky hledání

AltaVista zobrazí název souboru, v němž hledaný výraz je (červeně) a potom nejbližší okolí nalezeného výrazu (tak je možno poznat kontext a některé další okolnosti, hledáte-li slovo ROM (bez mezer okolo), zobrazí AltaVista i slova „pROMetheus“ nebo „hROMe“ a podobně). Zaplní-li AltaVista celou stránku nebo chce-li smazat výsledky starého hledání, zobrazí v pravém dolním rohu blikající čtvereček a čeká na stisk klávesy.

Program není úplně dokončený a je v něm pár chyb, bohužel neexistují zdrojáky, a tak odstraněny nebudou. Například na přechodu mezi řádky se občas objevuje nadbytečné písmeno (viz poslední řádek ilustračního obrázku).

Program zřejmě neumí hvězdičkovou



ALIENS

+GAMA

Přicházejí z temných hlubin vesmíru a nesou s sebou strach. Jejich kůže je jako pancíř a místo krve mají kyselinu. Jejich děsivé zuby se třpytí jako hvězdy, naposledy zazáří, než se do vás zakousnou... Horror? Ne, na ZX Spectru je to holá skutečnost a vám nezbyde, než bojovat o přežití!

Her na motivy filmů Alien a Alines je na Spectru hned několik. Jen filmy Alien 3 a Alien - Resurrection přišly poněkud zkrátka (nechce to někdo šikovný náhodou napravit? Ale z Amigy si příklad neberte, firma Probe tam z Aliena 3 dokázala vyproduktovat neuvěřitelný hnus).

Asi nejlepší z těch několika existujících spectráckých her s vetřelci™ je přitom ta nejjednodušší od Electric Dreams s velice povedenou grafikou od Focuse (Enduro racer, Big trouble in little china).

Nacházíte se v obrněném taktickém vozidle a na monitoru sledujete životní funkce jednotlivých vojáků a hlavně jejich zorné pole, jak je zabírá kamera na přilbě. Na vaše rozkazy čeká celkem šest filmových hrdinů, ale i s tak početnou skupinou nebude dobytí lidmi opuštěné a vetřelci™ naopak hustě osídlené základny nijak jednoduchý úkol.

Cílem mise je zničit královnu vetřelců™, co nejvíce vetřelců™ a hlavně se zas bezpečně navrátit.

Jak jste si mohli všimnout na obrázcích ze hry, vidíte na obrazovce spoustu tak málo podstatných věcí, jako je jméno právě ovládaného hrdiny, jeho životní funkce (u mrtvých pak vidíte jen rovnou čáru), jeho portrét (u sežraných vetřelci™ pak povedený obrázek vetřelce™), sloupcový ukazatel počtu nábojů a skóre, případně jména ostatních osob, čísla místností, kde se nacházejí, jejich energii a barevně vyznačený status (mrtvý, impregnovaný, živý, unavený, ...).

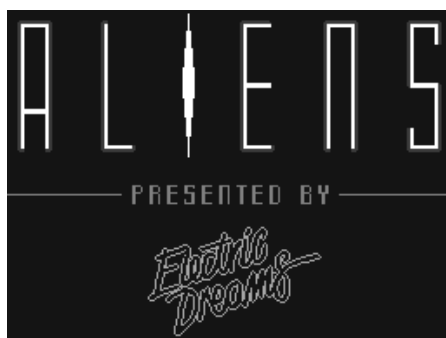
A pak můžete vidět to skutečně podstatné, neboli výhled do vetřelci™ obývané krajiny.

Jednotlivé postavky si volíte stiskem prvního písmene jejich jména, výjimkou je Bishop, který se z pochopitelných a průhledných důvodů navoluje jako Ishop.

Ku pohybu a střelbě vám slouží navolený joystick či jemu příslušící klávesy, dveřmi procházíte po stisku mezerníku.

Mimochoodem, joysticky se volí stiskem klávesy C, ale ne v úvodním menu, nýbrž až ve hře.

Klávesou P si pak můžete navolit pauzu.



Pauza se někdy vyvolá sama automaticky, a sice mezi jednotlivými útočnými vlnami (to jste nevěděli, že vetřelci™ útočí ve vlnách?).

Cílem vaší střelby nemusí být jen právě vetřelci™, ač je asi budete likvidovat nejraději, ale můžete střílet i do ovládaní dveří, které pak nejdou otevřít, nebo si pak takto

nejlépe zásahem do hlavy.

A dávejte si velký pozor na pavoučkům podobná stadia vetřelců™ přisávající se na obličej a kladoucí vajíčka!

Likvidujte i kokony. Sice je to skoro nekonečná práce a plývá hrozně náboji, ale právě z kokonů se líhnou noví vetřelci™.

Občas lze narazit na malé dítě, posledního přeživšího lidského obyvatele kolonie, přežívající ve ventilačních šachtách. Newt, jak se jmenuje, se rychle objevuje a rychle mizí, doporučuji po ní nestřílet, protože její nalezení je honorováno tisícem bodů a mrtvá není k ničemu.

Stejně tak nestřílejte v blízkosti generátoru (místnost 174).

Je-li někdo z vašich lidí v ohrožení vetřelcem™, uslyšíte zvukový signál a rozsvítí se varování na displeji. Pokud vetřelec™ na-

padne vámi ovládanou postavu a vy jej nepošlete zavčas do věčných prérí, sežere vás a postava je mrtvá. Pokud ji ale zrovna neovládáte, vetřelec™ ji pouze impregnuje a vy máte ještě možnost svého člověka zachránit tím, že zavčas přijdete s jiným členem své skupiny a odpravíte vetřel-

ce™, který impregnovaného nebožáka hlídá. Nestihnete-li to ovšem, z impregnovaného jedince se vylíhne nový vetřelec™ a na displeji zas máte o mrtvolu víc.

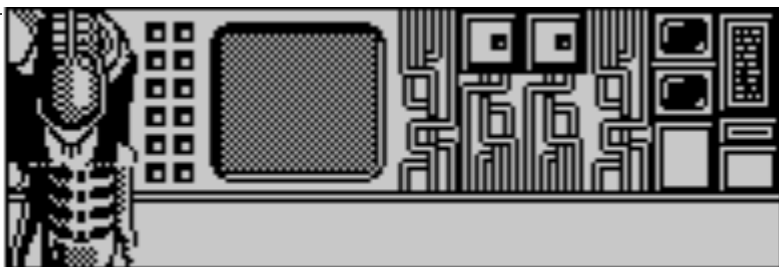
Střelivo si můžete doplňovat ve zbrojnici (místnost číslo 28), stačí do ní vstoupit.

Královnu vetřelců™, určenou ke zničení, naleznete spolu se spoustou dalších stvůr v její komůrce (místnost číslo 248). Na tento úkol je vhodné mít aspoň dvě osoby s plnými zásobníky a nejvyšší energií.

Teprve poté, co zničíte královnu, zásobu vajíček a vetřelce™, kteří ji v její komůrce hlídají, se zobrazí hlášení o tom, že se můžete navrátit zpět do místnosti číslo 1.

Během návratu ještě likvidujte zapomenuté obludy

Při bloudění základnou si dejte pozor na to, abyste ji omylem neopustili, protože i venku obcházejí vetřelci™ a vás tam nečeká nic jiného než krutá smrt™.

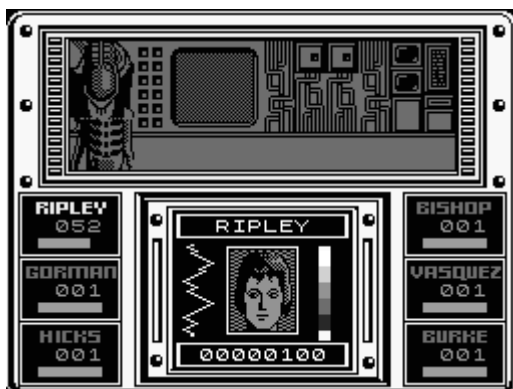


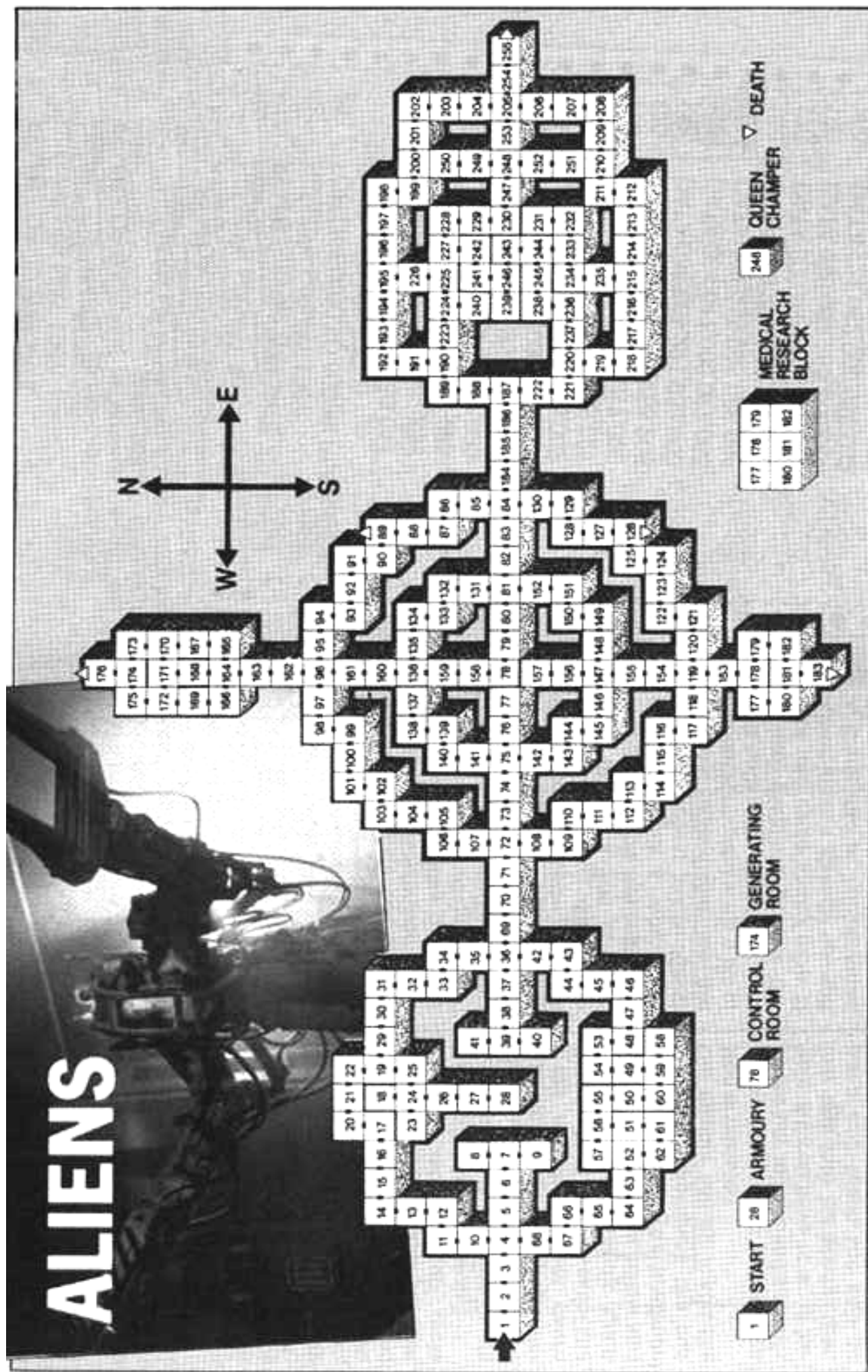
zablokovanými dveřmi můžete naopak prostřílet cestu, která pak už nejde zavřít.

Zablokovanými dveřmi by neměli mít vetřelci™ možnost projít.

Až budete vetřelce™ likvidovat, tak raději ne v blízkosti dveří, neb kyselina z vetřelce™ vylitá by je mohla zablokovat, vy přez kaluž kyseliny přede dveřmi prostě neprojdete.

Vetřelce™ zbavíte jeho bídného života





FIFOmania

Nikdo již nepochybuje o tom, že časopis FIFO přestal vycházet. Co jsme si v něm ale za ta léta mohli přečíst? Kde hledat informace, které ve Fifu mohly kdysi vyjít?

Legenda:

R - recenze

M - mapa

N - návod

1

basicový řádek
joysticky
přerušení
RANDOMIZE USR - crackování
diskové jednotky pro ZXS 2. díl
"viry"
R Titanic 1, 2 (M v č.6)
R International rugby simulation
R GI Hero
R Jocky Wilsons darts challenge
R Traz
R Tuareg
R Fox strikes back
R Ninja scooter simulator
R Shanghai karate
R Overlander
R Yetti
R Street Fighter
R Motorbike
R Mad mix (též v č. 23)
N Spitfire 40
N M Dizzy 1
N Soldier of light
N M Last ninja 2 (též v č. 16)

2

rozhovor se sirem Sinclairem
recenze myši 602
diskové mechaniky
RANDOMIZE USR 2 - crackování
plottery pro ZXS
R Indiana Jones 3
N M Dizzy 2
N Freddy hardest 1, 2
M Submariner

3

Fuxoft sound
AY
Music machine
autofire (též č. 5)
R Captain Blood
N M Sceptre of Baghdad
M Navy moves (vadný N! dobrý v č. 18)

4

Spectrum +2A
Didaktik Gama
R R-Type
N Robocop
N M Thunderbirds
M GI Hero

5

ovladače pro BT-100
řetězce
R Astra
N MONS
N ATF
N M Driller

6

Sam Coupé
Multiface 3
autofire (též č.3)
Disciple
teletexty pro ZXS
N Indiana Jones 2
N Tria
N Myth
N M Dizzy 3
M Titanic 1,2 (N v č.1)

7

Pascal a Céčko
midi
rozhovor s Davidem Hertlem
N Gramon
N Race against time for the sport aid
N Total eclipse (errata v č. 11)
M Platoon
M Kendo warrior

8

Didaktik
assembler 1 (pokr. v č. 9, 10)
Plus D
Hahawriter
Desktop
linefeed pro BT-100 (listárna)
R Untouchables
R Viaje al centro de la tierra (M v č.12)
M Cauldron 2

9

assembler 2 (dále viz č. 8, 10)
load rutina
struktura MDOS (podobně č. 13)
Amiga myš
Gama copy 2,1
R Rainbow islands
R Operation thunderbolt
R Pipe mania
N Indiana Jones a chrám zkázy
N M Dizzy 4
M Barbarian 3
M Sir Fred

10

rozhovor s Alanem Milesem
assembler 3 (z č. 8, 9, nedokončeno)
R Prometheus
R Krtek a autíčko
R ATP tour simulator
R Simulador profesional de tennis
N Kenny Dalglish soccer manager
N World cup Italia 90
N Defender of the crown
N Legions of death
N Midnight resistance
M Nodes of Yesod
M Sabre wulf

11

oprava Total eclipse (listárna)
R E-Motion
R Dan Dare 3
R Turrigan
N MRS 08E (pokr. v č.12)
N Klax
N M Three Weeks in paradise
M Terramex
M Indiana Jones
F-19 identifikace letadel (N v č. 14)

12

Gama breaker
R Puzznic
R Brain sport (N v č. 20)
R Sito Pons
N Rick Dangerous 2
N Vendetta
N MRS 08E (z č.11)
M Viaje al centro de la tierra (N v č.8)
N M Turtles

13

MDOS (podobně č.9)
 R Shadow of the beast
 R Earth shaker
 R Shadow warriors
 R Super Monaco GP
 N Hostages
 N Loopz
 N Escape from planet...
 M Treasure island
 M Slightly magic
 M Draconus (neoznačena, N v č. 24/25)

14

Night raider (listárna, N v č.19)
 R Golden axe
 R Twinz
 R Shadow dancer
 R Buffalo Bills Wild west show
 R Plotting
 N F-19
 M Savage 3
 M Hong kong phooey

15

scroll textu
 R Turtles 2
 R Lemmings (N v č. 21)
 R Turrigan 2
 R N Switchblade
 N Nether earth
 N Little Puff in Dragonland

16

scroll v borderu (pro ZX 48)
 R GK - jednoduché účetnictví
 R Sentinel
 R Silkworm
 N Chrobák truhlík
 N Last ninja 2 (též v č. 1)
 N Blinkys scarry school (M v č.20)
 N North & south
 N Tour 91
 N Laser squad
 N Sim city
 M Tujad

17

historie ZX Spectra
 jak chránit programy
 R Tools 40
 R Snash TV
 R Extreme
 N Dizzy 3.5
 N M Heroquest
 R Pit fighter
 N Elite (pokr. v č. 18, též v č. 22)
 N Psi Chess

18

R Iron man
 R Batman the movie
 N Copy Copy
 N Soundtracker 1.1 (též v č. 24/25)
 N Navy moves (M v č. 19 a 3)

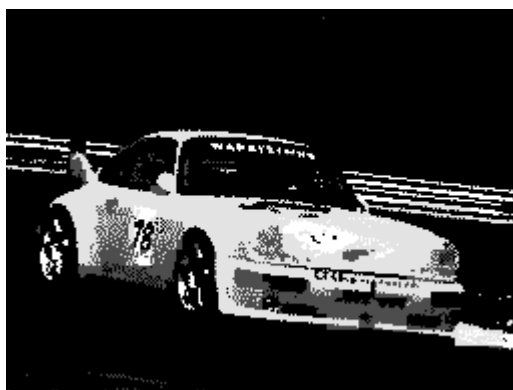
N Elite (pokr. z č. 17, též v č. 22)
 N Spike in Transylvania
 N Fighter bomber (pokr. v č. 19)

19

R Bubble Dizzy
 R Future bike simulator
 R Lotus esprit turbo challenge
 R U.N. Squadron
 N Night raider (viz č.14)
 N Welltris
 N Fighter bomber (z č. 18)
 N M Dark side
 M Navy moves (N v č.18, dále č. 3)
 M into the eagles nest

20

R Masterbrain
 R Down the rapids
 R Super stock car
 R Super cars
 R Amaurote
 N Paris Dakar
 N Ocean conqueror
 N Brain sport (R v č. 12)
 N M Dizzy 6
 M Blinkys scarry school (N v č.16)

**21**

R Super Seymour saves the planet
 R Big Noses american adventure
 R Moontorc
 R X-out
 R Tarzan goes ape
 R Mega phoenix
 R African trail simulator
 R Kamikaze
 R Auto cras
 R Feud
 N Lemmings (R v č. 15)

22

Elite (přehled lodí, N v č.18)
 R Adams family
 R Captain Dynamo
 R Steg
 R Dizzy 7
 R Chevy chase
 R Seahawk
 R The Narc
 R Quick draw McGraw
 N Pro golf simulator

23

R MS Pacman
 R Pacmania
 R Mad mix 1, 2 (též v č. 1)
 R Italian supercar
 R Zona 0
 R Paris to Dakar
 R Phileas Foggs balloon battles
 R High steel
 N Toyota cellica GT Rally
 N Seymour at the movies
 N M Dizzy 7 (pokr. v č. 24/25)

24/25

R Ancient fighters
 R Tetris 3
 R Scooby & Scrappy Doo
 R Edd the duck
 R Atom ant
 R Dirt track racer
 R Robin Hood legend quest
 R G-lock
 R Gauntlet 3
 R Hammer boy 1, 2
 R Sergeant Seymour robotcop
 N Soundtracker (též v č. 18)
 N Lop ears
 N Chips challenge
 N Silent service (pokr. v č. 26)
 N Draconus (M v č. 13)
 NM Dizzy 7 (z č. 23)

26

nekonečné životy (nedokončeno)
 R Para academy
 R Oriental games
 R F1 Tornado simulator
 N Silent service (z č. 24/25)
 N Lone Wolf - Mirror of death

Fifo začalo vycházet v březnu roku 1990, poslední číslo je datováno rokem 1993 (to už je ale dávno, co na to říkáte?). Za čtyři roky vycházení vyšlo celkem 25 čísel (z toho jedno dvojčíslo, proto v číslování 26). Do FIFA psal především Jozef Paučo, Pavel Albert, O. Lupták, bratři Gemrotové a hlavně Petr Lukáč z LSO.

ZX Magazin

Nejdéle vycházející odborný český časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních.

Již 14 let.

Průvodce inteligentního spectristy po simulátorech

+GAMA

Mám rád simulátory a nejvíc ty na Spectru. Však jich máme taky pěknou řádku. Ne všechny jsou ale tak známé jako třeba Tomahawk, Ocean conqueror, F-19, Bobsleigh, Fighter bomber a mnohé další, které měly to štěstí, že se dobře zapsaly do spectristického povědomí. Existuje ale i dost ostatních, které stojí za to znát - no řekněte, vy jste snad věděli, že pro Spectrum existuje simulátor raketoplánu?

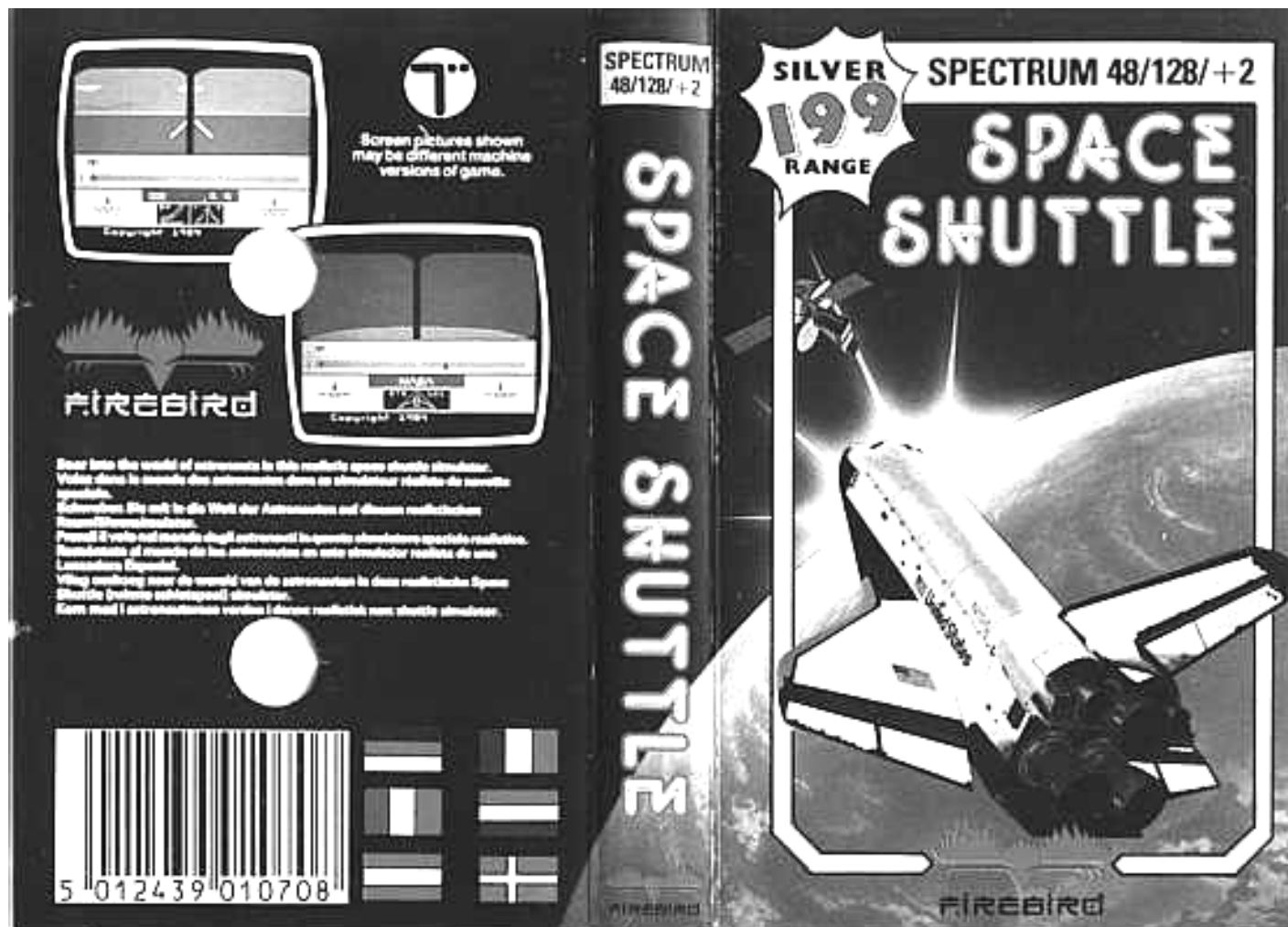
Space shuttle

Spectrácký raketoplán není sice žádná novinka, ale toto téma se netěší přílišné oblibě ani na Amize a tak i amigisté často netuší, že na jejich stroj taky něco takového existuje. My to teď už ovšem víme.

Tento zajímavý počín pro nás vydala firma Activision v dávném roce 1984. Autorům se podařilo vyhnout se desetitisícům ciferníků a páček, ale realističnost tím naštěstí příliš neutrpěla. To však na druhou

stranu znamená, že stejně jako ovládání opravdového raketoplánu není ani ovládání simulátoru nijak snadné.

Mise vašeho raketoplánu je velmi mírová. 210 mil nad Zemí krouží porouchaný sa-





satelit, který máte odchytil a dovézt na zem. A není tam sám, takže se klidně můžete vydat do vesmíru několikrát a vesele tam lovit satelity.

Autoři se vyhnuli vektorům, takže mohli použít kreslenou spritovou grafiku a používat i barvy, čímž celý raketoplán i výhled skrz průzory vypadají krásně.

Nejdříve si uvedeme trochu netradičně přehled ovládání:

Informace:

Q - informace o situaci

S - rychlost

A - výška

F - palivo

M - MET (doba letu)

Motory: jsou tři - hlavní (ME) a manévrovací (orbitální OMS, reaktivní RCS)

E - zážeh

X - vypnutí

SS - nastaví tah motorů na stupnici T

Řízení:

Y - vpřed (osa X)

B - vzad (osa X)

G - vlevo (osa Y)

H - vpravo (osa Y)

SS+Y - nahoru (osa Z)

SS+B - dolů (osa Z)

O - otevření nákladového prostoru

C - zavření nákladového prostoru

U - podvozek nahoru

D - podvozek dolů

Před startem (při demonstraci na oběžné dráze), si stiskem SS vyberete jednu ze tří obtížností letů (FLT #):

Let 1 je demonstrace se zkráceným průběhem.

Let 2 je trénink s omezením vlivu chyb.

Let 3 je reálný let.

Vzlet

Na displeji je vzlet indikován čtyřmi fázemi: 1 - hoření nosných motorů, 2 - maximální zrychlení, 3 - příprava na vypnutí motorů, X - vypnutí hlavních motorů (MECO).

Odstartujete takto: Motory jsou vypnuty, dveře zavřeny, podvozek zasunut. Enterem se zahájí odpočítávání. V čase MET-015 zapnete hlavní motory, v MET-004 zažehnete stiskem SS. Sledujte ukazatel na stupnici T a jeho pozici proti ukazateli na stupnici

C. Stoupejte po dráze vyznačené na displeji a držte směr, indikovaný v malém čtverečku, klávesami Y B G H. Ve výšce 205 mil vypnete motory. Raketoplán se po zažehnutí začne zvedat se zpožděním v MET+003. Odchýlení od dráhy doprovází varovný signál. První žlutý záblesk ve výšce 26 mil způsobilo oddělení nosných raket, druhý po MECO vznikl odhozením palivové nádrže.

Na oběžné dráze aktivujte stiskem E motory, klávesou Y nastavte sklon -28, stiskem X motory vypnete a otevřete dveře nákladového prostoru. Sklon je nutný pro výhled na satelit, dveře se musí otevřít už během prvního obletu kvůli chlazení. Při přehřátí se ozve varovný signál, po kterém se musí dveře do 30 sekund bezpodmínečně otevřít, jinak se raketoplán zničí.

Satelit

Na oběžné dráze se taky změní displej, který teď zobrazuje nejen polohu raketoplánu blikajícím bodem, ale i polohu satelitu bodem neblíkajícím.

Pro manévrování se používá orbitální manévrovací systém OMS pro změny větší jak 30 mil a reaktivní řídicí systém RCS pro jemnější pohyby.

Pomocí **RCS** lze nastavovat pohyb podél pohybových os X, Y a Z, nebo podél os raketoplánu (yaw - směrová odchylka osy raketoplánu od osy pohybu (můžete klidně couvat nebo letět bokem), pitch - sklon předku nahoru a dolů od osy pohybu). Osa Z je vertikální vzdálenost od země, vztažená relativně k výšce satelitu, osa Y je odchylka od dráhy satelitu doleva či doprava a osa X je odchylka předozadní (vzdálenost od satelitu).

Pomocí **OMS** můžete docilovat pohyb větší než 30 mil.

Letíte-li přesně po ose X (yaw=0), při negativním pitch (sklon dolů) se sníží výška. Při letu pozpátku (yaw=128) se výška bude při nulovém nebo kladném sklonu zvyšovat, při negativním se nezmění.

Posun po ose X pak provedete takto: nastavte pitch na 0, na displej nastavte osu X, rychlost nebo výšku, nastavte yaw na +128 (vpravo) nebo -128 (vlevo), stiskněte SS k zažehnutí motorů, pokud jsou aktivovány, a znovu upravte sklon a odchylku.

Při pohybu po ose Y se při nulovém pitch výška nemění, při kladné klesá,

při záporné stoupá. Hlavně ale nenulový pitch zvyšuje spotřebu paliva a tím snižuje závěrečné hodnocení letu.

Posun po ose Y se pak provede takto: nastavte pitch na 0, nastavte yaw -64 nebo +64, pomocí SS zažehnete aktivované motory, znovu upravte yaw a pitch.

Pochopitelně můžete manévrovat po obou osách současně a ještě tím měnit výšku, není to ale jednoduché a vyžaduje to dobré sčítání s ovládáním raketoplánu.

Po maximálním přiblížení k satelitu se displej změní na nalodovací zobrazení. Levý obrazec ukazuje vertikálně osu Z a horizontálně osu Y, pravý pak horizontálně osu X a vertikálně osu Y. Všimněte si víc toho právěho.

Postupně v určeném pořadí nastavte osu Z na 0 (satelit pod vámi/nad vámi), osu Y na 0 (satelit vlevo/vpravo), osu X na 0 (satelit před vámi/za vámi). Na všech osách musí být nula alespoň dvě sekundy. Nalodění satelitu indikuje hlášení "rendezvous".

Rychlost pro udržení se na oběžné dráze je aspoň 17 mach a výška minimálně 195 mil, pod tyto hodnoty nesmí klesnout, jinak shoříte v atmosféře. Rychlost satelitu je 23,9 mach.

Malý podraz - při opakovaném nalodování je potřeba nechat satelit vzdálit na ose X +/- 128.

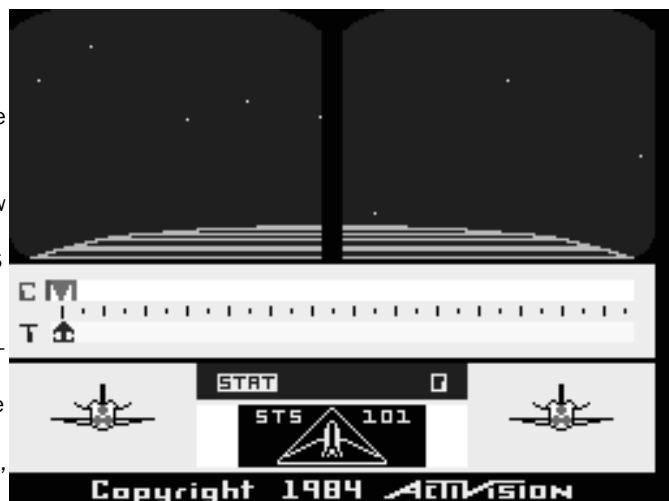
Návrat

Pokud nechcete zůstat ve vesmíru trčet, musíte otočit raketoplán zadkem dopředu, zažehnout motory pro brzdění a před vstupem do atmosféry se zase otočit dopředu čumákem.

Vzdalte se aspoň 128 mil od satelitu. Upravte rychlost na 23,9. Stočte osu Z na 0. Zažehněte motory klávesou E. Klávesou G se pomocí RCS otočte a nastavte yaw na -128. Nastavte pitch na -004. Zažehněte OMS motory a snižte rychlost na 19. Pak vraťte yaw z -180 zpět na 0.

Na návratovém displeji se pak objeví tyto body: X - vypnutí brzdění OMS, T - manévrovací oblast (team), L - oblast přechodu k přistávacímu manévru.

Nastavte pitch +24. Zavřete dveře nákladového prostoru. Pak jen korigujte podle displeje polohu a směr raketoplánu.



Během sestupů se raketoplán zahřívá a v okolí se tvoří ionizované plyny, zobrazené barevnými záblesky. Ve výšce 160 mil se přeruší rádiové signály, spoléhejte se na radar, který v této oblasti funguje.

Přistání

Po přiblížení se povrchu Země se objeví v průzorech hory okolo základny a ozvou se dvě exploze, způsobené raketoplánem. Přistávací dráha je od vás napravo, kam se musíte otočit. Na displeji se vlevo zobrazuje horní a dolní limit ideální přistávací trajektorie (ADI), napravo je radar monitorující horizontální polohu (HSR).

Jakmile uvidíte hory, provedte obrat doprava. Udržujte raketoplán v přímém směru na dráhu a mezi horním a dolním limitem přistávací trajektorie. Základna je umístěna na poušti a musíte proto počítat s nárazy bočního větru. Stiskem klávesy SS si můžete vyžádat údaj o výšce, po uvolnění klávesy bude počítač udávat vzdálenost od prahu přistávací dráhy. Zároveň slyšíte pípání, které se zrychluje s tím, jak se přibližujete, nad prahem zazní vysoký tón. Když je vzdálenost od prahu dráhy záporná, jste už nad dráhou a tak vysuňte podvozek stiskem D a sklopte předek. Po dosednutí má předek tendenci se zvedat, tlačte proto předek dolů, dokud neuslyšíte přední podvozek dopadnout na zem.

Nějaké potíže?

Při startu se neobjeví MET-015, ale pouze STAT? Hlavní motory musí být vypnuty, dveře zavřeny, podvozek zasunut, ...

Hlášení LAUNCH SUB značí brzy nebo pozdě zažehnuté motory, správný čas je MET-004.

Zní při vzestupu stále zvukový signál? Zkuste udržovat raketoplán nepatrně pod dolní částí stoupací křivky.

Je pozice na orbitě nízká nebo rychlost malá a blíží se hranici 17 mach a 195 mil? Předčasně vypnuté motory, nejlepší je vypínat je ve výšce 205 mil.

Objevilo se po vypnutí motorů MISSION ABORT? Pomocí Q si vyvolejte číslo zprávy,

možných vysvětlení je celá řada: malá rychlost nebo výška, příliš velká odchylka od předepsané dráhy v okamžiku MECO, brzy vypnuté motory, špatný úhel vstupu na orbitu...

Raketoplán je na orbitě, ale je špatně osa Y nebo X? Rovina byla určitě nesprávná už v okamžiku MECO.

Raketoplán je na orbitě se špatnou osou Z? Předčasně vypnutí motorů. Z=15 znamená výšku 195 mil, Z=0 výšku satelitu, tedy 210 mil.

Osy jsou nastaveny správně, ale nedaří se odchytit a naložit satelit? Pitch musí být mírně dolů (-28) a yaw mezi -17 až +17. Nalodovací displej se zobrazí jen při správné pozici. Ověřte i rychlost, satelit letí 23,9 mach.

Použití OMS mění výšku? Pitch musí být



nulový.

Příliš velká výška po sestupu? Mohlo dojít k ovlivnění satelitem. Sestupujte, až se vzdálíte od satelitu na aspoň 128 mil (osa X), výška má být 210 (Z=0) a rychlost 23,9.

Při opuštění orbitální dráhy raketoplán shořel? Při pitch větším než +24 nefunguje tepelný štít, při pitch menším než +24 se raketoplán vrací zpět do vesmíru. Aby se raketoplán neroztočil, musí být yaw 0. Raketoplán shoří i pokud nemá zavřené nákladové dveře.

Po průletu oblaky se let přerušil? Během posledních sekund sestupu nesmí být raketoplán mimo předepsanou trajektorii.

Havárie v poušti? Při sestupu držte raketoplán nad dolní ze dvou křivek na ADI. Po vysunutí podvozku má předek tendenci se zvedat.



Hlášení

Stiskem Q a volbou STAT obdržíte zprávu o situaci. Jejich význam je následující:

0 - OK

4 - vypnout nosné motory

20 - zatáhnout podvozek

40 - zavřít nákladový prostor

60 - zatáhnout podvozek a zavřít dveře nákladového prostoru

24 - zatahnout podvozek a vypnout nosné motory

44 - vypnout nosné motory a zavřít nákladový prostor

64 - zatahnout podvozek, vypnout nosné motory a zavřít dveře

1000 - mimo přistávací dráhu

7000 - malá výška pod 195 mil, shoření v atmosféře

7500 - přílišná výška nad 255 mil, opuštění oběžné dráhy

9500 - v okamžiku MECO nízká rychlost nebo výška pro dosažení orbity

1500 - brzké dosednutí (v

poušti)

2000 - pozdní dosednutí (přeletění dráhy)

3000 - přední podvozek nebyl na zemi

3500 - nesprávný směr na dráhu

4000 - dosednutí bez vysunutého podvozku

8500 - neotevřené dveře, přehřátí raketoplánu

5000 - nezavřené dveře či vysunutý podvozek při průletu atmosférou

8000 - malá rychlost pod 17 mach

5500 - pitch pod 24, návrat raketoplánu na orbitu

6000 - pitch nad 24, shoření raketoplánu

6500 - yaw nebyla při vstupu do atmosféry na nule

9000 - špatný úhel v okamžiku MECO

9900 - došlo palivo



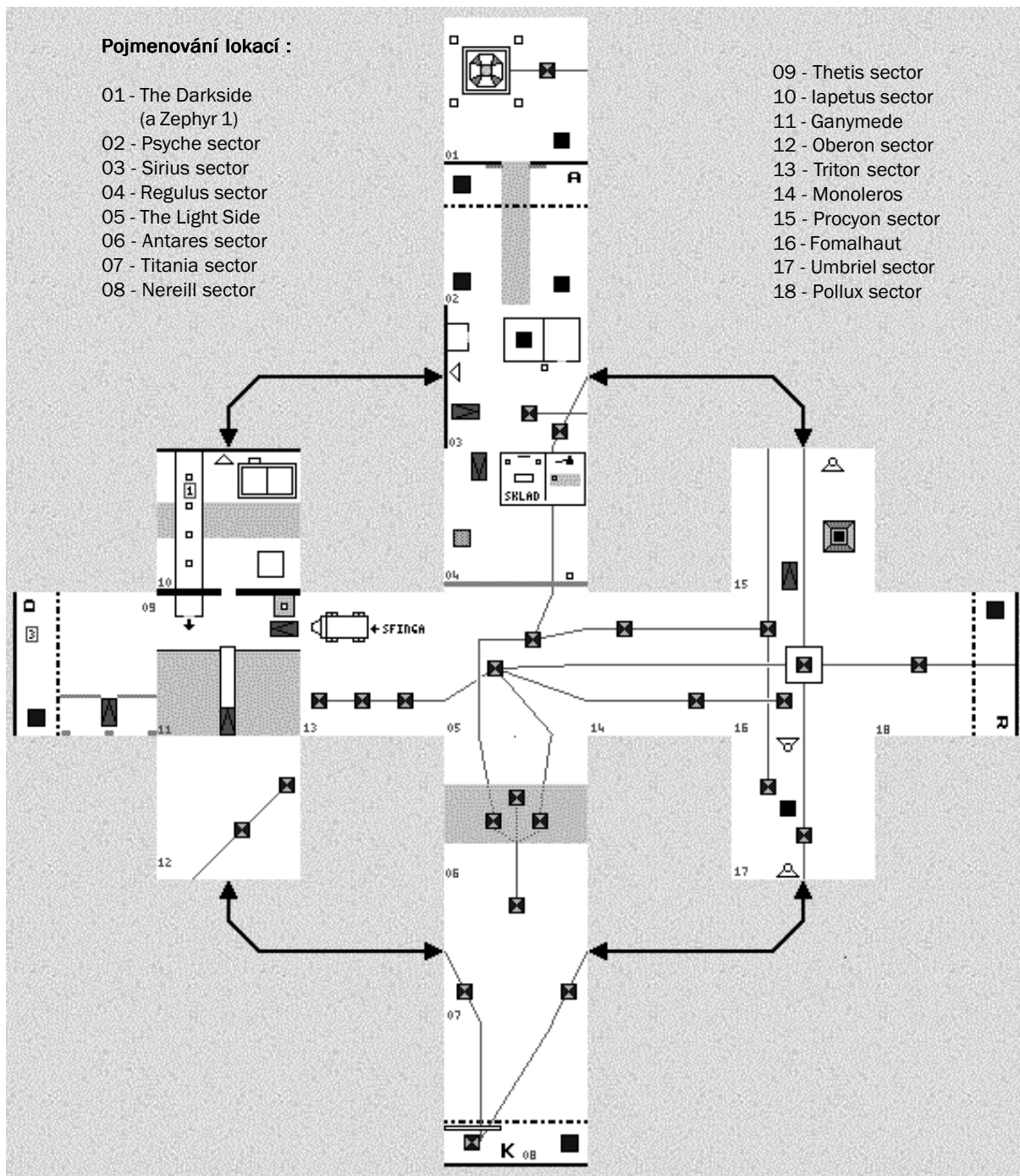
DARK SIDE



Pojmenování lokací :

- 01 - The Darkside
(a Zephyr 1)
- 02 - Psyche sector
- 03 - Sirius sector
- 04 - Regulus sector
- 05 - The Light Side
- 06 - Antares sector
- 07 - Titania sector
- 08 - Nereill sector

- 09 - Thetis sector
- 10 - Iapetus sector
- 11 - Ganymede
- 12 - Oberon sector
- 13 - Triton sector
- 14 - Monoleros
- 15 - Procyon sector
- 16 - Fomalhaut
- 17 - Umbriel sector
- 18 - Pollux sector



Význam některých značek :

- tank střežící určité území, některé lze zničit, nebo alespoň dočasně vyřadit z provozu
- teleport do sectoru PSYCHE
- hlavní teleport
- díra, kterou se dá propadnout do pozemních prostor
- ECD krystal
- - propojovací vedení mezi ECD krystaly (krystal připojený více než k jednomu dalšímu se regeneruje)
- telepod crystals - krystaly nutné k tomu, aby Vás přepravil hlavní teleport do jedné z jinak uzavřených částí lokace 1=Thetys sector, 2=Psyche sector, 3=Pollux sector, 4=Nereill sector

