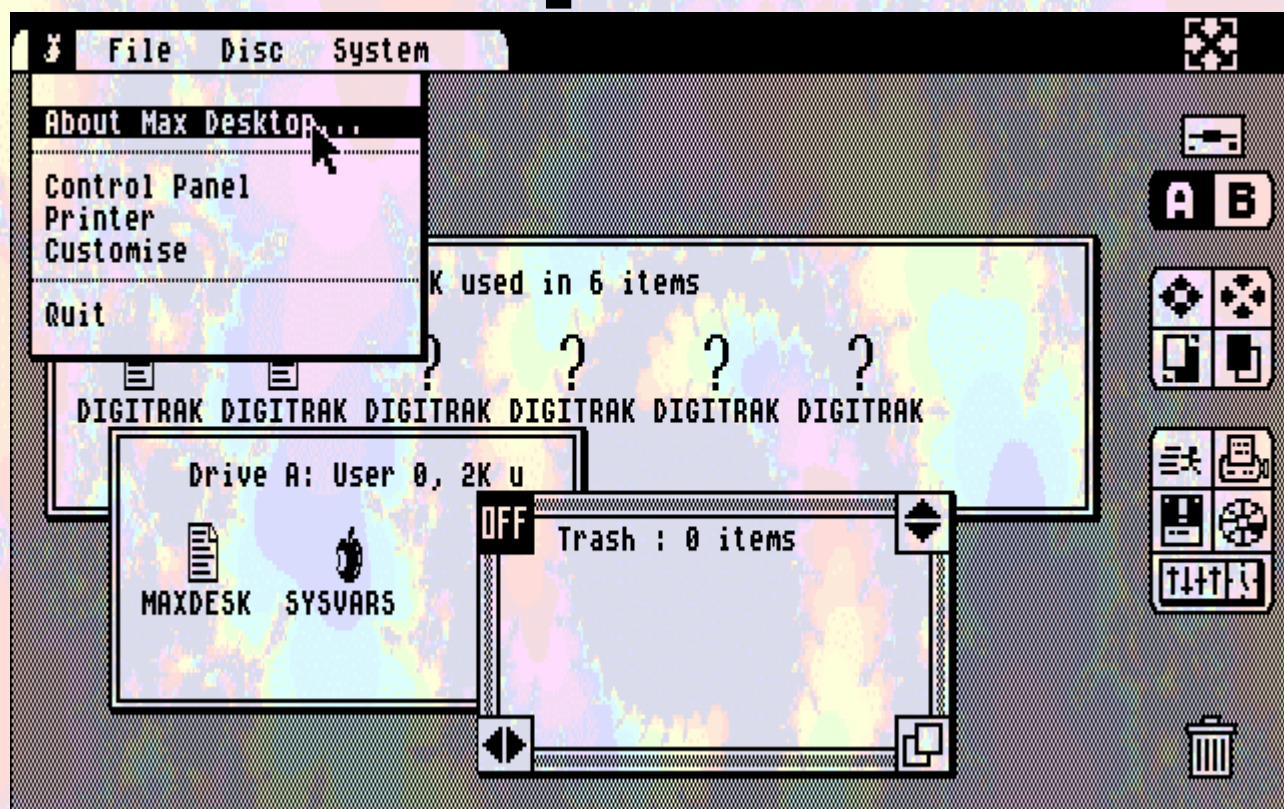


ZX Magazin

časopis pro uživatele počítačů ZX Spectrum a kompatibilních
číslo: 1/02-4/03

cena: 34 Kč

Nebojte se oken na Spectru!



Užijte si truhlu plnou textovek!

Urychlete D80!

Začátek

Vážení čtenáři,

tento úvodník píšu jako bývalý vydavatel X-magazínu, který, jako i jiné časopisy o ZXS, měl problémy s vydáváním - počet předplatitelů klesl pod 10, nebyly články pro další číslo a já jako vydavatel jsem měl minimum důvodů a chuti k vydání dalšího čísla.

Na podzim 2002 mě, již poněkoliště, oslovil MTs a po delší komunikaci, do které jsme zatáhli i +Gamu, jsme se dohodli, že se pokusíme vydávat jeden časopis pod názvem ZX Magazin s diskovou přílohou.

Časopis bude zdarma v PDF souborech pro PC (a Macintosh a Amigu a RISCOS a UNIX - pozn. +GAMA) na internetu **ZXM.SPECCY.CZ** (bez WWW), ale bude i možnost si jej nechat poslat, zatím tištěno na černobílém laseru, ale sazba bude zřejmě v barvě, pro ty, kteří si jej budou moci tisknout sami nebo u známého, který má PeC a internet.

Předplatitelé X-magzinu tedy o nic nepřijdou a za své peníze budou nadále dostávat časopis pro ZXS.

Jinak autorská práva stále vlastní Hep-tau (vydavatel ZXM z roku 1996), sazbu dělá +Gama (který si asi napíše svůj úvodník a asi skoro celý ZXM) na Macovi (zatím nemám PageMaker pro Macintosh, tak i toto číslo vzniklo na PeCi, tím ale PeC končí a pokud PageMaker neseženu, tak fakt nevím, na čem bude ZXM vznikat - pozn. +GAMA), přípravu a sběr článku zajišťuje MTs a tisk já - Aragorn - Jaroslav Směták.

Pokud máte ke mě nějaké připomínky, tak mě můžete kontaktovat:

Jaroslav Směták
Velká Lhota 111
756 27

tel.: 607 819 905

email: aragorn@specy.cz
www: ZXM.SPECCY.CZ

V příštím ZXM bude:

- možná pokračování povídaní o OPATu
- možná něco o UNIX-like systémech pro osmibitové počítače
- možná něco o existujících implementacích TCP/IP na osmibitech
- možná o WWW browserech na osmibitech
- možná další část seriálu o simulátorech
- možná nějaké další návody
- možná nějaký další ruský assembler
- možná něco o úplně jiném programu pro Spectrum
- možná něco o hardware
- možná nějaká zajímavá strojáková rutina
- možná něco o připojení CRAY 2 ke Spectru
- možná nějaká recenze
- možná Intro
- a možná něco úplně jiného...

Obsah

Zařadte D80 vyšší rychlost

jak urychlit práci populárního diskového systému 3

MAX Desktop

o tom, že okna na Spectru nejsou nesmysl 4

ZX 10

čtyřkanálová hudební rutina pro beeper 6

HW obálky pro SQ-Tracker

malá užitečná tabulka pro lepší hardware music 7

Plná truhla textovek

The Hobbit 8
The Boggit 9
Mindshadow 10
George Knittel 11
Neverending Story 12
Excalibur - sword of kings 13
Gerbil Riot 13
Golden baton 14
Bored of the rings 14
Gremlins 15
Harvesting moon 15
Escape 15

IDE

Přehled IDE řadičů pro ZX Spectrum 16

+2 error

Nikdo není dokonalý 18

Myš 602

Pítváme zvířátko 19

GUI

Vokýnka a dvěře 20

Použití OPATu

Tak snad k něčemu konečně bude 28

Historie skupiny Crazytronic

A jsme zvědaví na současnost a budoucnost 29

Zlincon 2002, RockOn 2003

Jaké byly akce 30

JHCon 2003, JHCon 2003/2

Jindřichův Hradec poprvé a podruhé 31

Forever Quattro

Specy rulez! 33

Návrh plošných spojů 3

Použijte Spectrum i k hardwarové tvorbě 34

Průvodce inteligentního spectristy po simulátorech

Strike Force Harrier 38

Proxima magazine

Jaký byl a co v něm vyšlo 40

Intro

...správný spectrista čte ZXM odzadu 41

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

Vydavatel a šéfredaktor: Jaroslav Směták

Redakční rada: Jaroslav Směták, Martin Tobola

Sazba: volně podle Lubomíra Bláhy

Grafická úprava: Jan Hanousek, Lubomír Bláha

Příprava obálky: volně podle Lubomíra Bláhy

Tisk předloh: Jaroslav Směták

Adresa redakce: Jaroslav Směták, Velká Lhota 111, 756 27

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: **60 Kč**

©2001-2004 ZX Magazin, Zbyněk Vanžura

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

Zařad'te D80 vyšší rychlost!

MTs

Už jste si někdy všimli, že čím vyšší sektor se MDOS snaží načíst, tím mu to déle trvá? Zkuste si zkopírovat plnou disketu (tj. **CELÝCH 730 112 bytes**) na PC v DOSu a na D80 (třeba v TOOLSu)! Dostanete zdrcující výsledek...

Ovšem žádná hnusná PeC se svým „border inside“ se nebude mojí milované D80 posmívat! Rozhodl jsem se, že problém najdu, v MFC (MDOS File Commander) mu předejdu a nakonec se budu smát jen já. A taky že jo! :-)

Abych se ale dostal k jádru problému, musím Vám nejprve osvětlit 2 věci – princip Interleave a podprogram LOGFYZ.

Začnu **podprogramem LOGFYZ**. Ten má za úkol přepočítat logické číslo sektoru na fyzický (tj. která stopa a který sektor na ní). Přepočet se musí provádět před načtením každého sektoru souboru, protože ve FAT je cesta souboru vždy uložena v logických sektorech. Řadič disketovky chce ovšem konkrétní stopu a sektor na ní.

Interleave udává, jak rychle je možné načíst všechny sektory z každé stopy. Jinak řečeno, na kolik „otáček“ bude celá stopa přečtena. Podle toho jsou také sektory ve stopě očíslovány. Platí, že čím více otáček je třeba, tím pomalejší bude načtení všech sektorů na stopě.

MDOS používá INTERLEAVE 1:1 (tzn. načítá celou stopu na jedinou otáčku), což je super (nejrychlejší možné čtení). Vtip je ale v tom, že aby se všechny sektory na dané stopě skutečně stihly na tu jedinou otáčku přečíst, musí být dábelky rychlé 2 podprogramy - výběr sektoru z FAT a jeho přepočet na fyzický.

Čtení z diskety probíhá takto:

Když se načte nějaký sektor (pojmenujme ho např. sektor A), tak se hlava nachází nad začátkem dalšího sektoru (sektor B). Teď je ale třeba zjistit, který sektor se bude načítat dále, takže se vberu z FAT a přepočte na fyzický. Tak na 95% však vždy nastane, že ten další je sektor B. Jenže než se tohle zjistí, hlava disketové mechaniky už nemusí být na začátku sektoru B, ale někde uprostřed B nebo dokonce úplně jinde (na C, D...). A to se pak musí čekat celou jednu otáčku než se sektor B bude moct načíst. Chápete?

Autor MDOSu program LOGFYZ udělal tak skvěle, že čím je logický sektor větší (a taky čím menší počet sektorů na stopu), tím delší dobu přepočet trvá. Proto načítání ze vzdálenějších stop tak dlouho trvá (než se provede přepočet, sektor je dávno fuč). Jediná možnost, jak tento problém v MDOSu odstranit, je napsat nový program LOGFYZ a to nejlépe tak, aby výpočet trval **VŽDY** přibližně stejnou dobu.

MDOSovský vypadá takto (adresa #1DF9):

```
LOGFYZ push de
        ld     e,(ix+3)
        ld     d,0
        ld     b,255
        and    a
DVO inc b
        sbc    hl,de
        jp     nc,DVO ;tohle je kámen úrazu
        add    hl,de
        ld     c,l
        pop    de
        ret
```

Dělení probíhá naprosto šíleným způsobem. Celé je to nechutně zacyklené a proto tak dlouho přepočet trvá. Mám-li například log. sektor 1439 a 9 sektorů na stopu, tak program bude odečítat číslo 9 od 1439 tak dlouho, dokud nedojde k přetečení. Hezké co? A při 6ti sektorech na stopu je to ještě hezčí...

Takže nezbyvá než použít hlavu a jít na to jinak:

IN: HL=číslo logického sektoru, IX=adresa parametrů mechaniky

OUT: B=číslo stopy, C=číslo sektoru na stopě, H=0, L=C (číslo sektoru na stopě)

; DE, A stejně jako na vstupu

```
LOGFYZ push de
        ex     af,af ;pokud potřebujete zachovat i
        záložní AF, dejte PUSH AF
        ld     a,h
        ld     c,l
        ld     hl,0
        ld     e,(ix+3) ;počet sektorů na stopu
        ld     d,h
        slia   c ;5x SLIA a RLA
        rla   ;rozepsáno kvůli rychlosti
        slia   c ;(nemusí být, pak ale
        rla   ;je třeba dát níže ld b,16 místo ld b,16-5)
        slia   c
        rla
        slia   c
        rla
        slia   c
        rla
        ld     b,16-5 ;viz. ASSEMBLER a ZXS 1. díl
        (dělicí algoritmus)
```

DIVIDE2 slia c ;dělíme číslo sektoru

rla ;počtem sektorů na stopu

adc hl,hl

sbc hl,de

jr nc,DIVIDE3

add hl,de

dec c

DIVIDE3 djnz DIVIDE2

ld b,c ;v C je výsledek dělení (fyz. stopa)

```
ld c,l ;v L je zbytek po dělení (fyz. sector)
ex af,af ;aktuální drive (POP AF, pokud
jste na začátku dali PUSH)
pop de
ld h,0 ;pro jistotu - aby program vra-
cel VŽDY to, co ten MDOSovský
ret
```

S tímhle už sektor hlavě nikdy neuje a naše D80 bude číst stejně rychle jako na PC! Program ale bude fungovat správně pouze pro logický sektor v rozmezí 0 až 2047 (FAT MDOSu dovolí max 0-1704 takže vše v pohodě).

Když už jsem dělal ten LOGFYZ, kouknul jsem se i na jeho opak, **podprogram FY-ZLOG** (tj. přepočet konkrétní stopy a sektoru na logický sektor), který se používá u formátování při špatném sektoru. Je napsán stejným stylem jako jeho bratříček, takže rovněž nešel přepracování.

MDOS:

```
FYZLOG push de
        ld     e,(ix+3)
        ld     d,0
        ld     h,d
        ld     l,c
        inc    b
        jr     CALC1
CALC add hl,de
CALC1 djnz CALC ;cyklí se podle čísla stopy -SHIT!
        pop    de
        ret
```

Moje práce:

IN: B=stopa, C=sektor, IX=adresa parametrů mechaniky

OUT: HL=logický sektor, B=0, C=stejně jako na vstupu

; DE, A stejně jako na vstupu

```
FYZLOG push de
        ld     e,b
        ld     hl,0
        ld     b,h
        ld     d,h
        inc    e ;u nulové stopy není třeba žád-
        ný cykl (přepočet)
        dec    e
        jr     z,FYZL2
        ld     b,(ix+3) ;cyklí se podle počtu sektorů na
        stopu
FYZL1 add hl,de ;(těch je od 6 do 10 - takže
        rychlovka)
        djnz   FYZL1
FYZL2 add hl,bc
        pop    de
        ret
```

Oba mé programy jsou napsány tak, abyste si je mohli **bez jakýchkoli úprav** implantovat přímo do MDOSu (vracejí **úplně to samé**, jako ty originální).

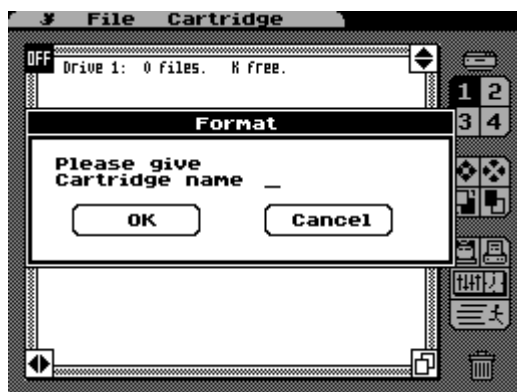
MAX Desktop

+GAMA

Toho roku, a byl to první rok, co Jánošík zbojnil... prostě jednoho roku přišly grafické operační systémy nebo aspoň grafické nadstavby.

Vedle šestnáctibitů Atari ST se systémem TOS a GEM, Amigy s Workbench, počítačů Apple se systémy MacOS, osmibitovým Apple GS/OS a grafickou osmibitovou nadstavbou Apple II Desktop nezůstaly vo-
kyně ušetřeny ani klasické commandlinové počítače C64 s GEOSem, Atari, a ani Amstrad CPC a Spectrum.

Pro poslední dva jmenované, tedy Spectrum a CPC, byly postiženy velice vydařenou nadstavbou MAX Desktop, inspirovanou nejvíc GEMem pocházejícím z Atari ST. Na obou počítačích má hodně společných znaků, stejný vzhled, podporu Amstradovské AMX mouse, podobné ovládání... (screenshoty z verze Spectrácké jsou u tohoto článku, screenshot Amstradovský najdete na obálce).



Amstradovská verze má jen jiný formátovač, trochu vylepšený diskeditor, přibyl editor adresáře (užitečný hlavně při odtajňování skrytých souborů) a přihrávkový nepříliš povedený utilita pro diskcopy, která neúspěšně nahrazuje mnohem povedenější Cartridge Copier verze Spectrácké.

Spectrácká verze je naproti tomu celá v jednom souboru, nic se nepřihrává.

Je určena pro microdrive, chodí spolehlivě pod emulátorem (zřejmě využívá standardní systémové hook-kódy) a snad by mohla fungovat i na diskových systémech, které microdrive emulují.

Snad jedinou jeho nevýhodou je, že pod-



poruje pouze čtyři microdrivy, ačkoliv jich jde k interfejsu připojit až osm (myslím ale, že pro běžnou práci stačí dva a ty čtyři jsou úplně až až) a především, že nepodporuje jednu z největších vymožeností Interface 1 - možnost posílat soubory po RS-232 a po síti (což je velká škoda, protože vzdálený přístup se občas hodí a se ZX Netem by pak šla provádět takřka kouzla).

Max Desktop, který najdete na WOSu, se kromě AMX Mouse ovládá i klávesami, na Spectru jsou to Q, A, O, P, M. Lze ho ale upravit více k obrazu svému - narodil od Amstrada ukládá změny sám do sebe, takže po nahrání máte ovládání, barvy i ozvučení dle svého gusta.

Ovládání je intuitivní, pokud znáte aspoň trochu počítače Apple nebo Atari ST. Uživatel zvyklý na Windows se bude muset nejdříve zorientovat v několika nepatrných odlišnostech, jako třeba nutnosti držení myšičí tlačítka při výběru z menu.

Systém umožňuje otevření více oken a přepínání mezi nimi, samostatné okno je koš. Přesouvání oken a změna jejich velikosti se provádí úplně stejně, jako kdekoliv jinde - i tohle Max Desktop umí. Scrollovací bary jsou ovšem trochu jiné, než v okýnkách Microsoftu, nejlépe je pochopíte v sektorovém editoru - šipky scrollují po stránkách, trojúhelníčky po jednotlivých položkách (horizontální a vertikální trojúhelníkové scrollery oken scrollují po jednotlivých ikonách).

Každý typ souboru má svou ikonu. Soubory jdou nejenom označovat, ale i, věřte nebo ne, přesouvat na ikonky jednotlivých driveů.

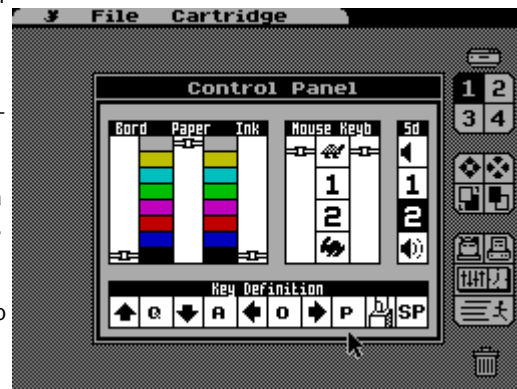
Jako Unirun pro spouštění programů je Max Desktop velice slušný. A jako jednoduchá pomůcka pro práci se soubory je dokonce výborný. Jistě, pořádný souborový manažer s více funkcemi by některé věci zvládl lépe, ale Max Desktop je určitě, i když při

asi komplikovanějším ovládání a zuřivějším klikání myškou, dokáže taky.

A když si uvědomíte, kolik úžasných příkazů CAT 1 LOAD *"m";PEEK blablabla a MOVE blablabla NEbudete muset vyfukávat, stane se MAX Desktop vaším opravdu oblíbeným nástrojem.

Pak je člověku už opravdu líto jenom toho, že musí vkládat příslušný cartridge a mačkat klávesu RUN. Kdyby byl podobný program součástí ROM Interface 1 a spustil se po zapnutí Spectra, nemohlo by snad být už ovládání počítače jednodušší!

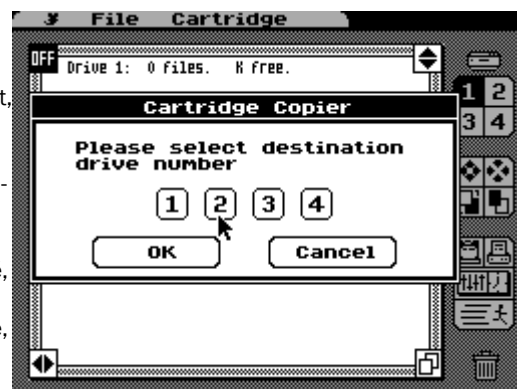
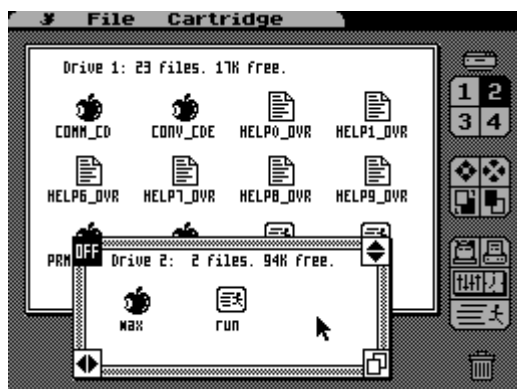
Jistě, a jsme u toho. Kdo ze Spectristů dnes používá Interface 1? A pokud ho už má, jistě nepoužívá microdrivy. A i kdyby je používal, dozajista by si uměl představit jiný, rychlejší systém. A rychlé systémy kompati-



bilní s microdrivem jsou jaksi "rara avis".

Je to ale krásný příklad, že to jde. Že i Spectrum něco takového dokáže - a že to dokázalo už roku 1987. Grafické systémy nejsou utopie, čekají už jenom na to, až někdo nějaký naprogramuje. Snad neskončí jen u graficky krásně vyvedeného Unirunu, jako Rusové se svými okénkovými "operačními systémy" pro BETASHiT, snad vzniknou vydařenější a opravdu užitečné pracovní nástroje.

Vyzkoušejte MAX Desktop, až se bude nějaký PCčkář chlubit Wokny, napadne vás, že na Spectru jsou lepší...



Menu: MAX Desktop (nastavení apod.), File (práce se soubory), Cartridge (práce s cartridge):

About MAX
Control Panel
Reset Computer
Customize

Autoři, copyright, letopočet
Nastavení
Opuštění MAX Desktopu
Uložení nastavení
(při nahrání z cartridge)

Details
Run
Backup
Rename
Lock
Unlock
.....
Reclaim
Empty Trash

Informace o souboru
Spustit program
Kopírování souboru
Přejmenování souboru
Uzamčení
Odemčení

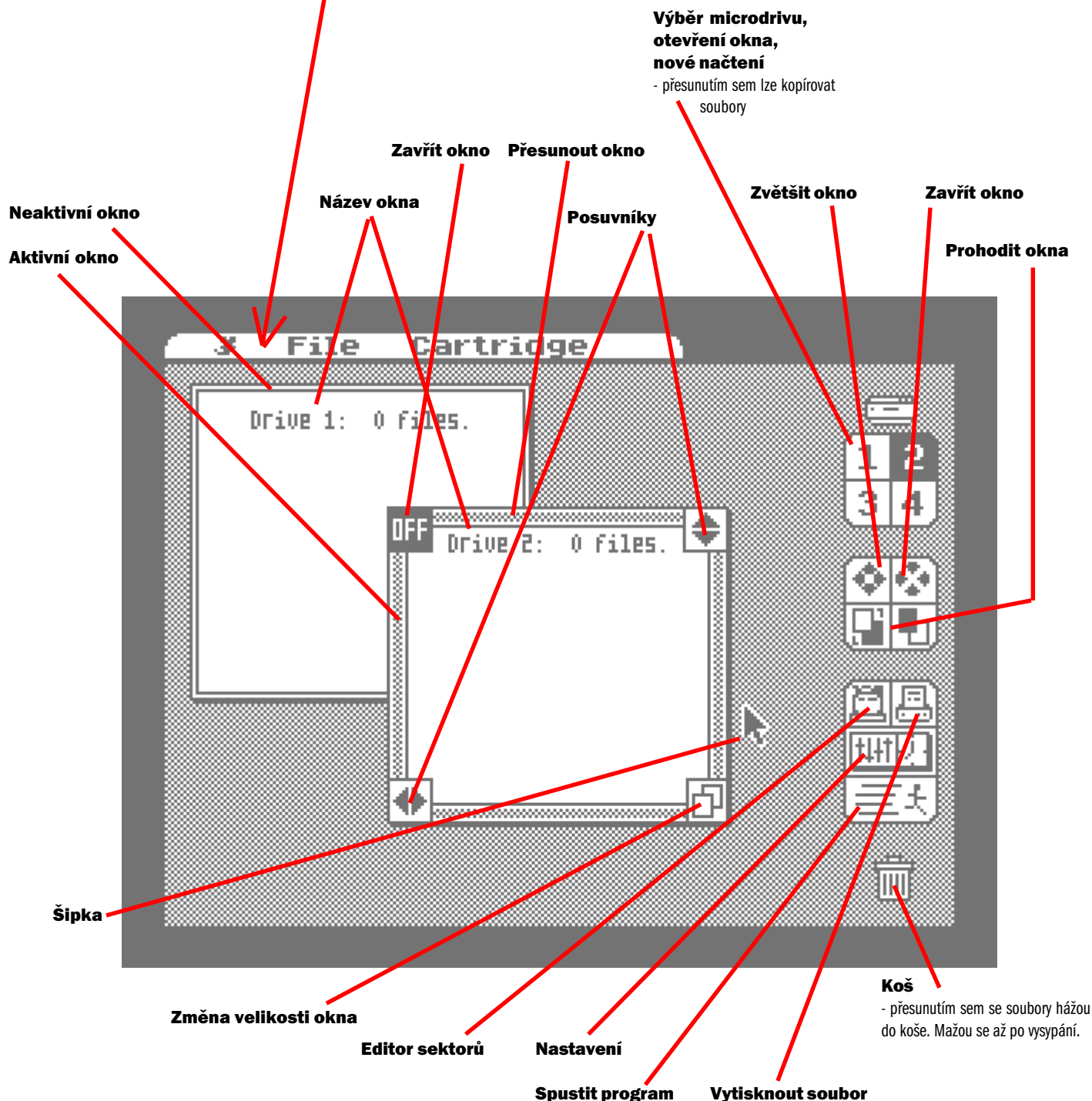
Vytáhnout soubor z koše
Vysypat koš

Details
Sector Editor
Format
Backup

.....
Catalog
Sort by Name
Sort by Type

Informace o cartridge
Editor sektorů
Formátování cartridge
Kopírování cartridge

Nové načtení cartridge
Třídění podle jména
Třídění podle typu



Spustitelný Basic



Bytes



Printfile (sekvence)

ZX10

-- Stvorkanalovy zvukovy program ZX-10 Bytepack Bratislava --

Zdrojový text této rutiny byl pořízen v assembleru Memory Resident System, zde je uveřejněn včetně protokolu o překladu.

ZX-10 je, jak asi dobře víte, hudební rutina pro beeper, následovník té sedmikanálové, která zněla v hudebním programu ZX-7.

ZX-7 hrálo sice krásně (a přiložené melodie to dokládaly), ovšem vytvořenou melodií nebylo možné (prý kvůli nadměrným paměťovým nárokům) použít ve vlastních programech. Proto přichází vylepšená a zjednodušená verze, která sice zahude jen na čtyřech kanálech, ale zato si ji můžete dát, kam vám libo. Že se používat dá, dokládá i pár her vydaných Ultrasoftem, kde se občas tato rutina stará o hudební doprovod.

Program běhá v zakázaném přerušení a vrací se po stisku klávesy.

Formát hudebních dat je sice v poznámkách, ale pro jistotu ho tu ještě jednou rozeberu pro případ, že budete data datlovat v assembleru (ale raději si sestavte nějaký pěkný editor s kompilátorem, práce bude pohodlnější).

Skladba je rozdělená na patterny pro jednotlivé kanály.

Na řádcích 168-171 jsou návěští ma, mb, mc, md, za nimiž jsou uloženy adresy patternů pro jednotlivé kanály jako dvoubajty v tom pořadí, jak se budou hrát. Jako první dvoubajt je uveden počet těchto patternů v kanále.

Patterny se ve všech kanálech musí časově krýt.

Vlastní hudební data (tóny) se do assembleru zapisují nejlépe v hexačíslech. Horní 4 bity (levá cifra hexačísla) jsou totiž označení pultónu, 0-&e je výška pultónu jako beep 0-14, &f je pauza. Dolní čtyři bity druhé, pravé číslice, mají tyto významy: první bit udává oktávu (0 nižší, 1 vyšší, u mezery vždy vyšší), zbylé tři bity délku noty (%000 je jedna doba, %011 doby 4, %111 dob 8).

Pattern je ukončen kódem &ef.

Za návěštím fax je prázdný pattern.

```
3 5b00      *s
4 5b00      ;== Stvorkanalovy zvukovy pro-
   gram ZX-10 Bytepack Bratislava ==;
```

```
5 5b00      org 34000
6 84d0 f3    p di
7 84d1 dd21f784 obs ld ix,sc1
8 84d5 21b785 ld hl,adst
9 84d8 0e04   ld c,4
10 84da c5    o1 push bc
11 84db cd3a85 call p1
12 84de c1    pop bc
13 84df 23    inc hl
14 84e0 23    inc hl
15 84e1 23    inc hl
16 84e2 0d    dec c
17 84e3 20f5  jr nz,o1
18 84e5 3ef7  ld a,247
19 84e7 dbfe  in a,(254)
20 84e9 2f    cpl
21 84ea e0f   and 15
22 84ec c23885 jp nz,kon
23 84ef 210004 ld hl,1024
24 84f2 d9    sc exx
25 84f3 0d    sc0 dec c
26 84f4 c22885 jp nz,s1
27 84f7 0e00  sc1 ld c,0
28 84f9 2e00   ld l,0
29 84fb 05    l1 dec b
30 84fc c22c85 jp nz,s2
31 84ff 0600  sc2 ld b,0
32 8501 2e00   ld l,0
33 8503 1d    l2 dec e
34 8504 c23085 jp nz,s3
35 8507 1e00  sc3 ld e,0
36 8509 2e00   ld l,0
37 850b 15    l3 dec d
38 850c c23485 jp nz,s4
39 850f 1600  sc4 ld d,0
40 8511 2e00   ld l,0
41 8513 7d    l4 ld a,l
42 8514 e610  and #10
43 8516 cb25  sla l
44 8518 d3fe  out (254),a
45 851a d9    exx
46 851b 2b    dec hl
47 851c 7c    ld a,h
48 851d b5    or l
49 851e d9    exx
50 851f c2f384 jp nz,sc0
51 8522 d3fe  out (254),a
52 8524 d9    exx
53 8525 c3d184 jp obs
54 8528 00    s1 nop
55 8529 c3fb84 jp l1
56 852c 00    s2 nop
57 852d c30385 jp l2
58 8530 00    s3 nop
59 8531 c30b85 jp l3
60 8534 00    s4 nop
61 8535 c31385 jp l4
62 8538 fb    kon ei
63 8539 c9    ret
64 853a 7e    p1 ld a,(hl)
65 853b b7    or a
66 853c ca4b85 jp z,p2
67 853f 35    dec (hl)
68 8540 ddc0326 sla (ix+3)
69 8544 ddc03e6 set 4,(ix+3)
70 8548 c30885 jp psix
71 854b e5    p2 push hl
72 854c 23    inc hl
73 854d 4e    ld c,(hl)
74 854e 23    inc hl
75 854f 46    ld b,(hl)
76 8550 0a    ld a,(bc)
77 8551 03    inc bc
78 8552 70    ld (hl),b
79 8553 2b    dec hl
80 8554 71    ld (hl),c
81 8555 feef  cp #ef
82 8557 cc8e85 call z,odzac
83 855a ddc02a6 res 4,(ix+2)
84 855e 21d085 ld hl,frq
85 8561 4f    ld c,a
86 8562 e0f   and 15
87 8564 fe0f  cp 15
88 8566 2004  jr nz,pp0
89 8568 ddc02e6 set 4,(ix+2)
90 856c 5f    pp0 ld e,a
91 856d 1600  ld d,0
92 856f 19    add hl,de
93 8570 7e    ld a,(hl)
94 8571 cb61  bit 4,c
95 8573 2802  jr z,p3
96 8575 cb3f  srl a
97 8577 dd7701 p3 ld (ix+1),a
98 857a 79    ld a,c
99 857b 07    rlca
100 857c 07   rlca
101 857d 07   rlca
```

102	857e 07	rlca	149	85bb cf85	dw	sx	195	85f2	;
103	857f e60e	and 14	150	85bd 00	db	0	196	85f2	;
104	8581 3c	inc a	151	85be cf85	dw	sx	197	85f2	;
105	8582 e1	pop hl	152	85c0 00	db	0	198	85f2	;
106	8583 77	ld (hl),a	153	85c1 cf85	dw	sx	199	85f2	;
107	8584 dd36031f	ld (ix+3),#1f	154	85c3 00	db	0	200	85f2	;
108	8588 110000	psix ld de,8	155	85c4 e285	dw	ma	201	85f2	;
109	858b dd19	add ix,de	156	85c6 00	db	0	202	85f2	;
110	858d c9	ret	157	85c7 e685	dw	mb	203	85f2	;
111	858e 110c00	odzac ld de,12	158	85c9 00	db	0	204	85f2	;
112	8591 19	add hl,de	159	85ca ea85	dw	mc	205	85f2	;
113	8592 4e	ld c,(hl)	160	85cc 00	db	0	206	85f2	;
114	8593 23	inc hl	161	85cd ee85	dw	md	207	85f2	;
115	8594 46	ld b,(hl)	162	85cf ef	sx db #ef		208	85f2	;
116	8595 b7	or a					209	85f2	;
117	8596 ed52	sbc hl,de	163	85d0 fff1e3d6	frq db 255,241,227,214		210	85f2	;
118	8598 e5	push hl	164	85d4 cabfb4aa	db 202,191,180,170		211	85f2	;
119	8599 60	ld h,b	165	85d8 a1980f87	db 161,152,143,135		212	85f2	;
120	859a 69	ld l,c	166	85dc 7f78726b	db 127,120,114,107		213	85f2	;
121	859b 7e	ld a,(hl)					214	85f2	;
122	859c 23	inc hl	167	85e0 ffef	fax db #ff,#ef		215	85f2	;
123	859d be	cp (hl)	168	85e2 0001e085	ma dw #0100, fax		216	85f2	;
124	859e 2b	dec hl	169	85e6 0001e085	mb dw #0100, fax		217	85f2	;
125	859f 2004	jz nz,odzc1	170	85ea 0001e085	mc dw #0100, fax		218	85f2	;
126	85a1 af	xor a	171	85ee 0001e085	md dw #0100, fax		219	85f2	;
127	85a2 77	ld (hl),a	172	85f2			220	85f2	;
128	85a3 1801	jz odzc2	173	85f2			221	85f2	;
129	85a5 34	odzc1 inc (hl)	174	85f2			222	85f2	;
130	85a6 3c	odzc2 inc a	175	85f2			223	85f2	;
131	85a7 eb	ex de,hl	176	85f2			224	85f2	;
132	85a8 6f	ld l,a	177	85f2			225	85f2	;
133	85a9 2600	ld h,0	178	85f2			226	85f2	;
134	85ab 29	add hl,hl	179	85f2			227	85f2	;
135	85ac 19	add hl,de	180	85f2			228	85f2	;
136	85ad 4e	ld c,(hl)	181	85f2			229	85f2	;
137	85ae 23	inc hl	182	85f2			230	85f2	;
138	85af 46	ld b,(hl)	183	85f2					
139	85b0 e1	pop hl	184	85f2					
140	85b1 0a	ld a,(bc)	185	85f2					
141	85b2 03	inc bc	186	85f2					
142	85b3 70	ld (hl),b	187	85f2					
143	85b4 2b	dec hl	188	85f2					
144	85b5 71	ld (hl),c	189	85f2					
145	85b6 c9	ret	190	85f2					
146	85b7 00	adst db 0	191	85f2					
147	85b8 cf85	dw sx	192	85f2					
148	85ba 00	db 0	193	85f2					
			194	85f2					

HW obálky pro SQ-Tracker

C-5 S O X- 'C-5' je tón, 'S' je číslo nástroje, 'O' je číslo ornamentu, 'X' je příkaz (pro HW obálky hlavně I, K, M, O) , '-' je hexadecimální hodnota parametru podle tabulky:

X-Agon

"klasické" HW obálky

Oct	Ton	Val	Oct	Ton	Val
1	C-1	D7	2	C-2	6C
1	C#1	C9	2	C#2	64
1	D-1	BF	2	D-2	60
1	D#1	B3	2	D#2	5A
1	E-1	AA	2	E-2	55
1	F-1	A0	2	F-2	50
1	F#1	97	2	F#2	4C
1	G-1	8E	2	G-2	47
1	G#1	86	2	G#2	43
1	A-1	80	2	A-2	3F
1	A#1	78	2	A#2	3C
1	H-1	6F	2	H-2	39

"drsné" HW obálky

Oct	Ton	Val	Oct	Ton	Val
3	C-3	36	4	C-4	1B
3	C#3	32	4	C#4	19
3	D-3	30	4	D-4	18
3	D#3	2D	4	D#4	17
3	E-3	2A	4	E-4	15
3	F-3	28	4	F-4	14
3	F#3	26	4	F#4	13
3	G-3	24	4	G-4	12
3	G#3	22	4	G#4	11
3	A-3	20	4	A-4	10
3	A#3	1E	4	A#4	0F
3	H-3	1C	4	H-4	0E

Oct	Ton	Val	Oct	Ton	Val
2	C-2	47	3	C-3	24
2	C#2	42	3	C#3	22
2	D-2	3F	3	D-3	20
2	D#2	3C	3	D#3	1E
2	E-2	39	3	E-3	1C
2	F-2	36	3	F-3	1B
2	F#2	32	3	F#3	19
2	G-2	30	3	G-3	18
2	G#2	2D	3	G#3	17
2	A-2	2A	3	A-3	15
2	A#2	28	3	A#3	14
2	H-2	26	3	H-3	13

Plná truhla textovek

Textovky jsou skupinou her, která na osmibitech kvete, zatímco na PeCi se těmto "oživlým knížkám" jaksí nedaří. Přitom ne divoký 3D rendering a podpora MMX, ale obyčejný text a napínavý příběh podněcují fantazii...

The Hobbit

Ivan Presley

O této legendární textovce jsem již recenzi četl, ale co si pamatuji, neviděl jsem ještě její kompletní vyřešení.

(Vyplatí se číst ZX Magazin, protože kompletní řešení vycházelo dokonce na pokračování v číslech 6/92, 1/93 a 2/93).

Zde tedy je a tak konečně po tolika snažení jsem tuhle hru konečně dohrál. Tenhle návod je pochopitelně napsán česky a v závorkách jsou pak uvedeny přesné anglické příkazy, které je pak nutné do hry zadat. Pojdme tedy do toho.

Začínáš ve své útulné malé jámě (v hobití noře, žádá jáma). Přečti mapu (READ MAP), východ (E), východ (E), sever (N), počkej (WAIT). Tady musíte počkat až do svítání, kdy trollové se nyní obrátili ke kamenu (nikoliv ke kamenu, ale v kámen, tedy zka-meněli). Jih (S), získej klíč (GET KEY) (seber klíč - ale musím říct, že sloveso "získati" se mi v této souvislosti docela líbí, vám snad ne?), sever (N), odemkni dveře (UNLOCK DOOR), otevři je (OPEN DOOR), sever (N), získej lano a meč (GET ROPE AND SWORD), jih (S), jih (S), jihovýchod (SE), dej mapu Elrondovi (GIVE MAP TO ELROND), řekni Elrondovi "ahoj" (SAY TO ELROND „HELLO“), řekni Elrondovi "přečti mapu" (SAY TO ELROND „READ MAP“).

Tady dostanete radu, jak dál pokračovat ke zdárnému řešení. Čekej (WAIT). Ted' musíte počkat, dokud vám Elrond nedá nějaký oběd. Sněz oběd (EAT LUNCH), řekni Elrondovi "dej mi mapu" (SAY TO ELROND „GIVE ME MAP“), východ (E), jih (S), východ (E), sever (N), severozápad (NW), sever (N), jihovýchod (SE), dolů (D), dolů (D), dolů (D), dolů (D), východ (E), získej zlatý klíč (GET GOLDEN KEY), nahoru (U), sever (N), západ (W), jih (S), východ (E), sever (N), čekej (WAIT). Tady musíte počkat, až se otevře skulina a

vy jste zajati. Nyní jste uvrženi do žaláře. Kopej (DIG), rozbij poklop (SMASH TRAP DOOR). Pokračuj dokud není zničený a pod poklopem je zvláštní klíč, který vezme Tho-



rin. Řekni Thorinovi "otevři okno" (SAY TO THORIN „OPEN WINDOW“), řekni Thorinovi "zdvihni mě nahoru" (SAY TO THORIN „PICK ME UP“), řekni Thorinovi "na západ" (SAY TO THORIN „WEST“), jihozápad (SW), čekej (WAIT). Tady musíte počkat, dokud nevstoupí goblin (skřet).

Sever (N), jihovýchod (SE), východ (E), získej prsten (GET RING), sever (N), jih (S), se-

verozápad (NW), východ (E), otevři dveře (OPEN DOOR), nahoru (U), zavři dveře (CLOSE DOOR), východ (E), východ (E), odkryj závěs (OPEN CURTAIN), otevři kredenc (OPEN CUPBOARD), získej jídlo (GET FOOD), sněz ho (EAT IT), severovýchod (NE), východ (E), východ (E), podívej se přes řeku (LOOK ACROSS RIVER). Tady zahlédnete loďku. Hoď lano přes řeku (THROW ROPE ACROSS RIVER). Zde se neustále pokoušejte házet, dokud se netrefíte.

Zatáhni lanem (PULL ROPE). Lanem jste si zachytili loďku a takto si loďku přetáhnete přes řeku k sobě. Řekni Thorinovi "vylez do loďky" (SAY TO THORIN „CLIMB INTO BOAT“), vylez do loďky (CLIMB INTO BOAT). Nyní plujete k druhému pobřeží.

Vylez ven (CLIMB OUT), východ (E), Rozbij pavučinu (SMASH WEB). Tady pokračuj, dokud není zničena. Severovýchod (NE), rozbij pavučinu (SMASH WEB), sever (N), nasad' si prsten (WEAR RING), prozkoumej dveře (EXAMINE DOOR), čekej (WAIT). Tady musíte počkat, dokud se dveře neotevrou.

Severovýchod (NE), jih (S), zabij mečem lokaje (KILL BUTLER WITH SWORD), získej červený klíč (GET RED KEY), odemkni červeným klíčem červené dveře (UNLOCK RED DOOR WITH RED KEY), otevři dveře (OPEN DOOR). Jestliže Thorin byl chycen, mělo by se vám nyní podařit vyjít ven. Otevři sud (OPEN BARREL), otevři poklop (OPEN TRAP DOOR), získej další sud (GET BARREL), vyhoď ho poklopem ven (THROW IT THROUGH TRAP DOOR), řekni Thorinovi skoč do sudu (SAY TO THORIN „JUMP ONTO BARREL“), získej sud (GET BARREL), hoď ho zpět do poklopu (THROW IT THROUGH TRAP DOOR), skoč do sudu (JUMP ONTO BARREL). V sudu se doplavíte až do Long Lake (Dlouhé jezero).

Východ (E), seber Barda (PICK UP BARD),

západ (W), sever (N), nahoru (U), sever (N), severozápad (NW), sever (N), západ (W), východ (E), severozápad (NW), sever (N), čekej (WAIT). Tady musíte počkat, dokud slunce svítí na skálu a dokud se neotevrou tajné dveře.

Řekni Thorinovi "odemkni dveře zvláštním klíčem" (SAY TO THORIN „UNLOCK DOOR WITH CURIOUS KEY“), Pušť Barda (DROP BARD). Moc teď doporučuji, abyste si tady uložili vaši hru, protože Thorin má takový špatný zvyk, že jde dolů ke drakovi a tam je zaživa uškvařen.

Východ (E), řekni "Thorinovi na západ" (SAY TO THORIN „WEST“), nasad' si prsten (WEAR RING), východ (E), získej poklad (GET TREASURE), východ (E), západ (W), seber Barda (PICK UP BARD), nahoru (U), pušť Barda (DROP BARD), řekni Bardovi "získej silný šíp z toulce" (SAY TO BARD „GET STRONG ARROW FROM QUIVER“). Jestliže mu to trvá příliš dlouho, opakujte znovu tento příkaz. Čekej (WAIT). Tady musíte počkat, dokud se neobjeví drak.

Řekni Bardovi "zastřel draka" (SAY TO BARD „SHOOT DRAGON“), jih (S), jih (S), jih (S), jih (S), jih (S), jih (S), jih (S), nasad' si prsten (WEAR RING), západ (W), čekej (WAIT), čekej (WAIT). Dávejte si teď veliký pozor na pavouky! Západ (W), čekej (WAIT),

čekej (WAIT), západ (W), sever (N), jihozápad (SW), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), jihozápad (SW), západ (W), otevři truhlu (OPEN CHEST), polož poklad do truhly (PUT TREASURE IN CHEST). Sláva!!!! Hotovo!!!! Tímto hra definitivně končí.

Na obrazovce se ti objeví tento nápis: Gratulujeme ti. Zabil jsi Smauga (Šmaka) a našel jsi poklad, jsi opravdový zloděj!

(Congratulations. You have killed Smaug and found the treasure - a real thief!)

Na závěr ještě několik důležitých poznámek:

1. Všechny konverzační příkazy, které jsem zde uvedl, jsou pouze radami, jak by šla hra dohrát. Nemohu garantovat, že kdykoliv ve hře, s kterým chcete hovořit na určitém místě a v určitém čase, tam podle tohoto řešení bude! Jinak budete muset jít a najít ho. Dále nemohu garantovat ani to, že tyto osoby ve hře udělají ve skutečnosti přesně to, o co jste je požádal. Hra je totiž založena na inteligentním systému NPCs!

2. Vaše zjetí v jeskyni a cesta přes řeku nejsou skutečně nutné, ale obě tyto věci vám přinesou extra body.

3. Jestliže je někde nějaké víno v sudu, zkuste to vypít!

4. Ve hře je několik programových chyb, jako je získání bodů u Elronda, kde ho musíte požádat, aby přečetl mapu! Na toto místo velký pozor, hra se zde může chovat pokaždé jinak.

Přesto se mi hru podařilo dohrát, i když až na několikátý pokus. Pokud bych chtěl hru dohrát znovu, určitě bych musel zvolit trochu jiné řešení. Věřte tomu, že tento návod k dohrání vede. Samozřejmě, že jsem si hodně pomohl i radami na anglických internetových stránkách, protože tohle dohrát je pro našince opravdu těžké.

Nezbývá mi než jen popřát hodně zábavy a mnoho úspěchů, až si budete tuhle hru zkoušet.

A já odkazuji opět na ZX Magazin 6/92, 1/93 a 2/93, kde vycházel kvalitní Univerzumův návod na Hobbita na pokračování a kde je dokonce jakási virtuální mapa, popisující všech lokací a rady, co kde dělat. +GAMA

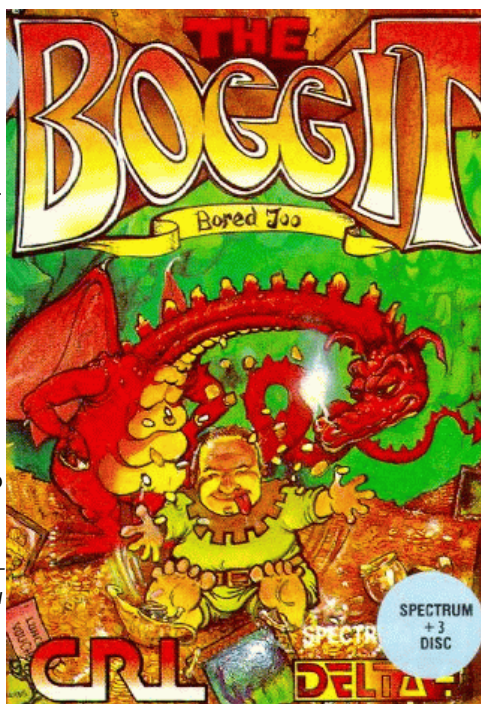
The Boggit

Ivan Presley

Jak jste si vážení spektristé všimli, poslední dobou se stále více zabírám textovkami. Tohle však vždy neplatí, ale na "stará" spektristická kolena již nehraji tolik akční mlátičky, protože ukvedlané joysticky jdou do peněz a pak se můj temperament s věkem mírně zklidňuje. Avšak, ti co mne lépe znají, by s tímto tvrzením jasně nesouhlasili.

Minule jsem tu rozebíral hru Hobbit, ale vzápětí mi padla hned do oka hra s velice podobným názvem Boggit. Podobnost v názvech není jen asi čistě náhodná, protože když jsem začal Boggita hrát, některé dějové prvky, jakoby z Hobbita přímo vycházely. Možná, že tyhle hry mají opravdu něco společného, ale tvrdit to nemůžu, protože to jistě nevím.

(Boggit je parodie na Hobbita. Firma Delta 4, jejíž člen Fergus McNeil měl na svědomí třeba hru Mindfighter 128, popisovanou v ZXM 4/00, psala totiž kromě "vážných" textových her, z nichž velká část ovšem během času upadla v zapomnění, jako třeba právě Mindfighter, i parodie na známé textové hry jiných firem, které tolik nezapadly - i když jejich úroveň nebyla nic moc, místy až třesutý humor jim zajistil oblibu a slávu. Kromě Boggita si jistě pamatujete Colour of Magic, Robin of Sherlock, Bored of the Rings, která dokonce vyšla tiskem jako knížka, a to i v češtině pod názvem Za prstenu...).



Pravdou však ale je, že Boggit je o něco delší, ale hraje se rozhodně lépe než Hobbit a dohrát ji nebude zas takový problém. Hra má tři, respektive čtyři, části, takže pojďme do toho, ať nevyneseme spaní.

Část 1:

Začínáte ve své jámě (noře!). Otevři truhlu (OPEN CHEST), čekej (WAIT), čekej

(WAIT). Gandalf skočí oknem a upustí nějaké čokoládky. Získej krabici (GET BOX), jih (S), polož krabici (DROP BOX), sever (N), vylez do truhly (CLIMB INTO CHEST), získej zápisník (GET DIARY), přečti zápisník (READ DIARY). V zápisníku se dočteš něco o pokladu a také si přečteš zajímavý datum 29/2-1985, ale toto datum nemůže existovat, poněvadž není přestupný rok. Vylez ven (CLIMB OUT), nastav hodiny na 29285 (SET 29285), východ (E).

Gandalf se tě zeptá, jakou má poklad cenu. Řekni žádnou (SAY NOTHING). Hodně se toho teď stane a ty se probeřeš na záchodě, ale ještě předtím tě někdo obral o krabici.

Sever (N), promluv si s Gandalfem (TALK GRANDALF), řekni "následuj mě" (SAY FOLLOW ME), mluv pichlavě (TALK THORNY). Gandalf nechce zrovna moc poslouchat. Řekni "následuj mě" (SAY FOLLOW ME), východ (E). Tady ti teolog dá radu, jak dál pokračovat v řešení.

Severovýchod (NE), řekni vysávej (SAY LUX). Zde naleznáš odpověď na hádanku - Trollové umírají! Vlez do kotle (CLIMB INTO CAULDRON), získej meč (GET SWORD), vylez ven (CLIMB OUT), získej klíč (GET KEY), sever (N), odemkni dveře (UNLOCK DOOR), otevři dveře (OPEN DOOR), sever (N), získej lano (GET ROPE), jih (S), jih (S), východ (E), východ (E), sever (N). Tady čekejte, dokud si Gandalf nepromluvil s Smelrondem.

Potom ti dá nějaké jídlo. Získej oběd (GET LUNCHEON), sněz oběd (EAT LUNCHEON).

Návody

ON), jih (S), východ (E), jih (S), jih (S), získej kreditní kartu (GET CREDIT CARD), sever (N), získej cigaretu (GET CIGARETTE), sever (N), východ (E), jih (S), získej další kartu (GET CARD), dolů (D), sever (N), západ (W), běž dovnitř (IN), získej sendvič (GET SANDWICH), vylez ven (OUT), západ (W), západ (W), sever (N), čekej (WAIT). Tady musíte počkat, dokud se neobjeví trhlina.

Jsi zajat a uvržen do žaláře.

Část 2:

Kopej písek (DIG SAND). Nacházíš poklop. Rozbij poklop (SMASH TRAPDOOR), získej prachy (GET CASH), získej svítilnu (GET TORCH), prozkoumej svítilnu (EXAMINE TORCH). Svítilna obsahuje baterii. Vlož baterii (INSERT BATTERY). Baterii vkládáte do meče a ten začne zářit.

Hod' lanem (THROW ROPE). Házejte tak dlouho, dokud se netrefíte do okna. Zatáhni za okno (PULL WINDOW). Vy táhnete okno směrem dolů! Získej lano (GET ROPE), jihozápad (SW), získej vejce (GET EGG), severo-východ (NE), jihovýchod (SE), sever (N), jihovýchod (SE), východ (E), jihovýchod (SE), východ (E), získej prsten (GET RING), teď zadej (DELTA 4). Náhle jsi zjistil, že se nacházíš ve Fergusově domě.

Západ (W), jih (S), získej vodku (GET VODKA), získej nůž (GET KNIFE) Ačkoliv nůž nemá zde zřejmé využití. Teď zadej (BOGGIT). Dostáváme se tak k bráně skřítků.

Nahoru (U), čekej (WAIT). Počkej, až tě sebe-re orel. Čekej (WAIT). Orel s tebou letí dál kupředu.

Část 3:

Východ (E), vlez do loďky (CLIMB INTO BOAT), polož kreditní kartu (DROP CREDIT CARD). Dostaneš na oplátku nějaké zboží. Získej službu zdarma (GET DUTY FREE), vylez ven (CLIMB OUT), západ (W), jih (S), východ (E), zabij pozorovatele (KILL BEHOLDER). Zabiješ ho jen s cigaretou!

Jih (S), jih (S), jih (S), jih (S), vlož kartu (INSERT CARD). Rozsuvovací dveře se otevrou. Východ (E), uvolni odtok (UNTIE DRAIN), rozhlédni se (LOOK), získej zvláštní klíč (GET CURIOUS KEY), vlož kartu (INSERT CARD), sever (N), sever (N), sever (N), sever (N). Tady musíte počkat, dokud nejste zajat.

Jste přiveden do hradu. Nasad' si prsten (WEAR RING), čekej (WAIT). Čekejte, dokud se neotevře brána. Jihozápad (SW), čekej (WAIT). Čekejte, dokud není otevřen sud. Vlez do sudu (CLIMB INTO BARREL), vypij víno (DRINK WINE), čekej (WAIT). Čekejte, dokud sud není znovu otevřen.

Vylez ven (CLIMB OUT), východ (E), východ (E), promluv s Lardem (TALK LARD), dej službu zdarma (GIVE DUTY FREE), dej zvláštní klíč (GIVE CURIOUS KEY). Obdržíš za to nějaké zbraně. Získej luk (GET BOW), získej šíp (GET ARROW), západ (W), sever (N), nahoru (U), sever (N), západ (W), přečti

si upozornění (READ NOTICE), dej prachy (GIVE CASH). Pták ti poví, jak zabít draka. Severovýchod (NE), dolů (D), střel do ohonu (SHOOT TAIL). A drak také umírá!

Získej poklad (GET TREASURE), získej mimozemský kámen (GET BARKENSTONE), jih (S), jih (S), jih (S), dolů (D), jih (S), jih (S), západ (W), dej mimozemský kámen (GIVE BARKENSTONE). UFO nyní odlétá pryč. Západ (W), západ (W).

Tak a jsme zpátky tam, kde jsem začal. Znovu se vracíme do první části, proto jsem v úvodu článku polemizoval nad tím, kolik má hra ve skutečnosti částí.

Část 1:

Západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), jih (S), západ (W), západ (W), vlez do truhly (CLIMB INTO CHEST), polož poklad (DROP TREASURE). Konečně jsi opět doma a hra je tak vyřešena!!!

Na závěr se ještě zmíním, co chystám do příštích článků. Teď mám rozehraných několik proslulých textovek od **Level 9**. Je to opravdu úporná práce i s anglickými radami, které mám k dispozici, ale jakmile to někdo dohraje nebo nedohraje, určitě dám zas o sobě vědět.

Paře! Paře! Paře! Paře!

MindShadow

Ivan Presley

Určitě znáte ten pocit, kdy máte silné nutkání něco udělat, máte zkrátka tak důležitou potřebu, kterou musíte za každou cenu uspokojit. Musíte pořád na to myslet, jak např. někoho zabít. Stále vám ten červíček vtáá v hlavě, až jste tím zkrátka posledý.

Část 1

Začneme tedy. Probudil ses na opuštěné pláži, nemůžeš jít do vody. Jdi na sever (N), vstup do chatrče (enter the hut) a vezmi slámu (take some straw). Prozkoumej odpadky (examine the trash) a vezmi svíčku (take the candle). Tu však nebudeš potřebovat. Vyjdi z chatrče (exit the hut) a jdi na východ (E). Vezmi kus ocele (take a piece of steel) z lodi, pak jdi na východ (E) a vezmi vinnou révu (take a vine). Jdi na západ (W), západ (W), jih (S) a všechno polož kromě révy. Jdi na východ (E) a měl bys být na okraji útesu.

Přivaž vinnou révu (tie the vine to a rock) ke skále a pak jdi dolů (down). Vstup do jeskyně (enter the cave), prozkoumej ji (examine) a všechno prohledej (search all), potom vezmi kámen (take a rock) ze země.

Začni kopat (dig in the ground) v zemi. Vezmi mapu (take the map), jdi na východ (E), nahoru (Up), západ (W). Podívej se do mapy (look at the map) a jdi na sever (N).

V tomto bodě byste si možná měli uložit hru.

Jdi na sever (N), sever (N), východ (E), sever (N), východ (E), východ (E), jih (S), jih (S), východ (E). Najdi kufr (search the trunk) a

vezmi láhev (take the bottle), ale nevychlasť ji. Jdi na západ (W), západ (W), sever (N), západ (W), západ (W), jih (S), západ (W), jih (S), jih (S), jih (S). Polož mapu (drop the map), vezmi kus ocele (take the piece of steel) a mušli (shell). Poslechni si mušli (listen to the shell).

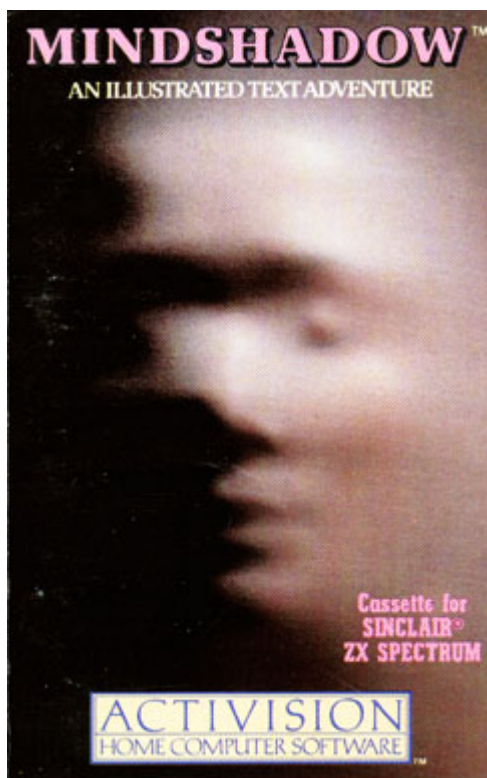
Nyní přesně napiš: „bang rock with steel over straw to make fire“, což znamená udeřit kamenem s ocelí na slámu a založil tak oheň.

Polož kámen (drop the rock) a kus ocele (piece of steel), pak čekej (wait). Jakmile připluje loď, nabídní kapitánovi láhev.

Část 2

Teď bys měl být na pirátské lodi a kapitán tě nechá samotného si loď prozkoumat. Jdi na sever (N), západ (W) a tady promluv s doktorem (talk to the doctor). Jdi na jih (S), potom boj s nějakým chlapem (fight with the man), co se tam připele. Jdi na jih (S) a vezmi sekáček na maso (take the meat cleaver). Můžeš tu také sníst rybu, jestliže máš rád japonskou specialitu sashimi.

Jdi na sever (N), sever (N), východ (E), jih (S), jih (S), jih (S), západ (W), potom přesekni řetěz (cut the chin with the meat cleaver) sekáčkem na maso. Jdi na východ (E), sever (N), sever (N), východ (E), východ (E).



Nyní bys měl být v Anglii.

Jdi na východ (E), východ (E), východ (E), jih (S), a vyhledej spícího muže (search the sleeping man). Vezmi klobouk (take the hat) a peníze (money), pak jdi na sever (N), západ (W), západ (W), jih (S). Dej člověkově 5 liber (give the man 5 pounds) a vezmi hůl (take the pole). Jdi na sever (N), západ (W) a získej rum (get the debris with the pole) pomocí hole. Polož hůl (drop the pole), pak si vezmi noviny (take the newspaper). Přečti si je (read it). Zapamatuj si, co ses všechno dozvěděl. Jdi na východ (E), sever (N) a promluv si s člověkem (talk to the man). Dej člověkově 5 liber (give the man 5 pounds) a moc dobře si zapamatuj heslo. (Pozor!!! Toto heslo nemusí být totožné s tím mým, které uvádím dále v průběhu popisu hry). Záleží totiž, na jakém diskovém systému pracujete, může být vygenerované v jiné podobě. Jdi na jih (S), východ (E), sever (N), východ (E). Nyní je vhodné si v tomto místě uložit hru.

Promluv si s ženou (talk to the woman), dej jí klobouk (give her the hat). Jdi na východ (E). Prozkoumej pití (examine drink), potom pronásleď chlapa (follow the man). Jdi na jih (S), západ (W), pak vezmi klobouk (take the hat) a nahlédni dovnitř do klobouku (look inside the hat). Navíc můžete políbit ženu.

Jdi na západ (W), sever (N), východ (E), potom přesně napiš: „chandralt“ nebo jiné heslo vygenerované vaší hrou.

Dej člověkově 200 liber (give the man 200 pounds) za letenku, pak jdi na západ (W), jih (S), jih (S), západ (W), sever (N), sever (N) a nastup do letadla (enter the airplane). Opět si pečlivě zapamatuj, co ses všechno dozvěděl.

Teď bys měl být v překrásném centru Lucemburska. Jdi na sever (N), západ (W), potom vlez do telefonní budky č. 11 (booth 11). Promluv s člověkem (talk to the man). Jestliže přestane telefonní přístroj fungovat, osobně vyhledej tohoto člověka (search the man). Vezmi lístek (take the note) a občanský průkaz (ID card), pak si oboje přečti (read). Jdi na východ (E), východ (E), sever (N), sever (N), západ (W), nahoru (up), sever (N). Toto je další vhodné místo pro uložení hry.

Část 3

Jdi na západ (W), sehní se (duck), prozkoumej místnost (examine the room) a všechno seber (take all). Přečti si pergamen (read the parchment). Jdi na východ (E), jih (S), dolů (down), východ (E), jih (S), východ (E), východ (E), východ (E), jih (S) a kopej zem škeblí (dig in the ground with the shell). Polož škebli (drop the shell), pak vezmi leták (take the leaflet) a přečti ho (read it). Je to číslo účtu, které si zase zapamatuj.

Jdi na sever (N), západ (W), západ (W), západ (W), západ (W), a promluv si s ženou (talk to the woman). Vlož číslo bankovního

účtu (type in the bank number) (opravdu takhle? Neověřoval jsem to, ale kdž už si má hráč pamatovat číslo, tak by měl asi napsat opravdu číslo...), potom otevři bankovní schránku (open the box). Vezmi pistolí (take the gun) a polož schránku (drop the box). Jdi na východ (E), sever (N), západ (W), nahoru (Up), sever (N), sever (N), sever (N), sever (N). Tak to by bylo.

Opět by bylo vhodné si tu uložit hru, pak jdi na východ (E). Zastřel pistolí chlapa (shoot the man with the gun), potom vezmi zprávu (take the message) a přečti si ji (read it).

Zvláštností této hry je, že si musíte k jejímu zdárnému dokončení vzpomenout na důležité body celé hry a ty pak zadat ve formě hesel. Nyní, jestliže jste si vzpomněli na všechna jména a našli všechny stopy k záhadám hry, měli byste si osvěžit paměť a vyřešit hru použitím příkazu myslet (think). Ovšem nemusíte si s tím lámat hlavu, tady to máte vyřešené.

Přesně napište toto: „THINK ARCMAN“. „THINK BOB“. „THINK MASTERS“. „THINK JARED“. „THINK TYCOON“. „THINK LUXEMBOURG“. „THINK WILLIAM“. V tomto bodě by se měla objevit nová obrazovka s úplným příběhem a výsledkem tvé zkoušky, jak dobře sis vedl.

Zatím zdar a příště už určitě bude nějaká ta recenze na textovku od Level 9, ale jen nevím, kdy to příště bude.

George Knittel a záhada Bermudského trojúhelníku

Ivan Presley

Kdo by neznal nejzáhadnější místo na Zemi, kde mizí lodě, letadla a lidé. Právě tato textová hra tě provede tímto prokletým místem. Jsi v roli amerického dobrodruha George Knittela a právě ses vzneseš z ranveje ve svém letadle. Let probíhal klidně, až nad Bermudami jsi ztratil kurs a spojení se Zemí.

Probral ses ve svém letadle, aniž by sis pamatoval, co se stalo. Na podlaze vidíš revolver, tak ho sebereš a vykročíš na sever. Jakmile vyjdeš z letadla, udeří do tebe elektrina a ty upadáš do bezvědomí.

Probral ses na pitevním stole a nad tebou se sklánějí mimozemské bytosti. Jedna z nich na tebe promluví plynulou angličtinou a z této krátké konverzace pochopíš, že ona bytost tě chce usmrtit pro vědecké účely. Právě si odskočila vedle pro nůž.

Ty samozřejmě na nic nečekáš, vytrhneš revolver a všechny v místnosti postřílíš, až je podlaha plná mrtvol a tratoliště krve. Můžeš se dál vydat na všechny světové strany a tak jdeš třeba na sever.

Dojdeš do laboratoře, cesta dál nevede, ale na zemi leží dynamit, tak ho sebereš a vrátíš se zpět do místnosti plné mrtvol. Teď se vydáš na jih. Ocitáš se v nějaké chodbě, na jejím konci jsou ocelové dveře. Použiješ dynamit a uděláš si tak cestu dál. Dírou ve stěně projdeš do skladiště, odkud si sebe-

reš padák a zvláštní přístroj. Padák pochází z druhé světové války a je plně funkční. Onen záhadný přístroj je z letadla a slouží k ochraně letadla před zaměřením z radaru, chybí mu však baterie a elektronka.

Dál cesta nevede, takže se zpět vrátíš do místnosti plné mrtvol.

Vydáš se nyní na východ, dojdeš na konec chodby, kde v jižní stěně je díra ústící do temné propasti. Použiješ tedy padák, který se ti náhodou otevře a ty doplachtiš do nějaké chodby. Zjištíš, že můžeš jít pouze na východ nebo na západ. Když se dáš na západ, zjistíš, že je tam tma jako v pr... a tak se vydáš opačným směrem, až se přiblížíš k výtahu.

Náhle zjištíš, že výtahem někdo k tobě dolů sjíždí. Vzpomeneš si, že je to určitě ten hajzlík, co si šel pro nůž a unklí tedy tvému revolveru. Opět nečekáš, tasíš revolver a střílíš. Výsledek pro mimozemšťana je katastrofický, jeho mrtvola za jízdy vypadne z výtahu a na zemi zbyde jen louže sraček.

Vyjedeš výtahem nahoru do nějakého řídicího centra, všude kolem za skleněnými stěnami je vidět mořská voda, takže jsi se dovtipil, že se nacházíš na mořském dně. Na konci místnosti jsou zamčené ocelové dveře a dál nemůžeš, takže se pomalu vracíš k výtahu, ale ještě si stačíš ze země sebrat baterku. Sjedeš opět výtahem dolů a

jdeš pořád na západ na konec chodby, kde jsi nic neviděl. Teď ovšem si pěkně posvítiš baterkou a uvidíš klíč, který sebereš.

Vrátíš se směrem na východ, vyjedeš nahoru a odemkneš si ocelové dveře. Ocitáš se v hangáru, kde je plno letadel unesených mimozemšťany a taky se tu na zemi jakoby náhodou válí elektronka. Sebereš elektronku a společně s monočlánkem z baterky ji zamontuješ do přístroje. Teď je přístroj funkční. Prohlédl sis letadla a vybral sis starý anglický bombardér z druhé světové války.

Kupodivu se ti podařilo snadno nastartovat a vyletiš ven nad mořskou hladinu. Hned nato se za tebou objevily dva létající talíře. Zapínáš přístroj a podaří se ti zmizet z radaru svých pronásledovatelů.

Doletěl jsi na vojenské letiště v Miami a sdělil jsi americkému válečnému námořnictvu souřadnice podmořské základny mimozemšťanů. Jaderná ponorka pak hlubinnými bombami dokonala dílo zkázy. Záhada Bermud byla tedy definitivně vyřešena a ty jsi úspěšně dohrál hru.

Tohle je snad první textová hra, u které jsem vydržel dokud jsem ji nedohrál. Musím uznat, že něco na těch textovkách bude, protože i ty mohou poskytnout skvělou zábavu a napětí.

THE NEVERENDING STORY

+GAMA

Pokud existuje nějaká skupina her, která je specifická pro naše „malé“ počítače a nevyskytuje se moc na PeCích, patří do ní klasické textovky. A Neverending Story je textovka opravdu klasická, vzpomeňte si třeba jen na "filmovou" hudbu Freda Graye, kolem dokola vykrádanou no nejrůznějších dem (128 show).

Neverending Story byl koneckonců první program, napsaný pro Spectrum 128. Nese letopočet 1985, zatímco stovacetosma se začala prodávat až v roce 1986. Samozřejmě jde spustit i na 48 kB Spectru, ale rozdíl mezi verzemi jsem nějak nepostřehl (možná proto, že ve 48kB verzi jsem se daleko nedostal, hru jsem zkoušel jen ve 128kB verzi).

Málem bych zapomněl, že Neverending Story je textovka anglická. Existuje ovšem i ne zcela dokonalý český překlad (a jsou v něm zachovány některé původní příkazy, třeba zkratka L jako LOOK). Ten se mi nelíbil, ale kupodivu norská a jiná FTPčka jsou ho plná.

Pokud chcete vyzkoušet originál anglickou verzi, tak v čechách existuje (měl jsem tu originálku kazetu v ruce), ale dnes už je jiná doba, z kazetáku nahrávají už snad jen uživatelé PMD nebo Ondry (a Atari) a proto přišel hodný Schiva a hru spackoval. Celkem se mu to povedlo. Už obrázek je zábavný, má totiž jedenáct kilo (pakovaný). Po rozpakování zjistíte, že k němu byla přibalena paměť až do 65535, zaplněná většinou NOPy, obsah jedné ze stránek, dlouhý 7584 bajtů a obrázek sám. Mám hloupý dojem, že se velký Schiva zbdl i ve spouštěcí adrese. Skáče totiž na adresu 47648 místo správné 47684 (no jasně, dvě cifry přehodil). Prozor se tak toulá úplně mrtvým kódem, je to samé RST 56 a jiné veselé instrukce, ale nakonec to na správnou adresu přeče jen nějak doskáče, div, že se to dávno nezhroutilo...

To já jen aby se neřeklo, že jsem zapomněl někoho pomluvit.

A teď už rovnou ke hře. Neverending Sto-

ry bylo předěláno i pro C64, takže pokud máte kamaráda s tímto střepem, bude se mu následující výherní postup taky hodit. (Snad by mohlo Neverending Story existovat i ve verzích pro jiné počítače.)

To, co zde předkládám, je jen nejkratší cesta, jak dojít do cíle a vyhrát v co nejkratším čase bez zacházek, některé události, důležité jen pro pochopení, jako pokec s Morlorem a podobně, vynechám. Takže když vám unikala logika věci, tak je to třeba

když si najdete začátek a konec smysluplného textu a oblast označíte, můžete hned tisknout.

Teď už ale zapněte Spectrum (emulátor raději ne), zadejte LOAD, nahrajte Neverending Story a ponořte se do příběhu, který znáte z televize nebo knihy.

NE, E, TAKE AURYN (neboť to byl on, to lesklé, co spadlo seshora), SW (tohle byl nejstrašnější zákys. Holt když někde napíšu, že můžete jít všemi směry, pak musíte vyzkoušet jít skutečně VŠEMI, i diagonálně), TAKE STONE, S, TAKE HORN, BLOW HORN, DROP HORN, W, N, TAKE BRANCH, S, E, N, NE, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, E, LIGHT BUSH, D, SMASH BOX, DROP STONE, TAKE CRYSTAL, U, W, W, W, W, W, SW, S, GET FALKOR, W, SE, FLY SOUTH (přes poušť), E, S, E, GIVE CRYSTAL, S, S, WAIT (dokud se neobjeví sdělení, že sfingám oči blinkají), S.

Konec prvního dílu.

E, N, W, N, TAKE ROPE, E, S, E, TAKE GLOWGLOBE, W, N, N, REMOVE PLANKS (fůůůj, úchylárna), D, SE, W, TIE ROPE, D, D, TAKE POUCH, DROP POUCH, TAKE COIN, D, U (to má logiku, co?), E, S, TAKE KNIFE, N, E, E, SE, SW, D, CUT WEB (a bacha na pavouka), W, SW, W, DROP COIN, W, TAKE KEY, E, E, NE, E, U, NE, NW, W, W, NW, U, S, S, S, E, TAKE AURYN, GET FALKOR.

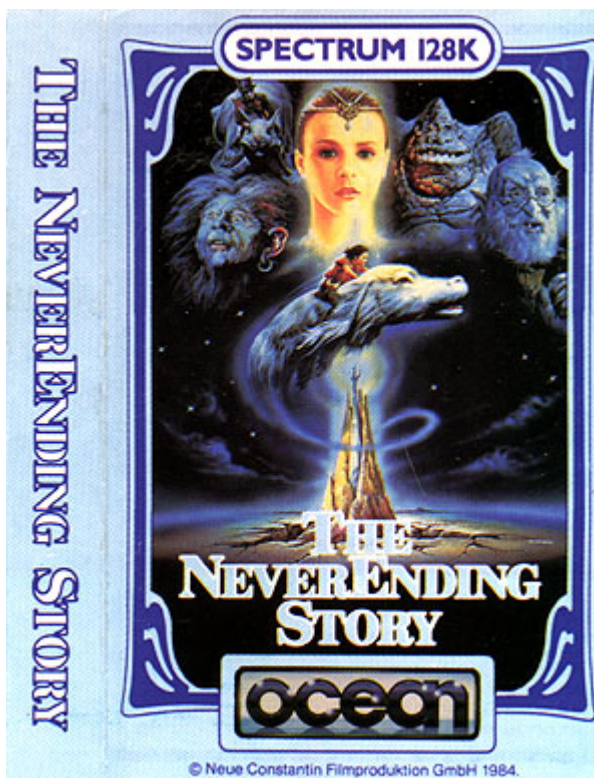
A tím padla část druhá. Stiskněte párkrát SPACE a jedem dál.

NE, E, UNLOCK DOOR, E, E, U, E, E, NE, U, W, W, W, SE, U, E, E, E, U, SAY PLEASE (to je vyložený sadismus autora), E, E... a pak už jen Game Over,

press Space. Dost suchý konec.

No, když tak o tom přemýšlím, šlo by to napsat i kratší, stačí troj písmenné zkratky, ale povely typu DRO GLO, GET KNI nebo SAY PLE se už nebudu zatěžovat.

Tak zapařte, je to nádherná hra, komodoristi můžou být rádi, že u nich vůbec takový skvost běhá, i když můj subjektivní názor je ten, že na Spectru máme i ještě lepší, rozsáhlejší, propracovanější a napínavější textovky...



tím, a ne vaši pohasínající inteligencí...

Celé Neverending Story je rozděleno na jakési tři části. Zpočátku a pak ke konci se snaží držet filmu, prostředek je ale o něčem jiném a vůbec se mi to zdálo být celé chaotické.

Pokud jste spokojení uživatelé Livia, můžete si texty exportovat na papír, jako jsem to udělal já. Při čtení přeji veselou zábavu, jsou totiž mírně pakované (naštěstí nikoliv nečitelné). Vyskytují se pohromadě, takže

Excalibur

Sword of kings

Bulldog

Zde je posloupnost příkazů, které je třeba zadat pro úspěšné dokončení hry:

TAKE LADD, N, N, E, E, N, LEAN LADD, U, TAKE SWOR, D, TAKE LADD, BREA LADD, DROP RUNG, W, S, TIGH ROPE, S, TAKE PILE, EXAM PILE, DROP PILE, W, EXAM BUSH, TAKE KEY, E, N, TIGH ROPE, N, E, E, E, UNLO DOOR, OPEN DOOR, E, E, S, SMAS TRAP, DROP AXE, E, TAKE COIN, W, N, W, W, W, W, W, BUY LAMP, E, E, E, E, S, D, S, LIGH LAMP, DROP LAMP, S, TAKE SALT, N, N, U, E, E, THRO SALT, TAKE

CAN, N, LUBR WINC, TWIS WINC, E, TAKE EXCA, W, S, W, W, N, N, N, MIRR SPEL, W, WAKE KING.

The king wakes from his slumber and Camelot is soon restored to it's former glory. Upon the great Merlin's recommendation, the King makes you a fully fledged Knight of the Round Table! Who knows what adventures lie ahead.....?

Celkové hodnocení: EXCALIBUR SWORD OF KINGS je anglická textovka, ale od kla-

sických textovek se liší tím, že místo, kde se právě nacházíte je doplněno obrázkem, což jsem velmi uvítal. Hra není moc rozsáhlá a náročná a proto si myslím, že tento článek byl zbytečný.

(Já si to skoro myslím taky, ale spíš proto, že jsme se o hře vlastně vůbec nic nedozvěděli a některé příkazy po zkrácení nezapovídají příliš, o co ve hře jde... jsou to jen potrhle zkratky, vedoucí k vypsání koncové hlášky, kterou si ale rovnou můžete přečíst tu v časopise a nemusíte nic hrát. Článek je prostě moc krátký...)

GERBIL RIOT

Ivan Presley

Tuhle textovou hru jsem si s chutí zahrál, ale nikdy před tím jsem o ní neslyšel. Stáhnul jsem si ji z Internetu a ještě to byl hnusný snap, ale naštěstí funkční. Takže kromě názvu hry žádnou další omáčku ke hře se ode mne nedozvíte.

Zajímavou pikantností této hry je už její podivný název. Gerbil totiž v českém překladu znamená tarbík, což má být druh nějakého hlodavce a riot zase znamená, dělat výtržnosti a nepokoje.

Další pikantností je to, že jednotlivé anglické příkazy musíte vypisovat celé a pokud možno bez chyb, nestačí zadávat jen zkratky příkazů, jak tomu bývá u většiny ostatních her.

Ještě než začneme, musím vás upozornit, že jsem hrál novější verzi této hry (release 2), jaký je rozdíl od předešlé verze, tak to teda nevím.

Prozkoumejte tělo (Examine body), vezmi injekční stříkačku (Take syringe), jih (South), východ (East), sever (North), vezmi obrázek (Take picture). Obrázek můžete také prozkoumat, třeba se něco dozvíte.

Jih (South), východ (East), východ (East), sever (North), vezmi víko (Take top), otevři ledničku (Open fridge), získej česnek (Get garlic), sever (North), získej plášť (Get blanket), obleč si ho (Wear it), jih (South), jih (South), západ (West), sever (North). Tady potkáte Johnsona, kterého můžete prozkoumat.

Odsuň severní stěnu (Push north wall), sever (North), všechno seber (Get all), jih (South), jih (South), západ (West), západ (West), západ (West), sever (North). Zde potkáte Oswalda a opět ho můžete prozkoumat.

Získej ohnivý kbelík (Get fire bucket), jih (South), západ (West), sever (North), získej

lesní roh (Get the horn), jih (South), jih (South), ukaž obrázek Ralphovi (Show picture to Ralph), jih (South), získej kyselinu (Get acid), sever (North), sever (North), východ (East), jih (South), dolů (Down), hod' kbelík do ohně (Throw bucket on fire), dolů (Down), vezmi si bedýnky na záda (Loln crates), získej zinek (Get zinc), východ (East), sněž česnek (Eat garlic), prozkoumejte stíny (Examine shadows), získej žlázy (Get glands), východ (East), východ (East), východ (East), vytáhni lano (Pull rope). Můžete zkusit také prozkoumat zvláštní plombu a přečíst si ji.

Východ (East), prozkoumejte bláto (Examine mud), východ (East), západ (West), západ (West), jih (South), zatrub na lesní roh (Blow horn), sever (North), zapísej si (Whistle), jih (South), západ (West), západ (West), západ (West), nahoru (Up), nahoru (Up), sever (North), východ (East), sever (North), odemkni kredenc klíčem (Unlock cupboard with key), vezmi si kredenc na záda (Loln cupboard), vezmi měď (Take copper), vyrob si baterii (Make battery), vlož dráty do baterie (Tie wires to battery).

Jih (South), západ (West), jih (South), dolů (Down), dolů (Down), východ (East), východ (East), východ (East), východ (East), získej lano (Get rope), východ (East), východ (East), hod' lanem (Throw rope), pij z opičích žláz (Drink monkey glands), vyšplhej po laně (Climb rope), dovnitř (In). Tady potkáš veverku a můžeš si s ní promluvit.

Dej baterii veverce (Give battery to squirrel), ven (Out), dolů (Down), západ (West), západ (West), západ (West), západ (West), západ (West), nahoru (Up), nahoru (Up), sever (North), západ (West), sever (North), vylej inkoust na papírový kapesník (Spill ink on tissue), dej papírový kapesník psychiatrovi (Give tissue to shrink), vpíchni mu injekci (Inject fudge).

Jih (South), východ (East), východ (East), východ (East), východ (East), jih (South), dej bonbon Harrymu (Give sweetie to Harry), vezmi si bundu (Take jacket), sever (North), západ (West), západ (West), západ (West), jih (South), dolů (Down), dolů (Down), východ (East), východ (East), východ (East), jih (South), jih (South), východ (East), dej bundu Arnoldovi (Give jacket to Arnold).

Východ (East), sever (North), získej zápalky (Get matches), jih (South), západ (West), západ (West), sever (North), sever (North), sever (North), sever (North), zapal buš (Burn bush), východ (East), východ (East), sever (North), prozkoumejte jámu (Examine pit), prozkoumejte okolí (Examine hub), zmáčkní tlačítko (Push button), dej víko Tonymu (Give top to Tony), jih (South), jih (South), ukaž tetování bláznivým lidem (Show tattoo to crazy people), východ (East).

Získej svazek peněz (Get wad), západ (West), sever (North), západ (West), západ (West), jih (South), jih (South), západ (West), západ (West), západ (West), nahoru (Up), nahoru (Up), sever (North), východ (East), východ (East), východ (East), východ (East), dej svazek peněz strážní (Give wad to guard), východ (East).

A nyní je to úplně kompletní!

Hra je skončena a vám se jen ukáže tento nápis: Gratulujeme ti! Dokončil jsi Gerbil Riot. (Congratulations! You've finished Gerbil Riot).

Hru doporučuji pro všechny šílené hráče, neboť už její tvůrce byl asi opravdový magor, protože mnohé dějové pasáže příliš logické nejsou. Zešlzte z toho jako já. Příště na zdar!!

Golden baton

Ivan Presley

Tak tohle je takový textovkový rychlík. Zatím je to nejkratší hra ze všech, o kterých jsem zatím psal. Jde v pohodě dohrát a ani se při ní moc svými mozky nenadřete. Golden baton nebo-li zlatý obušek jsem opět v podobě snapu našel na Internetu a víc vám o něm neřeknu, než jen to, jak se dá dohrát.

Tak hop obušku z pytle ven na všechny zlobivé a darebné spektristy. Jdeme na to.

Začínáš v hustém lese. Získej plášť (get cloak), obleč si plášť (wear cloak), prozkoumej listoví (examine leaves), získej meč (get sword), jih (s), rozsekej šípové keře (chop briars), získej lano (get rope), sever (n), sever (n), západ (w), sever (n), jdi do srubu (go cabin), prozkoumej sud (examine barrel), získej sůl (get salt), získej hadr (get rag), západ (w), jih (s), hod' lanem (throw rope), vylez po laně (climb rope), prozkoumej dutinu (examine hollow), získej prsten (get ring), nasad' si prsten (wear ring), dolů (d), východ (e), sever (n), zabij vlka (kill wolf), polož meč (drop sword), jih (s), západ (w), získej lano (get rope), východ (e), sever (n), jdi po stezce (go path), sever (n), sever (n), sever (n), polož zápalky (drop matches), plav (swim), hod' lanem (throw rope), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), získej hůl (get staff), sever (n), sever (n), sever (n), polož zápalky (drop matches), sever (n), sever (n), sever (n), polož sůl (drop salt), polož tyč (drop start), polož hadr (drop rag), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), získej meč (get sword), jdi po stezce (go path), sever (n), sever (n), sever (n), získej sůl (get salt), získej tyč (get staff), utři prsten (rub ring), získej klíč (get key), sundej si prsten (remove ring), polož prsten (drop ring), plav (swim), vylez po laně

(climb rope), dolů (d), jdi na most (go arch), západ (w), získej svítilnu (get lamp), východ (e), jih (s), nahoru (u), jih (s), jih (s), polož meč (drop sword), polož sůl (drop salt), polož tyč (drop start), získej zápalky (get matches), rozsviť svítilnu (light lamp), polož zápalky (drop matches), získej hůl (get staff), plav (swim), vylez po laně (climb rope), dolů (down), jdi ke vchodu (go archway), odemkni dveře (unlock door), polož klíč (drop key),



otevři dveře (open door), západ (w), prohlédni slámu (look straw), vlez do díry (go hole), jdi ke dveřím (go door), sever (n), získej zrcadlo (get mirror), jih (s), jih (s), máchni holí (wave staff), řekni akryz (say akryz), získej křemen (get quartz), východ (e), máchni křemenem (wave quartz), prozkoumej ještěrku (examine lizard), polož křemen (drop quartz), získej nůž (get knife), polož hůl (drop start), západ (w), sever (n), získej kladivo (get hammer), západ (w), nahoru (u), zhasni svítilnu (douse lamp), východ (e), podrž zrcadlo (hold mirror), jdi ke dveřím (go door), polož zrcadlo (drop mirror), získej pergamen (get par-

chment), přečti pergamen (read parchment), polož pergamen (drop parchment), jih (s), východ (e), získej lesní roh (get horn), západ (w), jih (s), nahoru (u), jih (s), jih (s), svlékni plášť (remove cloak), polož plášť (drop cloak), získej zápalky (get matches), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), západ (w), sever (n), jdi do srubu (go cabin), dolů (d), rozsviť svítilnu (light lamp), jih (s), rozbij visací zámek (smash padlock), polož kladivo (drop hammer), jdi ke dveřím (go door), získej nafukovací člun (get raft), sever (n), sever (n), polož lesní roh (drop horn), polož nafukovací člun (drop raft), sever (n), nahoru (u), zhasni svítilnu (douse lamp), západ (w), jih (s), východ (e), sever (n), jdi po stezce (go path), sever (n), sever (n), sever (n), získej sůl (get salt), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), jih (s), západ (w), sever (n), jdi do srubu (go cabin), rozsviť svítilnu (light lamp), jih (s), sever (n), dej sůl (give salt), získej slimáky (get slugs), získej lesní roh (get horn), získej nafukovací člun (get raft), sever (n), sever (n), dej slimáky (give slugs), jdi k jezeru (go lake), zatrub na lesní roh (blow horn), hod' nožem (throw knife), získej obušek (get baton).

Konečně máme, co jsme chtěli a to je konec tohoto krátkého dobrodružství.

(No a co takhle napsat, že je to docela pěkně udělaná textovka, opět obrázková, s hezkým šestibodovým fontem, ... Sice nedává příliš bohaté popisy lokací, ale orientovat se podle obrázků je možné. Bohužel se mi ji nepodařilo přesvědčit, aby mi dávala vědět o předmětech, které leží kolem mne (viz plášť v úvodní místnosti.)

Bored of the rings

Bored of the Rings je, podobně jako Boggit, další humorné dílko teamu Delta 4, parodie na známou textovou hru Lord of the rings podle další knihy J.R.R. Tolkiena.

Většinou platí, že pro pochopení vtipů je nutné znát originální hru (zato se ale opravdu zasmějete, zkusil jsem hrát začátek a mohl jsem se umlátit smíchy), zahrajte si tedy nejprve Lord of the Rings a Shadows of Mordor.

Tedy tedy rovnou k tomu, jak hru dohrát (protože o to tady jde):

(Myslím, že o to tolik nejde. Návod je sice dobrá věc, ale hlavní je se u hry trochu pobavit, mít možnost být napnutý, trochu přemýšlet... a navíc bychom se o hře měli něco dozvědět, než přistoupíme k "přetukání návodu z časopisu do počítače". - pozn. +GAMA)

První díl

Wait, W, W, W, wait, E, E, S, S, hide, N, S, S, hide, N, S, drink ale, N, N, N, E, E, E, S, D, E, E, N, N, say help, E, E, In, Out, S, S, look, W, W, N, E, In, Out, Out, E, E, E, E, N, U, get pepper, D, S, E, E, E, E, In, examine jacket, wear jacket, E, S, kill wolves, E, E, N, E, drop pepper.

Druhý díl

Pro spuštění hry napiš GOOD TIME.

U, examine message, D, E, E, get battery, W, insert battery, get coin, S, lift mat, get key, unlock door, drop key, W, get rifle, examine rifle, lift rug, D, get treasure, U, E, give coin, get map, read map, E, E, N, E, E, S, W, S, E, get poster, examine poster, W,

Waddington

W, S, W, drop poster, drop map, N, W, press red, S, S, W, get rope, E, E, plant bean, E, S, climb tree, examine mirror, D, S, W, examine mirror, D, S, W, examine mirror, E, E, pump raft, waitx6, get coin, W, U, U, insert coin, D, D, S, W, N, In, N, N, U, E, W, D, S, Out, Out, S, E, N, E, pump raft.

Třetí díl

Pro spuštění hry napiš Trevor and Derek.

E, get brick, say hog, get rope, W, S, E, E, tie rope, climb down rope, give brick, pull rope, get rope, N, N, SE, N, N, E, S.

Pokud tě Basil zabije, musíš restartovat, a to se může opakovat 3-4krát!

Jinak: E, E, S, E, E, N, W, N, E, E.

Gremlins

Waddington

S hrou Gremlins, textovkou doprovázenou animovanými obrázky napsanou podle stejnojmenného filmu, jste se na stránkách ZX Magazínu, přesněji čísla 6/93, už mohli seznámit z pera Scalexova.

Snad vás článek přesvědčil o tom, že se narozdíl od mnoha "filmových" stříleček tato počítačově-literární adaptace zdařila.

Pokud vám nestačily tehdy uveřejněné Scalexovy tipy, jak hru dohrát, vezmeme si to krok za krokem.

Down (aby vás nezabila šipka), take sword, kill gremlin, take remote, drop sword (už nebude potřeba), go kitchen, press button x2, to zabije gremlina v mikrovlnce, press button x2, to zabije gremlina v mixéru, press button, examine chute, press button x2, examine drawer x2, drop remote, take knife, take spark, E, U, kill gremlin (nožem), drop knife, take flashlight, D, go door.

N, E, go station, go pit, take bottle, Up, N, W, S x2, open valve, light torch (musíš

mít zapalovač a lahev s palivem), take torch, weld controls, close valve, take ladder, N, N, E, E, enter tavern, go bar, take camera, press button, (poznámka - pokaždé když se zjeví banda gremlinů, "press button" u kamery a oni na chvíli zmizí).

N x2, E, enter store, W, Gizmo teď vlez do ventilačního systému a otevře ti dveře, nesmíš ho ale nést s sebou, take hacksaw, drop ladder, E, S, W, enter bar, go bar, cut pipe (nutno mít u sebe "hacksaw"), take pipe, drop torch, N x2, E, enter cinema, S, start projector (a gremlini půjdou koukat na film, což je udrží chvíli dál od tebe).

N x2, W x4, go door, drop all, enter pool, take plug, U, go out of YMCA, E, N, light flash, insert flash (vystrašíš Stripa), open valve, light torch, cut mail, close valve.

(Jdi zpět do obchodu a musíš *weld* všechny talíře na rozbitých grilech, k čemuž potřebuješ talíře a *welding equipment*. Projdi kolem a *weld* všechny talíře, kromě toho v místnosti s vrtačkou. Když přijdeš ke dvě-

ma dveřím, E a W, nahoru po schodech, "open door, go door". Dveře na posledním podlaží otevře Gizmo, necháš-li ho jít do ventilačního systému. Nahoře na schodech vezmi žebříky a "go trapdoor", vedou ke grilu. Jdi zpět do místnosti s vrtačkou a hlídej, dokud se neobjeví banda gremlinů. "press button" a utečou do grilu. Ted' "Weld Grille", tím jsi gremliny uvěznil. Objeví-li se zas gremlini, znamená to, že jsi zapomněl na nějaký talíř).

Drop all, examine counter (najdeš pásku), drop torch, drop bottle, take pipe, take tape, take hacksaw, cut pipe, join pipe, take drill, plug drill, drill plate, insert pipe (teď je lahev napojena na ventilační systém, nezapomeň před odříznutím trubky zavřít ventil), drop all, take spark, open valve, light torch, jdi ven z obchodu a počkej, až exploduje, W x4, go door, drop all, enter pool (předtím jsi ho musel vyprázdnit!), take Stripe, Up, S, a Stripe zemře!

Harvesting Moon

Waddington

N, get skin, E, drop skin, up, get hat, wear hat, D, W, S x2, D, pull 50 x3, up, N, buy ticket, W, U, W.

Open green door, turn on, D, E, get bones, W, up, open door, E, D, E, S, S, E, NE, N x2, drop bones.

Get dolly, S x3, E, search bins, get oil, bang coach x3, SW, press button, get sandals, wear sandals, out.

NE, W x3, N, W, up, W, open blue door, S, press green, N, open door, examine man, W, open brown door, get rope.

W, S, press blue, N, E, N, tie rope, down, swing x3, get shield, up, untie rope, S, W, throw rope, up, get spanner, D, pull rope.

E x2, S x2, E, open door, oil door, get sword, S, W, N x2, E, N, drop ticket, drop dolly, drop oil, drop rope, drop spanner, drop shield, up.

Wave sword - opakovaně, dokud se něco nestane.

D, get ticket, get dolly, get rope, get spanner, get shield, S, W, S, S, E, open door, up x7, undo bolts, N, tie rope, D.

Swing x5, W, S x2, attack gargoyle x4, N,

up, S, D x7, S, W, N, search masonary.

Get sphere, examine sphere, say SATAN, get sphere, examine sphere.

E, N x2, look eyes, S x2, E, SE, S x3, E, N, get mistletoe, S, W, N x2.

Ven z bludiště se dostaneš tak, že budeš sledovat hlas v okamžiku, kdy ho uslyšíš.

NE, N x2, E, N x2, jump, W, get mirror, E, N, up, get cloak, wear cloak, examine mirror, E x2, SE, N, W x2, N x2, W, U, W, open green door, D, E, SE.

Squeeze sphere, S, get hair, N, NW, W, U, open door, open blue door, S, press green, N, SW, S, E, get walnut, E, N, NE, S, press blue, N, E x2, S x2, E, D, W, N, E, N x2

Squeeze the sphere, U, get cross, D, S x2, W, S, E, U, W, N x2, W, N x2, E, D, In, get tear.

Squeeze sphere, out, up, W, S x2, W, S, press white, N, E, open green, D, E x4, drop sword, drop ticket, drop sandals, drop spanner, drop sphere, drop mirror, drop hat. Go N, W a nakonec SE.

Escape

Předkládaný návod je asi nejkratší návod na textovku, který se v tomto ZX Magazínu objevil, tak si ho užijte.

Get candle, move table, S, get calander, shake calander, eat dates, W, examine bed, sleep, N, N, play tune, E, E, cast police spell, unlock safe, S, S, cast buzby spell, N, cast, swan spell, E, get lamp, get oil, rub lamp, W, W, cast dallas spell, oil hinges, open trapdoor, W, cast heinz spell, W.

Beskyde Beskyde, kdo po tobě...

SCSI

IDE

Aragorn

Stručný výčet IDE řadičů pro ZX

Na úvod musím říct, že nejsem ten pravý, kdo by měl toto napsat. Mé znalosti jsou povrchní, neúplné a nepřesné (*němčině článek vypadá velmi zasvěceně a přesně - pozn. +GAMA*).

Hardware

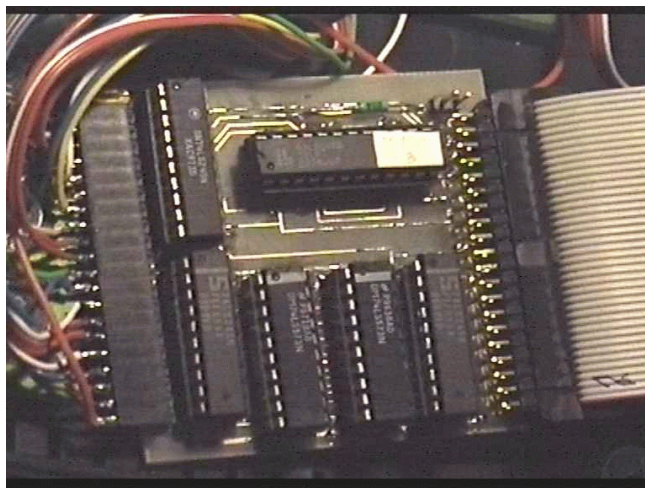
U nás to začalo asi v roce 1998, kdy na popud Matsofta, který ukázal Tritolovi a PVL nějaké schéma z internetu (*Pera Putnik, komunikace s plnou 16 bitovou sběrnici IDE - narození od ostatních, pouze 8 bitových řešení, jako +3e - pozn. +GAMA*), vyrobili Tritol a PVL, tedy skupina DTP, **IDEface** (DTP-IDEface), což bylo pouze propojení ZX sběrnice na IDE sběrnici, která je 16 bitová.

Interface předával dvojbyty po jednom bytu. Takže bylo možné předávat data a příkazy IDE zařízení. Jaké to bude IDE zařízení je věc čistě software. Teoreticky je možné obsluhovat harddisk, CD-ROM (samozřejmě i DVD-ROM), ZIP, Compact Flash (dále jen CF) a já nevím co ještě. Otázku software necháme na později, protože je vlastně společná pro všechny popisované typy interfaceů.

Fyzicky se DTP-IDE dělal na destičce velké asi 6x6 cm, bylo na něm 6 integrovaných obvodů plus GAL – programovatelný logický obvod. Destičku navrhoval PVL jako oboustrannou desku plošných spojů, bohužel z úsporných důvodů ji nechal vyrobít bez prokůvů a nepájivé masky, takže amatéři měli problém ji zapájet a oživit. Navíc je náchylná na korozi.

Vyrobena bylo asi 30 desek (to kecám, protože to ví asi jen PVL, který je dodával na sleziny a možná si ji někdo dělal doma sám, ale o nikom nevím) a každý zájemce si ji musel osadit sám. Bohužel jen málo lidí to dotáhlo do konce a pár jedincům odešlo po delší době provozu, viz DrOn.

(Popis komunikace s interfacem, náskres desky a návod na stavbu najdete ve starších ZXM - jde o fenomenální dvojčísla 4/98-1/99, strana 9 a 3-4/99, strana

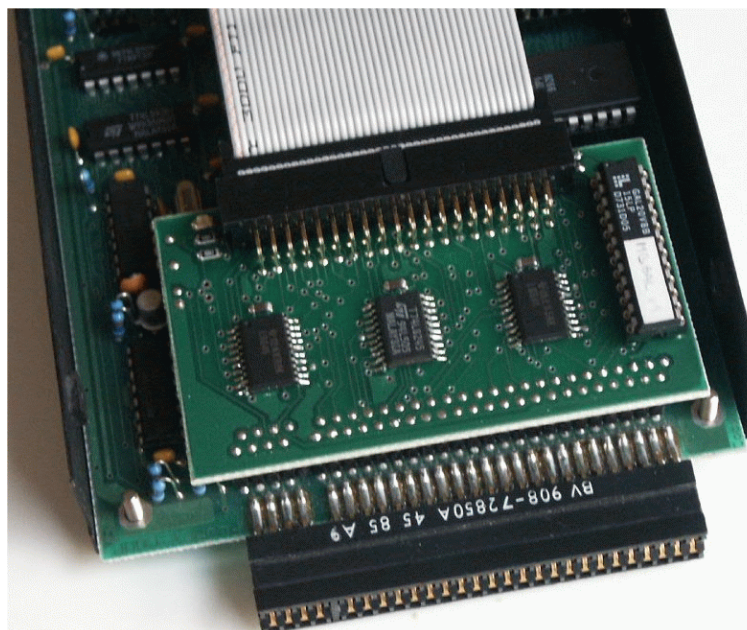


DTP-IDE (Tritol & PVL)

22 - pozn. +GAMA).

Když je řeč o DrOnovi, tak aby to nebylo moc jednoduché, tak si několik lidí předadresovalo IDEface na jiné adresy, aby jim neklidilo s General Soundem (zvuková karta z Ruska, viz starší čísla ZXM) (*konkrétně dvojčísla 3-4/99, strana 28 - pozn. +GAMA*).

Tento stav se nechal uležet až do roku 2002 (doutám, že zase nekecám), kdy 8BC udělali svoji verzi IDE a to **MB-IDE**, které je softwarově kompatibilní s DTP-IDE, ale je v SMD provedení (takové mrňavé integrace,



MB-IDE od 8BC

se zakrňelýma nožkama, které se neprostrkávají skrz plošný spoj, ale pájí se na povrch plošek) a nepájivou maskou. Plošný spoj stál sice více peněz, ale je podstatně kvalitnější a hardwarově skoro shodný, jen obsah GALu je trochu jiný (asi museli trochu čarovat s rozložením vývodů, aby jim vyšel plošný spoj, který je bez drátových propojek). Obsahy GALu jsou dva, jeden pro adresy podle DrOna a druhý podle originál DTP-IDEface. Fyzicky je MB-IDE navržen tak, aby se dal zapájet přímo dovnitř MB-02+ do prokůvů za systémovým konektorem. Z něj pak vede jen kabel do IDE zařízení. Samozřejmě jde použít i jinde, jen budete muset použít kousek kablíku pro připojení.

Později se ukázalo, že DTP-IDE i MB-IDE obsahují hardwarovou chybu v časování a proto nefungují spolehlivě s některými typy HDD (tuším, že konkrétně s Maxtor). Chyba byla převzata z původního návrhu, z kterého obě zařízení vychází (*Putnik je prase, měli byste vidět třeba jeho návrh připojení IDE harddisku k Atari ST - pozn. +GAMA*). Tuto chybu řešil z00m s odbornou pomocí Ziloga a vznikla úprava sestávající se ze zpoždovacího obvodu (jeden IO a kondenzátor). Pokud to schéma někde vyhrabu tak tu snad i bude, ale až v příštím čísle.

Abych nezapomněl, Tritol a PVL pracovali ještě na DTP-IDE s pamětí pro obslužný systém a zřejmě jim to i chodí, ale software ještě není hotov a nebylo nic publikováno.

Poslední interface ve výčtu je **DivIDE**, které navrhoval Zilog úplně od podlahy, takže již neobsahuje výše zmiňovanou chybu. Tato verze interface ovšem byla řešena i se systémovou pamětí 8KB EEPROM typu Flash, kterou lze elektricky mazat a přepisovat dokonce přímo v DivIDE, a 32KB SRAM. (*rozšiřitelné na 512 kilo - pozn. +GAMA*)

Tato paměť se adresuje místo původní inter-

ní ZX ROM, což omezuje možnost propojení s diskovým řadičem, jako je třeba D40/80 nebo MB-02+, protože by paměti navzájem kolidovaly. Paměť je ovšem možné "vypnout" pomocí jumperu a DivIDE se pak chová identicky jako IDEface. Celé DivIDE je na desce o velikosti asi 12x10 cm, která obsahuje systémový konektor, IDE konektor a tlačítko NMI. Filozofie DivIDE předpokládá, že bude jediným "diskovým" zařízením u ZXS a diskety či kazety můžete hodit do koše... (ovšem nepřipojte si ani K-mouse, tiskárnu, ani blbý kempston joystick... - pozn. +GAMA)

Jen pro úplnost - IDE řadič obsahuje rovněž zařízení SMUC od ruské firmy Scorpion (blíže o něm viz ZXM 3/00), snažící se zachovat kompatibilitu s Beta-diskem.

Podobně existovaly harddisky pro Profi a další, ale většinou jsou provozovány spíše pod Iskra DOSem, který umožňuje přiinstalovat příslušné ovladače.

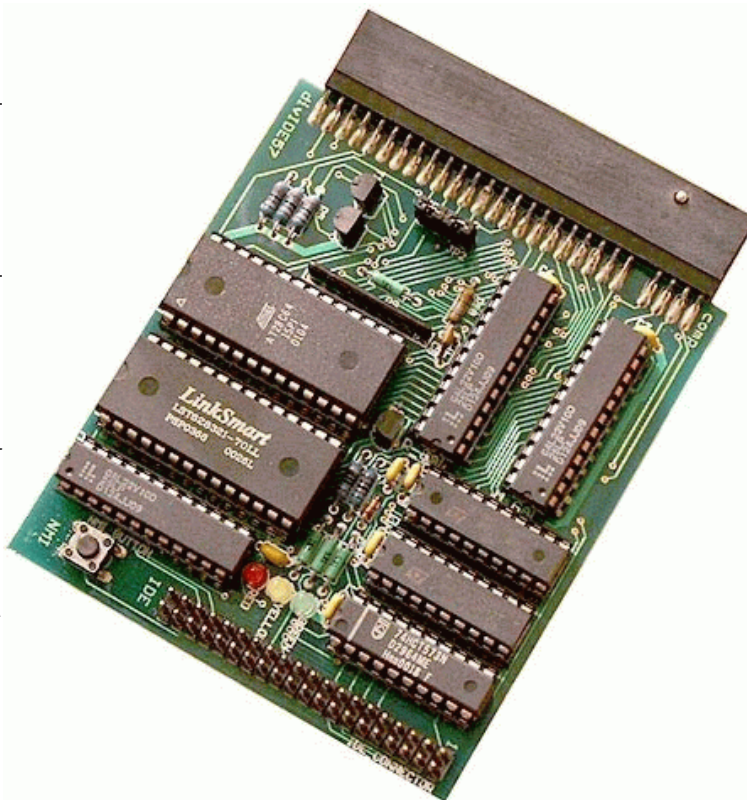
Svůj vlastní IDE řadič má a využívá i ruský Sprinter.

Pro Spectrum existuje i několik zapojení pouze osmibitových, jako bylo právě +3e, neboli rozšíření ZX Spectra +3. Toto zapojení obsahuje specifickou chybu, kterou ovšem autor neodstránil - místo toho sestavuje a udržuje rozsáhlý "compatibility list" harddisků, u nichž má ověřeno, že s jeho zapojením fungují a chyba jim nevádí.

Většina zapojení, včetně těch, které se objevují v Anglii, vychází ovšem z původního Putnikova návrhu (a obsahuje tedy i ty samé chyby).

Existuje i interface, které simuluje ZX Interface 1 bez RS-232 a ZX Networku, přičemž místo Microdrivu používá právě harddisk.

U Spectráckého klonu SAM Coupé existují dvě různá připojení harddisku, jedno na původní porty mechaniky (s převodem dvou po sobě jdoucích bajtů na 16bitový word a zpět), druhé používá asi 8 portů a zápis a čtení wordu se děje přes dva porty.



DivIDE od Ziloga

Software

Software je trošku problém, protože tato zařízení provozuje málo lidí (klasický bludný kruh).

DrOn napsal PATCH na BSDOS (MB-02+), který umožňuje použít HDD jako 250

virtuálních disket po 2MB, které nemusíte přehazovat v mechanice, ale stačí jen zadat číslo diskety. Bohužel instalace zatím není zrovna user friendly (aspoň já jsem to nepochopil). Tento soft je psán tak, aby se dal lehce upravit na daný způsob adresování.

Po vydání DivIDE, které má nějaký vlastní BIOS zaměřený hlavně na testy, začal BAZE pracovat na systému pro něj, ale bohužel zatím není nic publikovatelného.

Později Tritol vydal DEMFIR, což je program na spouštění TAP souborů z CD-ROM. Tento se umístí do paměti DivIDE a není pak třeba nic nahrávat. Ideální pro pařmeny.

Dále pak Sweet a MTs nezávisle na sobě vyvíjí nastavbu MDOSu (pro D40/80), která nepoužívá paměť DivIDE (takže by teoreticky fungovalo i DTP-IDE - pozn. +GAMA), ale rozšířenou paměť D40, a disk rozděluje na virtuální diskety tak jako patch

na BSDOS.

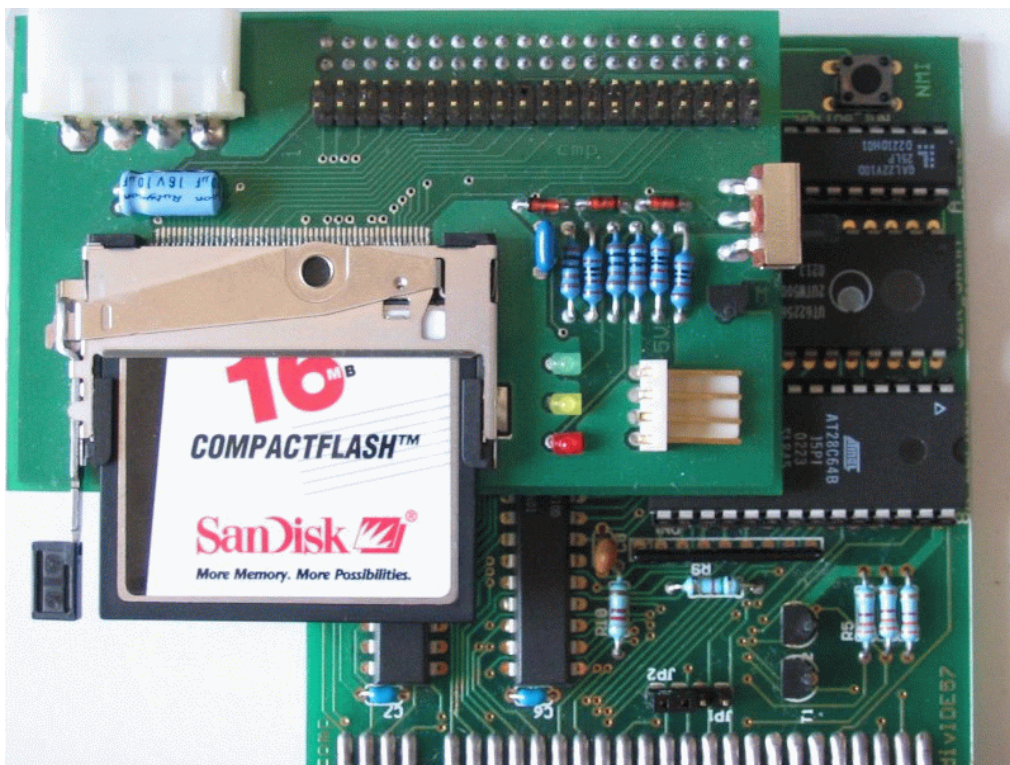
V poslední době uvažují o přesunu systému do paměti DivIDE a odpojení paměti v D40/80, což by znamenalo minimum HW zásahů a možnost použít systém i bez D40/80. (Dodejme, že každý z nich dokonce počítal s použitím jiného typu řadiče. Sweetův MDOS 3 pro řadič WD vyžaduje SRAM v

D40, MTs a jeho MDOS 2.1 počítá s řadičem Intel a stačí v D80 vyměnit EPROM. - pozn. +GAMA)

Další zajímavou novinkou je použití CF karty, což je malá kartička o velikosti asi 43x37x3 mm určené původně do přenosných zařízení jako Palmtopy a digitální fotoaparáty. Její hlavní výhodou je kompatibilita s HDD a možnost použít ji třeba

s DivIDE, což je prakticky vyzkoušeno. Její kapacita 32MB až 4GB je pro tyto účely víc než dostatečná.

... pokračování příště...



CF-IDE

čili redukce pro připojení Compact Flash karty (nejen) k DivIDE od Ziloga

+2 error

sestavil Aragorn

Je to tak, do našeho miláčka se vloudila chyba! A to do ZX Spectrum +2 od Amstradu, kde docházelo ke kolizi na sběrnici, což se projevilo hlavně ve 128 basicu tím, že nefungovaly některé kombinace kláves jako SS+A, SS+M a jiné.

Tento jev byl zesílen po připojení DivIDE na sběrnici a majitelé tohoto sdělného zařízení začali problém řešit.

Významná byla spolupráce POKeho, ZILOGa, ZOOMa a majitelů +2 na ZlínConu 2002, kde se testovaly různé počítače. Řešení přišlo až později a bylo zveřejněno na konferenci o ZXS na Pandoře. Protože ne všichni mají přístup k emailu a k Pandoře vůbec, požádal jsem o obecné povolení k použití materiálů a textů z Pandory v ZXM, s čímž nikdo nevyslovil nesouhlas a BUSY mi dokonce povolil použít cokoliv co napsal o ZXS.

Takže tady jsou, víceméně bez úprav, dva emaily, které daný problém řeší:

Od: Rudolf Musil (speccy@pandora.cz)
<Ruda.Musil@seznam.cz>
Komu: Konference ZX Spectrum <spec-
cy@pandora.cz>
Předmět: SS+A totalne vyresen
Datum: 20. října 2002 22:45

Zdar Zilog a ostatní ZX 4everi!

Ruda mi zavola, že udělal tu úpravu co měl Zoom ve schématu s velkými úspěchy na svém +2

a světe div se, po úpravě už i mně funguje celá klávesnice.

Zažívám ZX nirvanu, je to kotel.

MÉ SPECY MUSELO OD ROKU 1987
ČEKAT NA ZPROVOZNĚNÍ MÉ KLÁVESNICE
AŽ DO TEĎ (rok 2002).

A POTOM AŽ MI NĚKDO ŘÍKÁ, ŽE NA ZX
BYLO UŽ VŠE UDĚLÁNO!!!!!!

Ne a teď vážně....

Komu zlobí klávesnice ve zmíněných
shiftových kombinacích
(SS+A, CS+N, CS+M), doporučuji následující
postup:

- 1) Otevřete vaši +2/ZX128K
- 2) Najděte si diodu D35, je na levo dolu od ULY.
- 3) Nachystate si keramicky kondenzator, u mně pomohla zaručeně hodnota 680pF. A dokonce mi teď funguje i divIDE se vším i s odporovou sítí RN1. Hurá.
- 4) Připájejte kondenzátor paralelně k diodě D35.
- 5) A to je vše. Zavřete +2/ZX128K
Jako bonus navíc získáte stabilnější



spectrum pro příslušné hodnoty registru I. (63-127, resp. i 192-255 ve slow ram). Což byl taky můj případ, jakmile jsem nastavil příslušné hodnoty reg. I, měl jsem do minuty svoji +2 zatuhnutou nebo resetnutou. Po výše zmiňované úpravě už mi přší na stole moje +2 více než 20 minut, bez zatuhu nebo resetu.

Ahoj a dobrou noc,
Poke & Ruda.

PS: Musíme moc poděkovat Zoomovi, že měl v pravý čas a na pravém místě to správné schéma a vše ostatním, že nám dodali na Zlínconu tolik +2 k hledání řešení tohoto problému. Dále Zilogovi za divIDE, které nás donutilo hledat, v čem byl problém.

Specialne děkujeme (Ruda i Ja) Symbioze (Logoutova +2).

Pokusím se nyní ještě jednou znova analyzovat a vytisknout průběhy klávesnicového testu po úpravě, abychom alespoň nyní pochopili o co vlastně při zapojení kondenzátoru přesně jde.

Zatím si to netroufame říct.
Protože pravda
je tam někde venku.....

Holla.

Tak ještě jednou ;). Problém 'M'/'STOP a'/'?' už tu byl n-krát. Finální řešení jsou dvě kapacity 82pF přes D33 a D35 (klávesnicové diody pro A8 a A15).

Dosavadní doporučená úprava ~150pF přes D35 způsobovala např. nemožnost SS+CAPS, CAPS+M nebo SS+? pokud byl I=#Obeh. Tato chyba ~20s po zapnutí sama mizela, úměrně stupni nahřátí ULA.

Tato 'nová úprava' v podstatě střídavě propojuje nejproblematictější sekci klávesnice (A8, A15 - nejdelší vodivé cesty, největší kapacity, nejhůř impedančně přizpůsobená vůči 6k8 pul-lupům) s jejich budicími adresovými bity, a tak 'silou' přetlačuje zákmit/přeslech. Je šetnější než ta minulá, a problém ZCELA*** zmizel, ať už je mašina studená, nebo připojené/odpojené divIDE etc.
Zilog

ZCELA = ani po dvou hodinách snahy, navzdory žonglování s I registrem, se žádná chyba neobjevila.

Myš602

+GAMA

Byl právě socialismus a rok 1986, když si čeští spectristi všimli, že se ve světě rozmáhá nová periferie: myš.

Jen pro Spectrum samotné tehdy existovalo několik různých zapojení. Amstrad prosazoval pro svoje počítače CPC i pro Spectrum AMX mouse, Kempston dal k dispozici jiné zapojení myši elektricky kompatibilní s Amigou, které se potom tolik rozšířilo v Rusku. Přímé připojení Amiga myši přes konektor kempston joysticku, dnes známé jako A-mouse, teprve čekalo na své objevení a takzvaná kempston myš od Kompakt servisu, převlečený joystick, snad ani nemá cenu zmiňovat.

Pro účely socialismu byla ovšem vyvinuta myš zcela nová a ve formě stavebnice byla nabídnuta veřejnosti - spectristům a PMDčkářům, později i Ataristům. Myš z krabičky na máslo, se sichrhajčkami místo tlačítek, s kabelem pleteným jako pomlázka, s pingpongovým míčkem made in czechoslovakia místo kuličky. Myš 602.

Myš vlastně měla větší šanci uspět u PMD než u Spectra. Ke Spectru nešla připojit přímo, zatímco PMD bylo vybavené spoustou obvodů pro komunikaci s perifériemi a připojení myši, která byla elektricky velmi podobná Amiga myši (ovšem s tím, že s Amiga myši se nemuselo díky vyšší citlivosti naježdit sto jarních kilometrů), nebyl takový problém.

Původně se myš ke Spectru připojovala podle zapojení Víta Libovického, zařízení využívalo přerušení každou milisekundu. Tento způsob byl prý popsán v příručkách, dodávaných spolu se stavebnicí myši, a pro tento interface byl napsán i dodávaný grafický editor Greditor. *(Podrobnějšího ovšem ne-napíšu nic, protože ani po dlouhé snaze mi ty dotyčné příručky nechce nikdo půjčit - pozn. +GAMA).*

Je proto s podivem, že se objevily další programy, využívající jiné připojení myši (a i nadále označované jako myš 602). Jde o připojení, které navrhla 666 ZO Svazarmu pro svůj interface Mirek (interface s výměnou deskou, nesoucí buď 8255 nebo Z80-PIO). Programy, které tento způsob připojení používají, jsou D-Writer a upravené ArtStudio.

Pro připojení k Mirkovi se používá deska PIO1, nesoucí Z80-PIO. Využívá se jedné jeho vlastnosti, kterou 8255 nemá - schopnost generovat přerušení při určité kombinaci bitů na vstupu (díky zákmitům pak vlastně při každé změně stavu na vstupu).

Na které bity je myš připojena? Osa X a tlačítka jsou na bráně A,

osa Y je na bráně B (prý rozmístěné tak, aby se co nejnázne pájely na konektor WK

46545):

X1 A0
X2 A2
T1 A5
T2 A7
Y1 B0
Y2 B2

Dále se připojuje napájení +5V a zem.

Obsluha přerušení je možná pouze v režimu IM2, samotný ovladač vypadá takto:

PIOAD EQU #1F
PIOBD EQU #3F
PIOAC EQU #5F
PIOBC EQU #7F

O1 EQU #20
O2 EQU #80

;maska pro ctení tlačítek
DIRECT EQU 4

IPAGE EQU #B100

;inicializace Z80-PIO a nastavení preruseni

INTERR DI
LD HL,INIPIO
LD BC,5*256+PIOAC

;inicializace brany A

OTIR
LD BC,5*256+PIOBC

;inicializace brany B

OTIR
LD A,IPAGE/256

;adresa tabulky obsluh

LD I,A
IM 2
EI
RET

;obsluha preruseni brany A (osa X)

INTX PUSH AF
PUSH BC

PUSH HL
LD HL,PO SX
LD C,PIOAD

;nasleduje cast spolecna pro preruseni z obou os.

;Vstup: HL - adresa souradnice
; C - adresa brany
INTX1 IN A,(C)

RLCA
RLCA

AND DIRECT
LD B,A

IN A,(C)
AND DIRECT

XOR B
JR Z,DAL

DEC (HL)
DEC (HL)

DAL INC (HL)
POP HL

POP BC
POP AF

EI
RETI

;obsluha preruseni brany B (osa Y)

INTY PUSH AF
PUSH BC
PUSH HL
LD HL,PO SX
LD C,PIOBD
JR INTX1

PO SX NOP
PO SY NOP

INIPIO DEFB -1,-1,SERVX-IPAGE
DEFB #B7,#FE
DEFB -1,-1,SERVY-IPAGE
DEFB #B7,#FE

ORG IPAGE+#FA
SERVX DEFW INTX
SERVY DEFW INTY
ORG IPAGE+#FF
DEFW #38

Obsah proměnných POSX a POSY udává relativní souřadnice myši v rozsahu 0-255 (tedy podobně, jako se objevují na portech K-mouse).

Tento ovladač pouze zabezpečuje snímání pohybu myši během jiné práce, testování tlačítek si musí provádět sama aplikace, provádět jejich testování pod přerušením nemá žádný smysl.



Graphic User Interface

S různými grafickými prostředími, která nejrůznějšími způsoby vhodně či nevhodně doplňují nebo nahrazují operační systémy, jako by se v posledních letech roztrhl ne jeden pytel. Jak se v nich vyznat? Které je dobré a které ne? Jaké vlastnosti by měly mít? A jak by naopak vypadat neměly? Jak se vyvíjely? Které z nich by si zasloužilo implementaci na Spectru? A proč jsou Windows pytel sraček?

Vidíte ho takv vpravo?

A poznáváte ho?

Ne?

Ale je to on. To on za všechno může. Jde o první okenní aplikaci Xeroxu.

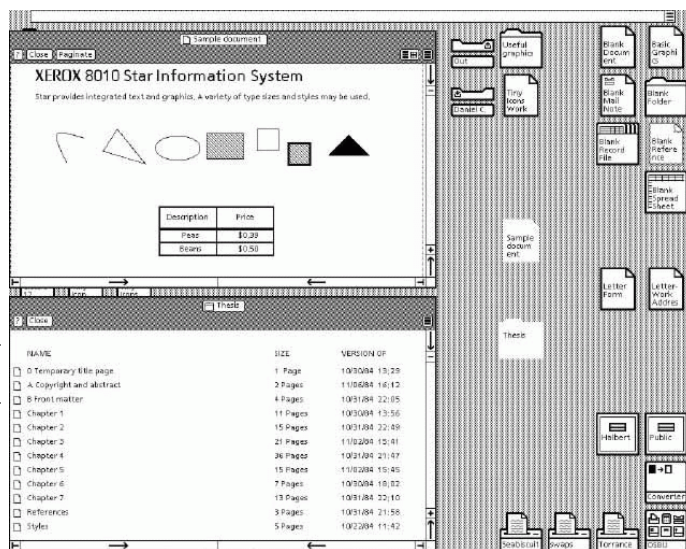
Začátky

V době, kdy se v letopočtu na místě desítkového řádu píše sedmička, v době, kdy opravdové počítače používají UNIX a basic z příkazové řádky, kdy nejmodernějším profesionálním počítačem "do kanceláří" je nově vzniklý osmibit Apple II, musejí stroje Xerox Alto a Xerox Star působit opravdu jako zjevení.

Okýnka, ikonky, grafy... Z pocho-
pitelných technických důvodů (paměti
tehdy byly neuvěřitelně drahé) bylo
všechno monochromatické, ale v uchá-
zejícím rozlišení.

Trhákem byl WYSIWYG, který dnes pod Windows zvlášť mně osobně tolik chybí (nemůžu si pomoci). Reklama ukazovala vzhled dokumentu na obrazovce a hned vedle finální papírový dokument, s vlně div se, oboje vypadalo stejné. Prostě ohromující!

Výpočetní kapacita stroje byla tehdy asi neuvěřitelně obrovská, proto se ani větší sériové výroby, opět z důvodů finančních, nedočkal, během pár let se

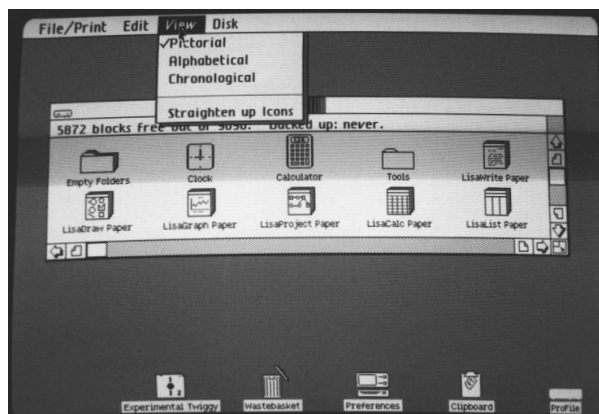


ale začalo ukazovat, že nově vznikající počítače se tomuto výkonu blíží i za cenu neuvěřitelně nízkou - částečně i díky superlevné hračce ZX-80 a sjezím následovníkům, které srazily ceny domácích počítačů a donutily i velké firmy vyrábět levněji...

Ukazovalo se tedy, že grafická prostředí přestávají být výsadou výzkumu a hudbou budoucnosti – a bylo s tím nutno něco dělat.

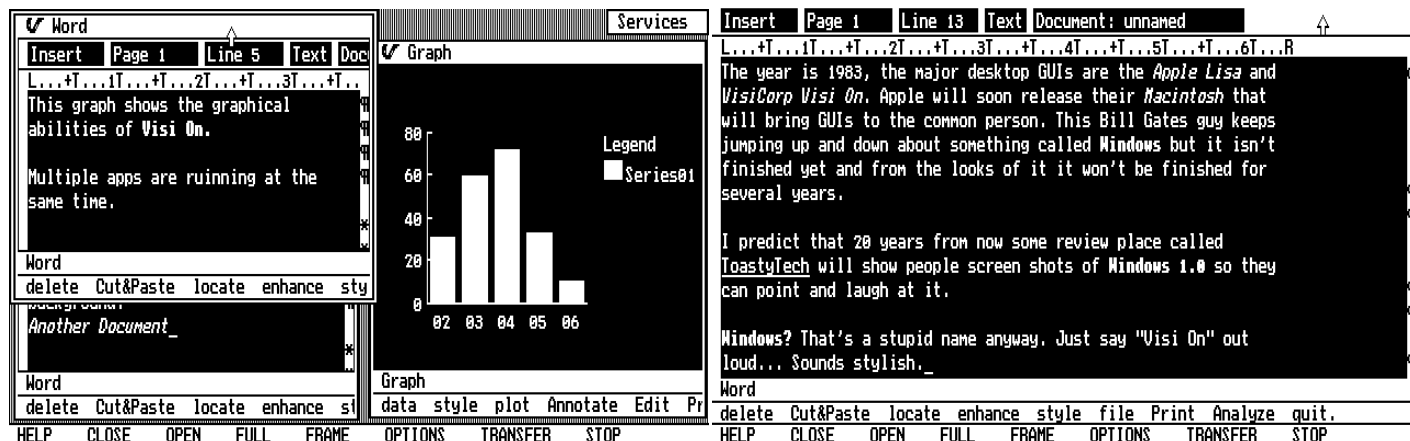
Nejznámějším pokusem je kancelářský mastodont Lisa, produkt nadšení Steva Jobse, které si přinesl právě z návštěvy Xeroxu.

Lisa nevydržela moc dlouho - Apple brzy potřebovalo vyklidit na trhu prostor pro svůj nový výrobek - ale o tom až za chvíli.



Ztuha na PeCi

Ve světě PC kupodivu nespali a tak už v roce 1982 se objevuje rovněž černobílé prostředí VisiOn - na svou dobu prý bomba bomb. Jak vidíte, neobsahovalo VisiOn jenom okna, ale už ji multitasking, aplikace jako texták, tvorbu grafů a dokonce VisiOnCalc (jméno je podobné VisiCalcu, ale ten tehdy vůbec s nějakými okénky nepočítal, zatímco VisiOnCalc je apli-



kace čistě okenní).

Grafické prostředí VisiOn potřebovalo nějaké to ukazovátko, tedy vznikl standard PC mouse.

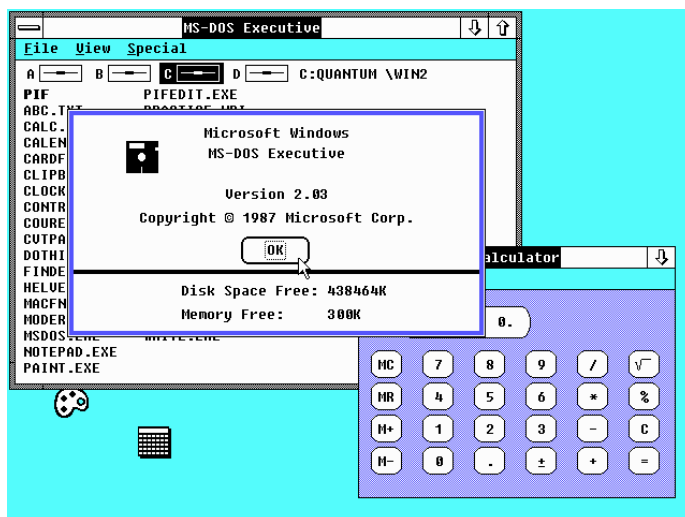
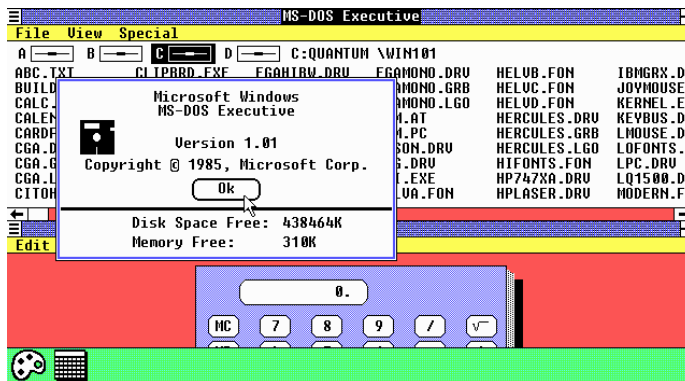
Bohužel, v průběhu věků se objevil nový, Microsoft mouse, a jako všechno s názvem MS, i tento převálcoval svého předchůdce. Budete-li chtít dnes VisiOn vyzkoušet nebo používat, je shánění PC mouse jediný problém, s kterým se budete muset potýkat.

Jinak totiž jde všechno hladce, postačí XT nebo AT, instalace je tak jednoduchá, že skoro neexistuje, prostě zapnete a jedete.

Prostředí si navíc rozumí se všemi tehdy známými DOSy - PC DOSem počínaje, přes DR DOS a různé verze MS DOSu...

O tom, jak úžasná věc to tehdy byla, nám vypovídá i druhý obrázek textového editoru VisiOn. A také fakt, že do televizních diskusí o vizuálních rozhraních počítačů byli většinou zváni spolu lidé z Lisa týmu firmy Apple a lidé s týmu VisiOn.

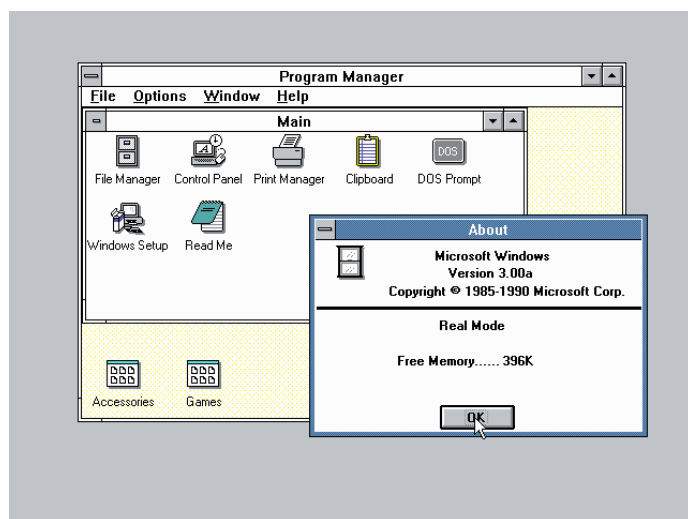
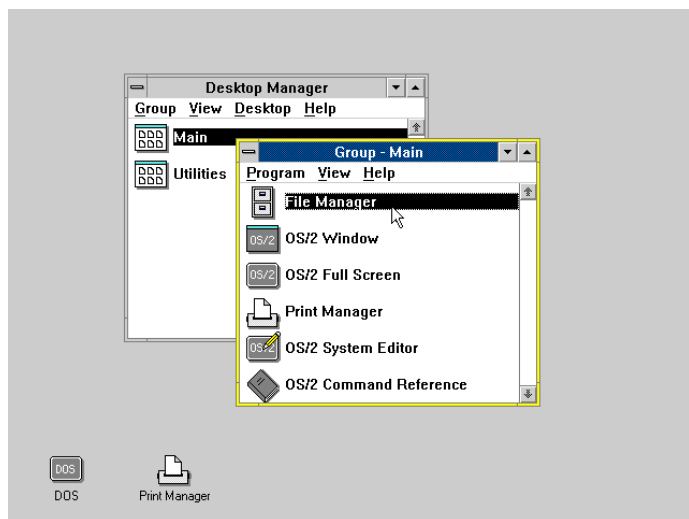
Firma však doplatila na tehdejší horečné změny v hardwaru PC - po modelech XT se objevily modely AT



pojednáním o tom, jak Microsoft Windows zjednodušují práci uživatelům - nikdo ale neměl nejmenší šanci posoudit pravdomluvnost těchto vejsplechtů, neboť první verze Windows se objevila až v druhé polovině osmdesátých let a tvrdit, že byla provozuschopná, je poněkud eufemismus.

Ale od začátku: IBM nebyla, a není se jí co divit, spokojena s MS-DOSEm, až do verze 3 prakticky nepoužitelným. Začala vyvíjet, opět ve spolupráci s Microsoftem, vlastní vizuální operační systém, OS/2. Ten se sice zrodil, ale v první verzi běžel pouze v textovém módu.

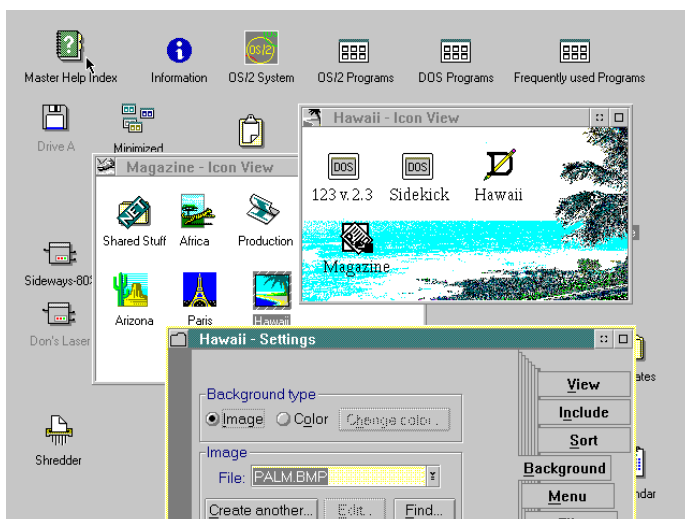
Tou dobou se Microsoftu konečně podařilo vytasit se s "grafickou" hrůzou Windows. Nejlépe tento produkt, či spíše výplod, charakterizuje fakt, že multitasking jaksi nebyl, okna se nesměla na obrazovce překrývat, a často se objevovala na určitém místě obrazovky, odkud nešla přesunout. Spustit tedy dva takové programy s nepřesouvacími okny, která by se na obrazovce byť jen trochu překrývala, prostě nešlo.



a některý software bylo třeba přetvářet, hardwaru "na tělo" jdoucí systémové věci zvlášť. Jádro VisiOn a některé aplikace tedy byly přepsány pro PC AT, pak se ale začaly rojit různá "microsofti" rozšíření jako různé přídavné paměti, jiné připojení myši, a VisiOn začal na monitorech PeCí pomalu nahrazovat šikovný, ale naprosto nevizuální Norton commander.

Bill strikes back

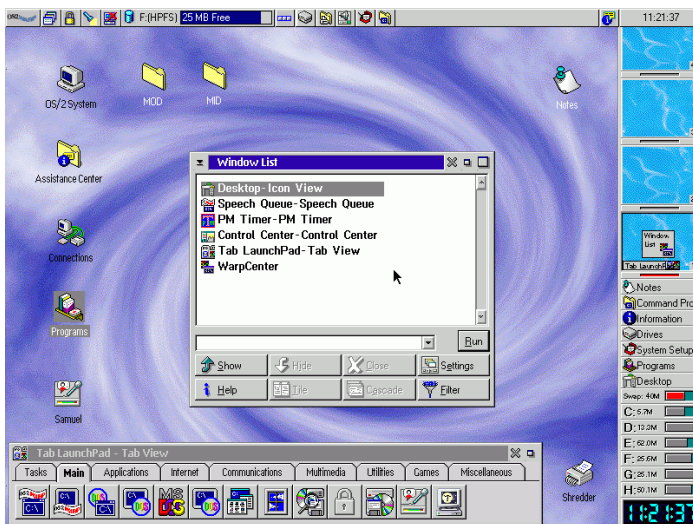
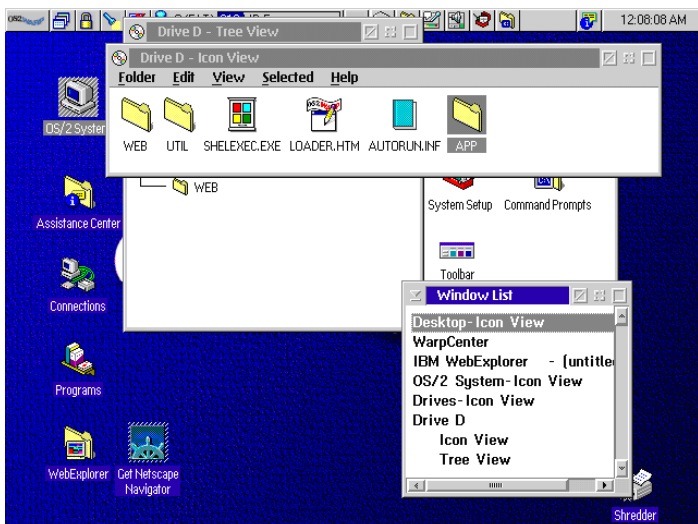
Občas se v odborných časopisech (například Practical micro-computing 1983) objevovaly celostránkové inzeráty s velkým modrým nápisem Microsoft a dlouhým



Zajímavostí bylo použití něčeho, co v dalších Woknech až do Windows 95 chybělo - tray, na kterém se zobrazovaly ikony puštěných programů.

Z nějakého důvodu se IBM domluvila s Bilem Gatesem na vytvoření vzhedu grafického rozhraní pro Windows a OS/2. Ani sem nemá smysl dávat obrázek, protože brzy po grafické OS/2 se opravdu objevila Wokna verze 2 - "překvapivě" s úplně stejným grafickým ztvárněním.

Když se potom objevila nová verze OS/2 s ještě hezčími okýnký, nikoho asi nepřekvapí, že Windows 3 (a tehdejší novinka Windows NT) vyhlížely velice podobně.



Pro úplnost, nešlo jen o vzhled, oba systémy si byly podobné do té míry, že pod OS/2 šly aplikace pro Windows NT bez problému spustit (a pomocí doplňku OS/2 i programy pro neNTčkovu Windows). Nakolik bezproblémové to bylo opačně, neumím posoudit, ale ještě jsem neslyšel o tom, že by někdo pod Wokny bez potíží spouštěl OS/2 programy. Nikoho nepomlouvám, myslíte si o tom, co chcete.

Pak se něco stalo, buď se Microsoft rozešel s IBM sám, nebo IBM s Microsoftem vyběhla, zkrátka pak už se objevují první použitelná Windows 3.1, OS/2 mění vzhled a zdá se, že konec spolupráce s Microsoftem již byl ku prospěchu, vyvíjí se v konečně v použitelný systém, stává se prvním opravdovým 32 bitovým systémem na PeCi. Tím druhým byla Windows NT.

V OS/2 Warp je už práce velmi pohodlná a podobná UNIXovým prostředím, o nichž ještě bude řeč, objevuje se například více pracovních obrazovek, mezi kterými je možné přepínat. Dokonce si z ní Microsoft tak trochu bere příklad - ještě ve Windows Chicago, která (pro změnu pod vlivem jiných OS) získávají "pětaadvacátkový" vzhled, je klasický kombinovaný close/menu button jako ve Win 3.1, Windows 95 už mají menu button zobrazený jako ikonku - přesně tak, jak to bylo možné vidět v OS/2.

Dostáváme se tím ale příliš daleko - ještě se trochu vrátíme.



Tedy se totiž objevuje nový Sinclairův stroj, kterým, po vítězném tažení Spectra do hračkářství a škol, chtěl dobýt i kanceláře a laboratoře.

Používá moderní 32 bitový procesor (byl jeho velmi levnou osmibitovou variantu) řady 68000 se systémem a uživatelským režimem a podporou multitaskingu. I pro Q-DOS se brzy objevují okna a jejich vylepšená verze SMSQ/E přežívá dodnes (kdy ji na počítačích Q40 a Q60 začíná nahrazovat Linux).

To nedává spát velkým firmám,

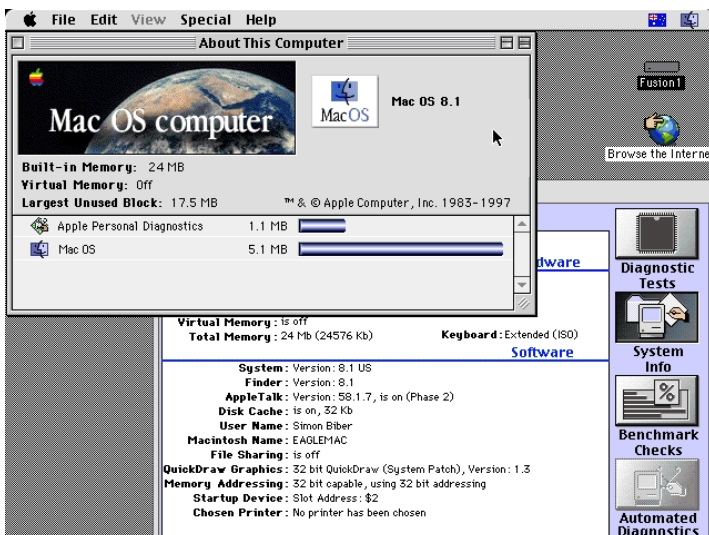
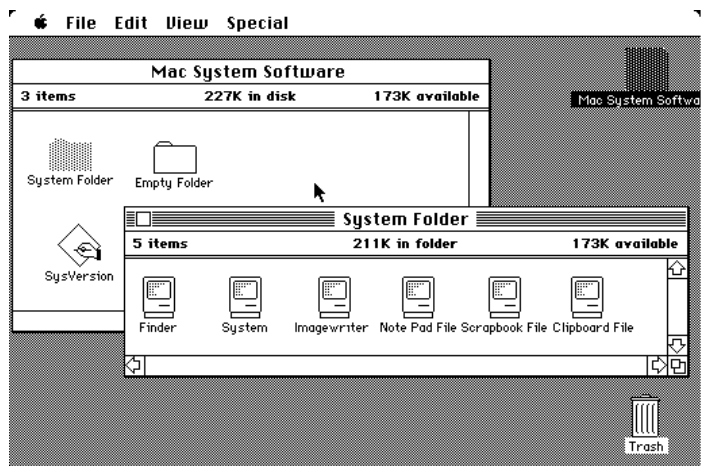
zdnlivě spícím - Atari tehdy prodává herní osmibity z druhé poloviny sedmdesátých let a jen velmi nedůsledně financuje vývoj nové herní konzole (kterou pro ni vyvíjí firma Amiga), Apple má sice Lisu, ale její vlnkovou lodí zůstává stále Wozniakův zdražil "domácí basti" Apple II, Commodore se po úspěchu Commodore 64 marně snaží protlačit Commodore +/4, Acorn po úspěchu BBC ztrácí s Elektronem.

Jabko

Nejrychlejší byli zřejmě u Apple. Steve Jobs ve správné předtuše žene svůj tým ne lidským tempem k vývoji nového počítače, založeného na procesoru řady 68000, a zdokonalování prostředí z Lisu. Tak se rodí první Macintosh 128. Přináší hned několik novinek - nový formát disket 3,5", které dokonce elektricky vysouvá z mechaniky sám počítač (aby mu nebylo možné sebrat disketu během práce). Sám si také zjišťuje její vložení (na PeCi se featurka objevuje až ve Windows 2000). Myš se používá jednotlivě (není to ale první použití myši u počítače). Pro komunikaci s periferiemi i mezi počítači navzájem je vyvinut protokol AppleTalk, založený na RS 425 (a později rozšířený i na Ethernet) s velmi jednoduchým a uživatelsky přívětivým ovládáním.

Počítač je navržen jako AIO, all in one, čiže v bedýnce, ve které je monitor, je umís-

Mnohobity



těna i disketová jednotka a vlastně celý počítač.

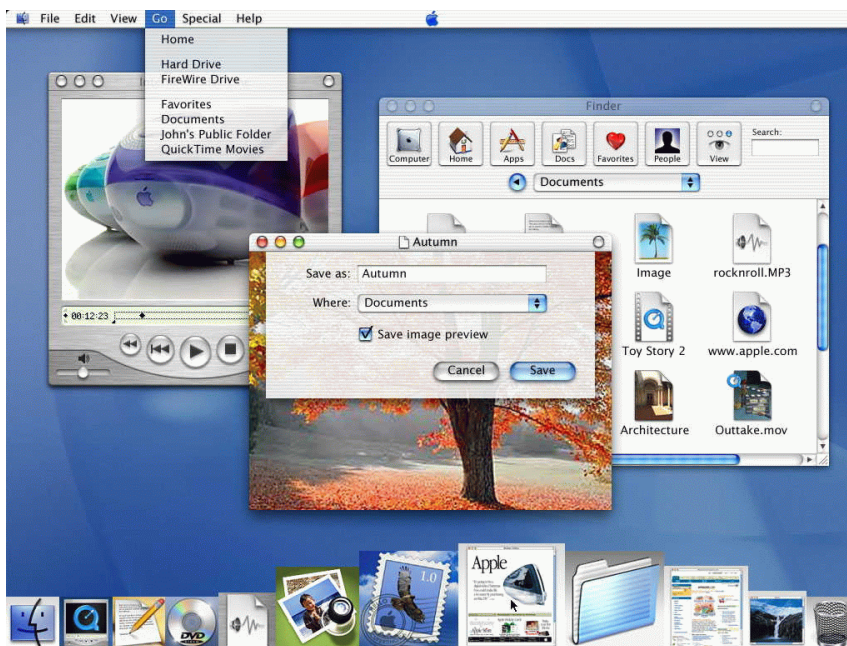
Grafika je zprvu černobílá a na systému se podepsal spěch (třeba vytvoření nového adresáře se provádí tak, že se zkopíruje a přejmenuje položka Empty folder, umístěná na ploše), nechybí ovšem koš, indikace aktivních a neaktivních oken, ani typické menu, které se pak v poněkud karikované podobě objevuje ve Windows 95.

Nezjistil jsem, od které verze MacOS měl multitasking, ale bylo to záhy (měla ho už Lisa).

Prodejní úspěch se dostavil, Apple dokonce zastavila Lisu, aby Macovi zbytečně nekonkurovala (dokud Mac ještě neměl harddisk, prodávala se Lisa s přidanou MacOS ROMkou jako Macintosh XL s harddiskem).

Paradoxně Macovi dopomohla k úspěchu i stará dobrá Apple II a hlavně její nová šestnáctibitová verze Apple II GS - o tom ale později...

Mac se časem vyvíjel - kromě vylepšování multitaskingu (zkuste v různých verzích systému spustit víc oken kopírování souboru - poznáte rozdíl), podpory více procesorů a velice jednoduché podpory více monitorů (porovnáno s "podporou" více monitorů ve Windows) nastoupily hlavně barvy, různá udělátka ve stylu zasouvacích oken, vyhledávacího centra Sherlock, ikon pro více barev (až nakonec fotorealistické ikony), nahrazení původního černobílého vzhledu oken "platinovou" šedou vizáží, se změnou procesoru na řadu PowerPC se současně systému stává softwarový emulátor starého procesoru - až nakonec přichází opravdová rána pod pás Microsoftu, Mac OS X.



O tom, že Microsoft bral MacOS naprosto vážně, svědčí nejen to, že pro něj neustále portoval své programy Internet Explorer a Microsoft Office (nutno říci, že jsou to snad nejpomalejší a nejodpornější programy pro Macintosh vůbec), ale i to, že z něj bral kdejakou inspiraci. Nejmarkantnější je detekce vložené diskety u Windows 2000 (i když zde mohla být inspirací i Amiga), slavný pomatenec "start" menu, kopírující Apple-menu, šedivá "3D" nápodoba "platinového" vzhledu ve Windows 95, bublinová nápověda (jeden z patentů Apple) a naposled i "lentilkový" vzhled Windows XP (ty jsou ale kapitolou dost samy pro sebe a o tom se zmíním později).

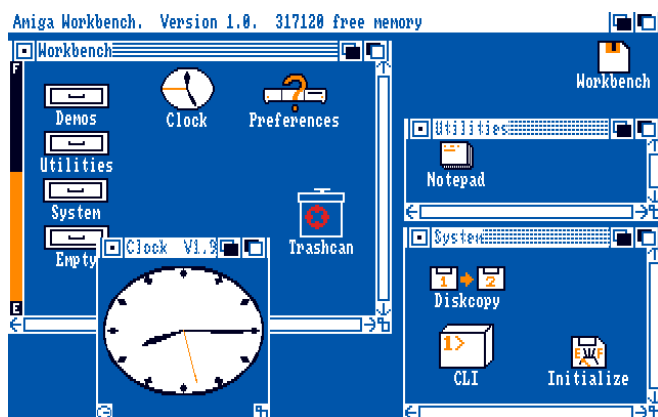
MacOS X totiž do dnešního dne přinesl několik bomb: UNIXové jádro, které určitě udělalo velkou radost programátorům (potřebuje ovšem procesor nad 300 MHz), zcela nové grafické rozhraní Aqua, které podporuje dokonce poloprůhledné objekty a nabízí trojbarevná "semaforová" tlačítka pro ovládání oken (práve odtud určité pramení "lentilkovitá" výzdoba Windows XP a jejich barevná ovládací tlačítka), ovladač pro X11, nezbytný pro spouštění okeních UNIXových aplikací (i o tom bude ještě řeč) a dok, do kterého se dají ukládat programy a dokumenty přímo na ploše.

Přítelkyně

Amiga byla vyvíjena jako herní konzole pro Atari, jehož systém VCS 2600 byl beznadějně zastaralý a 5200, kompatibilní s osmibity Atari, se neujal. Původnímu zaměření odpovídal i na míru šitý chipset. Pak se ale stalo něco, co přeměnilo Amigu v počítač. Našel se totiž někdo, kdo pro ni začal psát geniální systém.

Amiga DOS a okenní nadstavba Workbench mačkaly z počítače neuvěřitelné. Z každého tehdejšího systému bylo převzato to nejlepší, najdete prvky CP/M i UNIXu. Manipulace s okny je sice

pro uživatele Windows od Microsoftu poněkud nezvyklá, ale jedna z nejlepších, co jsem viděl. Aktivní okno nemusí být v popředí, můžete tedy pracovat třeba v textáku přes skoro celou obrazovku a přitom mít zobrazeny hodiny, kalkulačku nebo jiné okno s údaji, které v textu zpracováváte. Perfektní multitasking je pověstný. Aplikace běží buď v okně na Workbench obrazovce, nebo celoobrazovkově na své vlastní obrazovce. To je velmi dobrý nápad. I celoobrazovkovou aplikaci lze ale "odšoupnout" jako



str. 20

Star (Xerox)
Lisa (Apple)
VisiOn (PeC)

str. 24

MorphOS
GEM
GS/OS

str. 21

Windows 1
Windows 2
OS/2 - MS win manager
Windows 3
OS/2 verze 3

str. 25

RiscOS 1
RiscOS 4
Solaris
IRIX

str. 22

OS/2 verze 4
OS/2 Warp
SMSQ - Sinclair QL
MacOS 1
MacOS 8

str. 26

Solaris
InView
CybexShell
MagicCap

str. 23

Mac OS X
Workbench 1
Workbench 3

str. 27

Microsoft Bob
Windows XP
Microsoft Bob
Microsoft Bob Word



okno a podívat se na obrazovky, které jsou pod ní...

Amiga prostě předváděla na "obyčejném" hardwaru (68000, 7 MHz) velmi neobvyklé věci.

Dnes víme, že se Atari z nové konzole příliš netěšila, Amigu koupil Commodore. S novými modely Amig se objevovaly stále nové verze pořád zdokonalovaného systému - nejvyšší je 3.9.

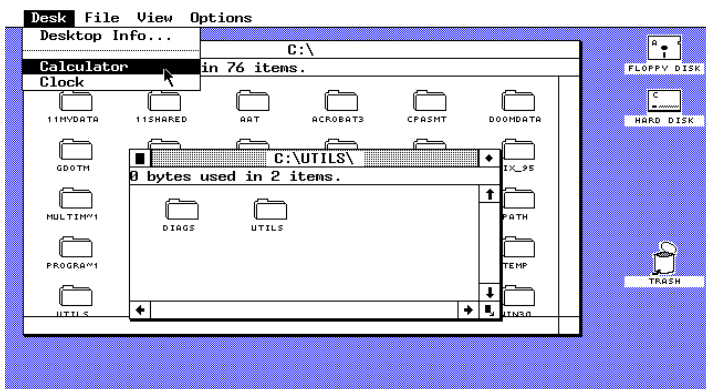
Často se Amize vytýkalo, že nemá profesionální grafický výstup, jen takový ten "televizní", DTP program Page Stream například běžel celý v interlace módu, aby dosáhl většího rozlišení, ale zase se dostavilo hlušné blikání. To řešily až poměrně pozdě přidávané grafické karty a scandoublers.

S tím, jak Amiga přecházela na PowerPC procesory, objevovala se nutnost vytvořit nějaký systém přímo těmto procesorům na míru (kvůli kompatibilitě se starým systémem musela být Amiga dvouprocesorová, neemulovala starý procesor tak jako PowerPC Macintosh).

Takový systém se opravdu objevil, je jím graficky perfektně zpracovaný MorphOS, a umožnil i vznik nové hardwarové platformy: čistě PowerPC "Amigy", vyráběné firmou Pegasos. Emulaci starších typů Amig na něm zajišťuje zabudovaný emulátor UAE.

GEM

Firma Atari tedy o svou Amigu přišla a zkázu odvrátila jen urychleným vývojem jiného počítače, tentokrát low-end strojem Atari ST za nízké ceny. Její reklamní hesla



té doby se nesou ve stylu "no to snad Apple nemyslí s těmi cenami vážně", "IBM je drahé" a "Atari - power without price".

Za málo peněz hodně muziky - docela to vyšlo, ale ne úplně. Největší slabinou byl grafický výstup - buď "televizní" barevný, nebo na opravdu kvalitní monitor s vysokým rozlišením, ovšem černobíle. Program psaný pro monochrom navíc většinou nešel na barvách a naopak. Druhý

háček byl v tom, že TOS neměl multitasking. Nebylo tedy možné přepínat úlohy za běhu ani mít jich spuštěno víc - docela rozdíl proti Macu a Amize. Obě tyto nevýhody odstranilo až Atari TT a Falcon - použitím VGA monitoru, barevným OS s multitaskingem MultiTOS, který se ale příliš neujal a místo něj se rozšířily Linuxové kompilace MinT a Magix.

Grafickou nadstavbu GEM vytvořila proslulá firma Digital Research, tvůrci CP/M a DR DOSu. Souběžně s Atari verzí vytvářeli i verzi pro PeC, takže oba systémy mají například stejné volání služeb, ale i třeba podobný formát disku (na ST nepoznatelný rozdíl mezi ST a PC disketou). Na barevném monitoru s nízkým rozlišením výhoda práce s okny tolik nevyniknou, ale na monochromu vypadá systém o moc líp.

Je vidět velká inspirace Applem, Atari má ale jinak dělané procházení adresářů a návrat o adresář výš (zavřením okna). Chybí detekce vložení diskety, nerozlišuje disky podle jména diskety jako MacOS, ale jenom podle diskdrivu. Koš je ve většině verzí TOSu jen na ozdobu, soubory přetažené na koš se hned natvrdo mažou.

Použita je dvoutlačítková myš, ovšem pravé tlačítko není k výběru z menu, narozdíl od Amigy, potřeba. Menu lišta je podobná jako u Amigy nebo Apple.

Položky Atari-menu lze rozšířit pomocí akcesorií (.acc) na bootovacím disku.

Výborný nápad je i použití AppleTalku na Mega STE a TT.

Za málo peněz hodně muziky - no, ještě

že mělo ST zabudované MIDI, díky tomu si ho oblíbili hlavně hudebníci...

Na PeCi ovšem nepotkalo GEM moc velké štěstí, Digital Research prohrála (narozdíl od Microsoftu) soudní spor s Apple a změnila způsob práce s okny. Nadále pro práci se soubory zůstala jen dvě okna, napevno umístěná na obrazovce. Tím se inspiroval i Peter Norton, když vytvářel svůj v textovém módu běžající Commander. Tento nešvar pak GEMu na PeCi zůstal až do doby, kdy Digital Research zastavila vývoj a uvolnila zdroják, FreeGEM už má práci s okny opět normální.

Osmibity

Nedivte se, brzy se ukázalo, že i osmibity leccos zvládnou.

Asi nejlépe je v tomto směru zásobované Apple II. Sama firma Apple pro něj začala dodávat Apple II Desktop, což byla pracovní plocha umožňující práci se soubory, spouštění programů a obsahující kancelářský balíček Apple Works. Nečekejte ovšem multitasking.

V ZXM 4/02 jste se mohli seznámit se systémem GEOS pro Commodore 64 a 128. GEOS ovšem existuje i pro Apple II a dokonce existoval i pro PeC, kde byl dokonce dotažen až do velmi slušného prostředí zvaného New Deal, které má vzhled Windows 95, multitasking a slušné aplikace.

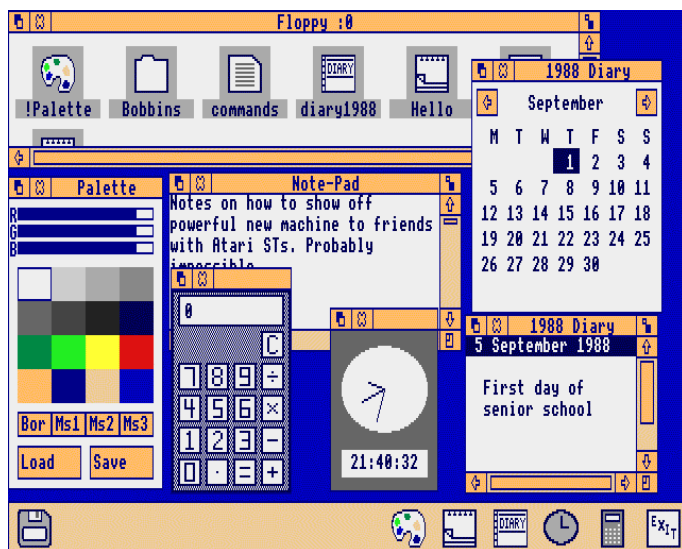
Vraťme se ale ke GEOSu. Ten už nabízel i své vlastní aplikace, navíc existovala možnost pro něj aplikace napsat (ve vlastním assembleru a basicu), nebyl to tedy jen jakýsi spouštěč programů, ale dával jim už společný vzhled a ovládání.

Umožňoval ovšem mít v paměti jen jeden program, nebyl to multitasking. Aplikace, třeba textový editor, běží víceméně celooobrazovkově, nepracuje tolik s okny.

V době, kdy se už prodával Macintosh, vyráběla Apple stále ještě Apple IIe a IIc, protože šlo přeci jen o počítače levné, v kancelářích dobře zavedené a dostatečně osoftwarované (VisiCalc, Word Perfect, ...). Nadšení vývojářů z okýnek se ale promítlo do dalšího stroje Apple II GS. To už byl vlastně 16 bitový počítač s procesorem zpětně kompatibilním s 6502 (podobný používá třeba SuperCPU pro C64/128), graficky porovnatelný s Amigou či Atari ST, jediný Apple II se zabudovaným hudebním čipem.

Jako operační systém původně sloužil





ProDOS z Apple II, přepsaný do 16 bitového kódu, pak ale přišel GS/OS verze 5 a 6.

Byl opět bez opravdového multitaskingu, mohl ale nechat na pozadí běžet určité typy doplňků. Navíc vypadal a ovládal se stejně jako MacOS, byl v šestnácti barvách (využíval tedy jen jednu paletu ze čtyř) a měl spoustu předností. Uměl AppleTalk (a Macintoshové periférie, jako třeba tiskárny, taky, podobně využívá jednotlačítkovou myš), takže připojit se k Macintoshi nebyl problém, mohli jste ho používat třeba jako fileserver v případě, že jste v GS neměli harddisk. Nové filesystemy se GS/OS naučil snadno tím, že se do příslušného adresáře bootdisku přikopíroval soubor s popisem - takže mohl umět nejen libovolný z formátů používaných na Apple II, ale opět i formáty Macintoshe, včetně velkých harddisků, snad existuje i soubor pro práci s PC disky.

Nevýhodou je jen to, že Finder (program pro práci se soubory a spouštění jiných programů) je jen aplikace jako každá jiná (klidně místo něj můžete použít třeba Program Launcher, který zabere méně místa na bootdisku), což poznáte hlavně tak, že při ukončení spuštěné aplikace se Finder musí znovu nahrát a spustit, čímž přijdete o okna, která jste měli předtím otevřená.

GS byl zajímavý stroj, slušně osoftwarovaný nejen staršími programy pro Apple II, ale i softwarem šitým přímo pro něj. Sám ovšem přispěl k rychlému zániku platformy

Apple II - konzervativní zákazníci, kteří původně nechtěli přejít na Macintoshe a chtěli zůstat věrni osmibitu, si na něm vyzkoušeli práci v Macintosháckém prostředí, na které se potom pochopitelně přeorientovali - a není se co divit, pokud si vyzkoušíte třeba zmiňovaný Word Perfect ve verzi pro ProDOS a pro GS/OS, zjistíte, že rozdíl v práci je převratný (zde se narodil od Atari ST nebo GEOSu pracuje mnohem více s okny).

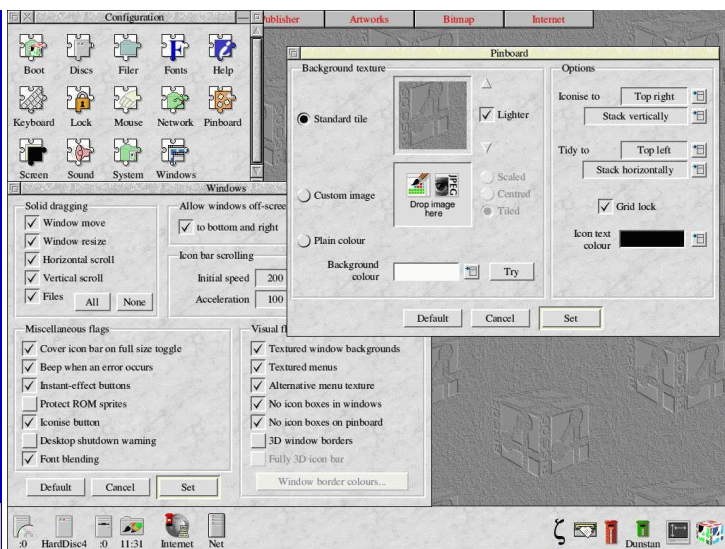
Různé desktopy pro práci se soubory a spouštění programů se vyvíjely v hojném počtu i pro Atari 800 (hlavně pod dojmem z "velkého příbuzného" Atari ST), velké popularity ale nedosáhly.

Pro Spectrum a Amstrad CPC lze brát vážně MAX Desktop, o kterém se píše na jiném místě tohoto čísla.

Jinak ovšem mnoho takového softwaru nevzniklo - částečně z paměťových důvodů, částečně kvůli rychlosti (napsat funkční okna s minimem systémových prostředků si žádá nějaký programátorský um), hlavně ale proto, že většina Spectristů a jiných osmibitářů znala okna jen z časopisů a spousta lidí vůbec nevěděla, co si pod tím má konkrétně představit (jinak by se třeba LZR Windows na Sordu nejmenovaly Windows).

Acorn Archimedes

Trochu jsem opominul jinou firmu, která slavila původně úspěch s počítačem, založeným na 6502 (jako Apple s Apple II, Com-

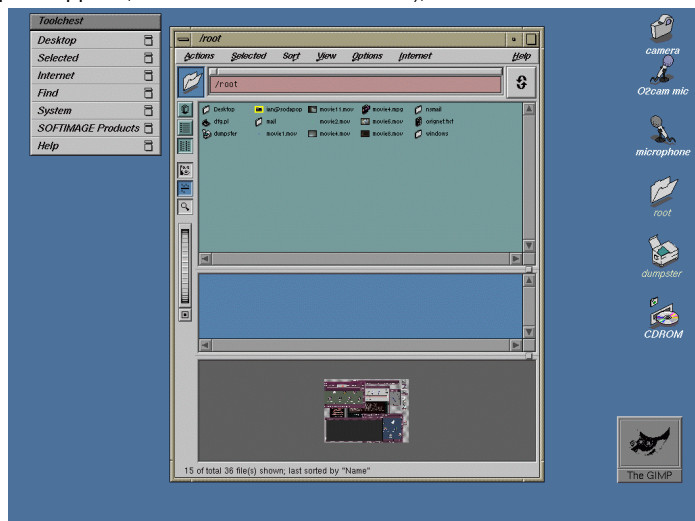
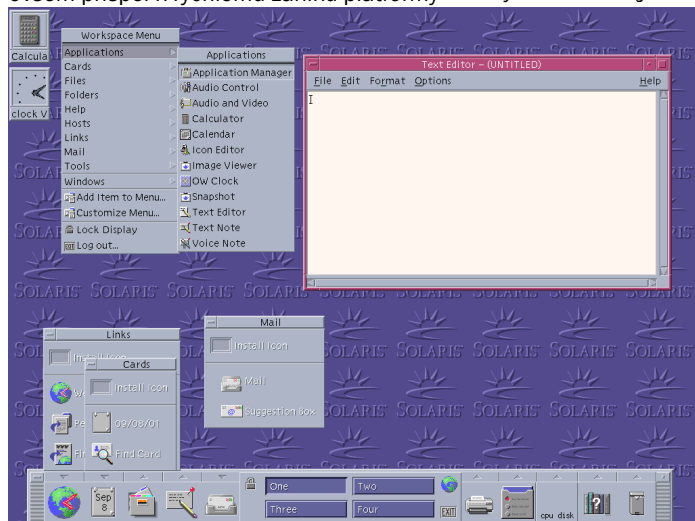


modore s C64, Atari s Atari 800), Acorn, vyrábějící stroje BBC. BBC byl výborný počítač, s podporou sítě, s vynikajícím basicem, který v různých testech pravidelně porážel i IBM PC (překonat ho mohly jen stroje s procesory 80286). Čekalo se, že Acorn přejde rovněž na procesory 68000, jako jeho konkurenti. Acorn se ale orientoval na RISCové procesory a přišel se strojem Archimedes. Ten nebyl vůbec špatný, například k němu bylo možné připojit původní BBC síť! A špatný nebyl ani nový OS. To, že šlo opravdu o kvalitu, podtrhuje i fakt, že se následovníci těchto počítačů vyrábějí i dnes a RISCOS na nich stále běhá ve své čtvrté verzi. Stejně jako jinde, s rozšiřujícími se hardwarovými možnostmi počítače se měnily i schopnosti a vzhled systému stále k lepšímu.

Unix za okny

Začalo to pravděpodobně roku 1980, kdy firma Sun vypustila do světa svůj první počítač. Tehdy superpočítač Sun 1 nesl procesor 68010, jako operační systém byl použit UNIX, doplněný okenním rozhraním SunView. Mezi perifériemi nechyběla třítlátková myš (a i další UNIXové stroje, jako Silicon Graphics nebo Digital, používají myši se třemi tlačítky).

UNIX už od svých začátků umožnil práci s více textovými konzolami, mezi kterými se šlo přepínat (zkuste si třeba v Linuxu pro Commodore 64), SunView umožnil mít více



Recenze

takových konzolí rozestraných v oknech, kromě toho umožňoval programům i grafický výstup do okna.

To ale nebylo přesně to, na co se čekalo. Tím něčím bylo okenní rozhraní W, které mělo umožnit grafickou práci na vzdáleném terminálu. Jeho zdokonalením vzniklo dnes používané rozhraní X.

Samo rozhraní obstarává jen minimum věcí a zbytek, včetně vzhledu oken, ovládacích prvků a různých listů nechává na starost takzvanému window manageru. Většina window managerů má možnost vlastnosti, které oknům propůjčují, předefinovat - takže okna mohou mít vlastnosti nejen podobné Windows a MacOSu (okno po kliknutí získá focus a posune se do popředí), ale i Amize (okno se neposouvá do popředí) nebo něčemu úplně jinému (okno získá focus po najetí myši a posune se po kliku, či okno se posune dopředu po najetí myši, ...).

Podobně jako u textových konzol, i zde je možnost pracovat s několika obrazovkami a posílat okna z jedné do druhé či dokonce do všech (v IRIXu na Siliconech je na to zvláštní "globální" obrazovka, jejíž okna se promítají do všech obrazovek, na Solarisu je na to příkaz v menu).

Ke sjednocení vzhledu poslouží dobře právě volba vhodného window manageru, na UNIXu se nejvíce zabydlel OSF/Motif. Při usednutí k Solarisu, IRIXu nebo Digital UNIXu si pak nemusíte zvykat na jiný vzhled ani ovládání. Zajímavostí jsou ovšem vektorové ikony Siliconu, jejichž velikost jde plynule měnit.

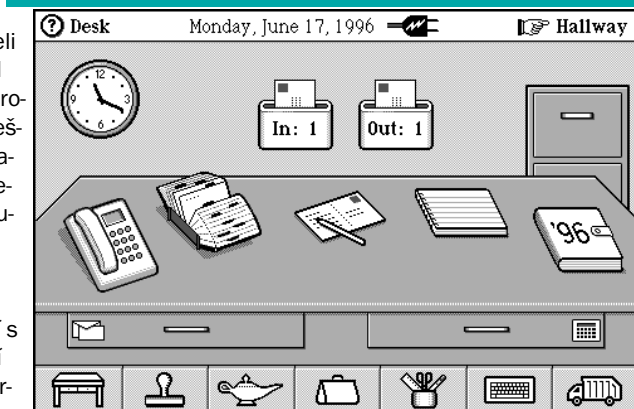
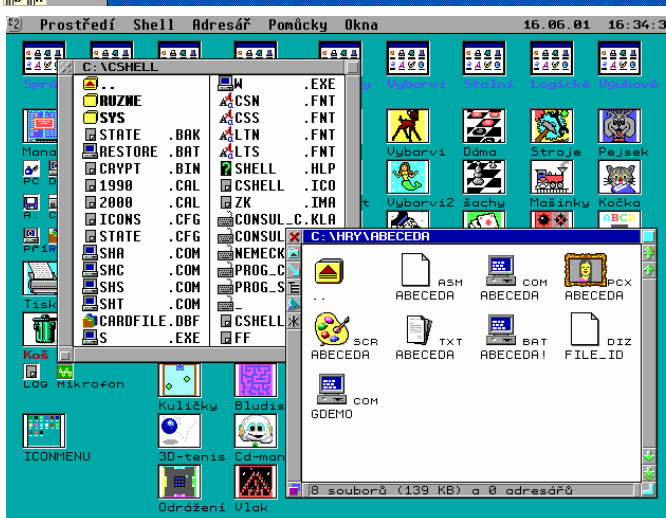
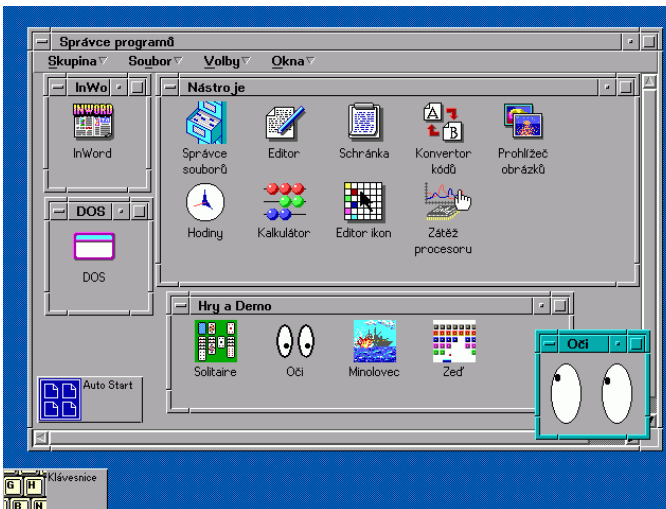
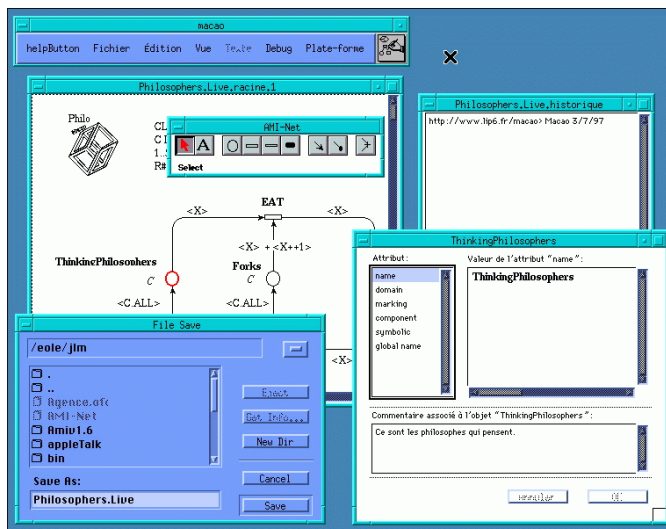
Zvláštní odrůdou Unixu byl Next Step, vytvořený pro počítače NeXT v době, kdy Steve Jobs nebyl u Apple. Byl to Unix s okenním rozhraním podobným MacOSu, zkušenosti s ním pak použil Jobs při vývoji MacOS X.

U nás doma

Vzhled OSF/Motif využívá ještě jeden zajímavý program, který ale nemá s Unixem nic společného - InView od Moravských přístrojů.

Když ještě pod MS DOSem vytvářeli svůj průmyslový řídicí systém Control panel, naprogramovali k němu celé prostředí s multitaskingem, podporou češtiny a dokonce i kancelářskými aplikacemi InText (DTP), InCalc (zdařilý spreadsheet), InBase (s podporou DBF souborů), InDraw (vektorový kreslicí program), Zebra (bitmapový kreslicí program), InMail a antivir. Zajímavá byla hardwarová nenáročnost v porovnání s tehdejšími Microsoft Windows - další verze Control panelu už ovšem byla určena právě pro Windows.

Zkuste si vzhled InView porovnat třeba se Solaris...



Jiným českým pokusem, dotaženým do použitelného konce, byl Cybex Shell ex-

spectristy Mirka Fídlera.

Ten byl inspirován hlavně prostředím GEM z Atari ST. Narozdíl od InView neposkytuje multitasking, ovšem práce se soubory nechybí, ba ani několik utilit pro práci s diskem, prohlížení, editování či dokonce konverzi souborů včetně podpory češtiny pro MacOS.

Bohužel vím jen o dvou aplikacích - jsou to rezidentní vykřadač obrazovek z DOSových programů a textový editor Mat, který měl vytlačit tehdy oblíbenou T602, ale nepovedlo se mu to (mimo jiné kvůli vleklému soudnímu sporu se Software 602, v propagačním materiálu k Matu se totiž psalo, že T602 je zastaralá a nemá smysl ji používat).

Jiné české či slovenské produkty nelze brát příliš vážně.

Jak ne a proč

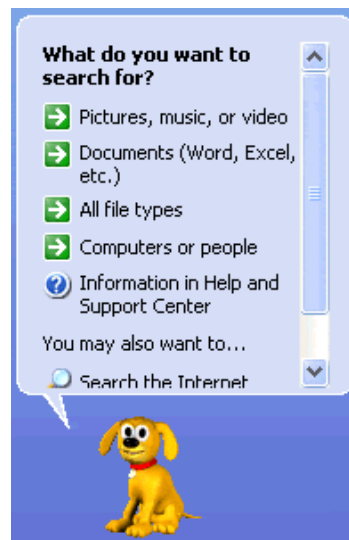
Některé firmy chtěly myšlenku oken dotáhnout ještě někam dál, přizpůsobit operační systém ještě větším idiotům, než jsou windowsovní klikači, přinést opravdový virtuální pracovní svět.

Nejprve vznikaly různé virtuální kanceláře pod DOS, jako třeba MagicCap, kde si volbou vhodného předmětu na stole ("íkonky") spustíte odpovídající program (diář, hodiny, kalkulačku, ...). Již tyto první pokusy se ukázaly jako ne zrovna smysluplné. To však jistě firmě nevadilo v tom, aby podobnou blbost dotáhla ad absurdum...

Jak jinak, byl to opět Microsoft. Vymyslel si, že se počítačový uživatel pohybuje po domě, kde jsou různé pokoje, v nich různé předměty, operační systém tam dělá domovníka a protože je uživatel úplně dement, má domovník několik přátel, kteří na uživatele dohlíží, radí mu, co má dělat, a nedovolí mu udělat nic, co doopravdy udělat chce.

Ten domovník se jmenuje Microsoft Bob a je jen dobře, že se neujal a propadl na smetišti dějin... Ne, nepropadl se. Nezmezil. Pořád tu je a straší nás stále znova a znova.

Jak jsem napsal, dům je rozdělen na místnosti, kterými můžete procházet, a v nich se nacházejí nejrůznější předměty, které můžete přesouvat, posouvat dopředu a dozadu nebo měnit jejich velikost. Že takhle bude v domě brzy bordel, to je asi každému jasné. Podívejte se jen na obrázky - jak to všechno v nepřehledně nakresleném pokoji srovnat? Všimněte si třeba malého a velkého auta (co to v pokoji vůbec dělá?), povalujícího se Netscape (není někte na podlaže roztekly třeba Microsoft



Excel?), ...

Všude na vás dává pozor jeden z Bobových přátel, hlídá vaši činnost a přispívá "moudrými" radami. Zkuste ho porovnat s obrázkem, který pochází z nejnovějších Windows XP. Neznáte tenhle styl práce odkud?

Je jasné, že když se Microsoftu nepodařilo otrávit svět Bobem, pokouší se aspoň otrávit nám život Pomocníkem ve Windows.

A jak asi vypadá taková jednoduchá aplikace pro Microsoft Bob? Podívejte se třeba na textový editor. To je aplikace celkem zásadní a přitom vcelku jednoduchá. Dovedete si ale představit, kolika hloupými dotazy Pomocníka se budete muset proklikat, než napíšete třeba článek do ZX? Jak skvěle se asi musí vybírat formátovací funkce z tužkové nabídky?

Dovedete si představit tímhle stylem zpracovaný tabulkový editor nebo třeba překladatel assembleru?

Zřejmě se začíná ukazovat, že vizualizace má své snadno stanovitelné meze. Vizualizovat ano, protože je to názorné, ale dělat z uživa-

tele debila ne, protože to už názorné není.

Stále je zřejmá síla příkazové řádky, pořád existují a budou existovat činnosti, které lépe popíše několik písmen seskupených do příkazu než pět tun klikání a pojiždění myši. To je zvlášť výrazně vidět u UNIXu, kde většina programů má možnost ovládání jak z příkazové konzoly, tak z GUI. Na něco použijete GUI, ale na něco si raději napíšete skript a necháte ho proběhnout.

Nezapomínejme ani na to, že UNIXové aplikace mohou běžet i vzdáleně, takže mů-

žítka nebo komodita "click to front", u UNIXu příkazy v menu nebo nastavení window manageru).

U většiny systémů se okno zavírá tlačítkem v levém horním rohu, ve starších Windows a v některých UNIXech je spojeno s menu buttonem a okno se zavírá dvouklikem. GEM při "zavření" adresářového okna zobrazí v tomtéž okně nadřazený adresář, skutečně zavře okno až při uzavření rootu.

U Windows od verze 95 a odvozených window managerů pro UNIX se okno zavírá

tlačítkem na pravé straně okna. Samotný menu button mají Windows od verze 95, OS/2 od verze 3 a některé UNIXové window managery.

Některé systémy mají tlačítko pro změnu velikosti okna (MacOS, GS/OS, GEM, Amiga), jiné pro roztažení na velkou plochu (UNIX, Windows, OS/2, GEM, MacOS X), další výbavu bývá tlačítko pro shoení do ikony nebo nadpisového pruhu (MacOS, Amiga, UNIX, Windows, OS/2, RiscOS, InView).

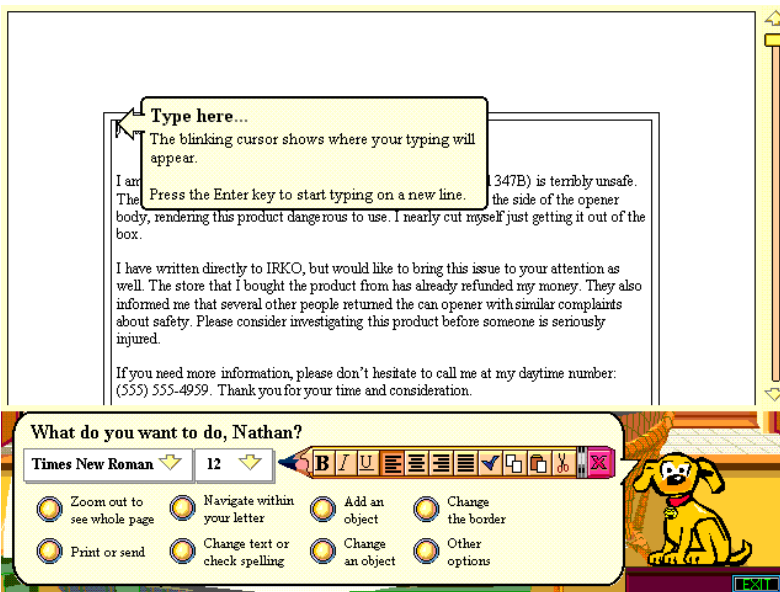
K většině grafických systémů chybí pořádná příkazová řádka (GEM, MacOS, GS/OS, GEOS, RiscOS, MorphOS), u některých je dost ošizená (Windows NT a XP) nebo může existovat zcela samostatně

(AmigaDOS, UNIX, staré Windows a InView), někde mají okna svůj samostatný script (Rexx na OS/2 a Amize, AppleScript na Macintoshi, Tcl a Tk na UNIXu).

Rozšiřování možností je různé - od pouhého přikopírování doplňku do daného adresáře (MacOS, GS/OS, RiscOS) až po složitou instalaci (Windows), někde mezi je UNIX a Amiga, kde se lze v názvech různých knihoven a balíčků jen těžko intuitivně orientovat.

Mám dojem, že tento článek vypadá, jako by byl určen do nějakého PC časopisu, kam by ho ovšem nevzali, protože nevyznívá pro PeC právě nejpříznivěji.

Ale užijte si ho. Osmibity budou přistě.



žete sedět u slabého hardware, zatímco program běží rychlostí danou superserverem, slyšel jsem dokonce o tom, že jako terminál pro X sloužilo ZX Spectrum!

Souhrn

Podívejme se na všechno ještě jednou přehledně.

Multitasking neumí osmibity (GEOS, Apple II Desktop), GS/OS, Atari TOS + GEM

Použití OPATu

Sweet Factory

Nemá smysl zde popisovat strukturu vstupních a výstupních dat OPATu. Ten vyšel v nedávném ZXM 1-2/2000. Protože ne všem bylo hned jasné o co jde, pokusím se vysvětlit, jak OPATa použít v aplikacích. Vezměte si k ruce tedy jeho popis (pokud ho nemáte, musíte si ZXM koupit). Já jsem zkoumal LEVEL A1 pro MDOS 1.0.

Nejprve si definujeme nějaká návěští:

```
OPAT equ 23867 ;vstupní bod
COM equ 23870 ;povel, příkaz
SEL equ 23871 ;zařízení
ADD equ 23782 ;adresa začátku bloku
LEN equ 23875 ;délka bloku
NAM equ 23878 ;jméno souboru
ERR equ 23890 ;chybový stav
;příkazy:
INI equ 0
LDF equ 1
SVT equ 2
CAT equ 3
DEL equ 4
FIN equ 6
DRI equ 7
```

Více příkazů pro ukázkou zatím nepotřebujeme.

Začneme tedy s příkazem:

INI

vstupní data jsou na adrese ADD: 0=48K memory, nebo jednotlivé bity označují používané 128 stránky. Zapište na ADD tedy 0 a zavolejte OPATa:

```
ld a,0
ld (ADD),a
call OPAT
```

Na adrese LEN vám vyjde adresa na které jsou jednotlivá dostupná zařízení ukončená znakem 13 dek. To umožní aplikaci si přečíst, s jakými různými mechanismy je možno pracovat. Adresa ADD obsahuje adresu kde jsou informace o OPATu. První 2 byty je adresa, kde je zapsáno LEVEL, SYSTEM, VERSION a Autor. 3. byte je popis struktury jména souboru a od 4. bytu následuje seznam podporovaných povelů OPATu ukončený 255 dek. Seznam obsahuje i povely rozšířené. To umožní si aplikaci přečíst, jestli některý povel nebude moci OPAT zpracovat.

LDF

mohu zavolat samotný (COM=1) nebo rozšířený (COM=17 = %00010001). Už chápete co znamená rozšíření, to se přece za-



pisuje do horních 4 bitů povelu. Vstupní data: SEL=zařízení (A nebo B nebo X pro MDOS), ADD=adresa dat, LEN=délka dat při rozšíření 1.

```
ld a,1 ;příkaz LDF
ld (COM),a ;zapiš do COM
ld hl,jméno ;přenes jméno souboru
ld de,NAM ;do OPATU
ld bc,10 ;délka jména je zjištěna po-
velem INI
ldir
ex de,hl ;musíme ještě doplnit tečku
a příponu
ld (hl),"." ;tečka je všude stejná
inc hl
ld (hl),"B" ;pro MDOS je přípona „B“
ld a,"A" ;nebo taky „B“ či „X“
ld (SEL),a ;jméno zařízení
call OPAT
or a
ret z ;z=příkaz bez chyby
V registru a nam pak vyjde možná chy-
ba, např. pro LDF je to 3 = File not found.
Chyba se také objevuje na adrese ERR.
```

SVT

Příkaz SVT lze rozšířit o požadavek přepsání původního souboru. Vstupní informace jsou stejné jako u LDF, jen výstupní chyby jsou jiné (viz popis).

CAT

Tenhle je trochu složitější. Pro level A1 MDOS jsou podporované rozšíření: 1, 13, 14,15. Při rozšíření 0 musíme na ADD zapsat adresu bufferu pro CAT. Při rozšíření 1 si OPAT natáhne jména souborů do SRAM D40 (u MDOSu). Další vstupní informace jsou SEL, ADD a NAM. Pokud budete chtít vybírat všechny soubory dejte jako masku toto: ??????????. S hvězdičkami jsem jaksi u MDOSového OPATa (A1) nepochodil. Rozšíření 13 (COM=211 = %11010011). Nastaví ukazatel na první položku v adresáři. V NAM pak najdeme první soubor z adresáře. Rozšíření 15 (COM=243) pak najde

další položku adresáře. Před tím ale musíme použít CAT a nastavit souborovou masku. V NAM pak budeme mít jméno dalšího souboru. To samé pak platí pro rozšíření 14 (COM=227) CAT previous. Nasatví v NAM předchozí soubor. CAT init nastaví v NAM první položku adresáře.

DEL

provede smazání souboru. Tento povel lze rozšířit o 1 = smazat vždy (COM=%00010100). Vstup je SEL (jméno zařízení) a v NAM je souborová maska.

FIN

File INfo provede zobrazení parametrů souboru. Opět je vstupní parametr SEL a NAM (jméno souboru). Výstup je pak v LEN (délka souboru), ADD (start) NAM (třetí parametr): první byte je:

0= není použit
1=textová informace (atributy, datum,čas) další byty je ona informace
2=číselná informace, následují 3 byty s touto info.

Toto vše by se dalo použít na pěkný výběr souborů z adresáře: Nejdříve CAT s maskou, do NAM vyleze 1. soubor, vypíšu si ho na obrazovku pak FIN a dopíšu si k němu další informace. Na klávesu „dolů“ dám CAT next a na klávesu „nahoru“ CAT previous a smyčka se opakuje. Není problém udělat něco jako PageUp a PageDown; třeba o 10 souborů.

DRI

Informace o drivu získáme tímto příkazem. Vstupuje akorát jméno zařízení v SEL a výstup je v NAM: jméno disku nebo 255 není-li definované; ADD=adresa informace (viz.popis).

Další příkazy jsem nezkoušel, protože LEVEL A1 MDOS 1.0 je neumí. V podstatě jde ale o pochopení funkcí OPATu. S přesnými informacemi můžeme klidně napsat aplikaci s použitím OPATu i s pouhým kaze-
tofonem.

V dalším čísle si ukážeme nějakou praktickou ukázkou použití OPATu - nahrajeme soubor do obrazovky (jen kratší 6913 bytes)

Použitá literatura: ZXM 6/94, 1-2/2000, Assembler a ZXS 1.

Pokračování v příštím čísle ZXM

Historie skupiny Crazytronic

Mr. Bob

Crazytronic je znojemský (nejen) demomakerský tým, jehož historie se začíná psát někdy na přelomu roků 1994/95.

Prvním dílem bylo demo NATIVITY pro ZX 48, pod jehož autorstvím byli podepsáni Mr. Bob – MOP - MAX. Celé demo je silně neoriginální, kradený screen, kradená hudba a jediný originální prvek je samplovaná hudba od MAXe.

Spolu s demem NATIVITY vznikalo demo CRAZYDIGY ONE 48. V první části je kradená hudba a nějaká doprovodná grafika od MOPa, hlavně však zde bylo pět celkem kvalitních (podle mě) SQtackerových hudeb od MAXe přehrávaných jednoduchým codem...

V létě 1995 se většina CRAZYTRONIC-makerů povalovala a propíjela, takže na demu MONOCHROME jsem pracoval sám (code Mr. Bob, gfx Mr. Bob). Bylo celé black&white (napovídá název), a jak mi později napsal EYE, až na ty „mráčky“ to bylo o něco lepší než předešlý věc (ale jen o trochu). (dalo se to přežít – pozn. +GAMA)

Po prázdninách 1995 mi dodal nějaké obrázky do té doby pasivní člen ALF (pomalu začal nahrazovat MOPa inklinujícího k PeCím...) a vznikla jakási grafická galerie BLEND(48/128), code by Mr. Bob s hudbou tentokrát od BELLA (K3L) a od AXE (tenkrát K3L). Celý jsem to dělal asi pět dní, během dovolené.

První demo only128 bylo FUNRAGGAE a pro spoustu lidí bylo zklamáním... Na stovdacetosmičku skoro žádný special efekty (kromě jednoho interlacu) (což není speciální efekt - pozn. +GAMA) a silně neoriginální (podle ne/závislých hodnocení). Code tenkrát dělal Mr. Bob, grafika byla od MOPa a trošku od Hannah a hudba byla zase od členů K3L (Axe a Bell)...

Tímto demem také většina členů odložila svá Spectra a Didaktiky a začali pařit na PeCích... Vlastně všichni kromě mě. Velikým zklamáním byl pro mě odchod MOPa ze specy scény.

Trvalo celkem dlouho než jsem z již hotových částí poskládal demo HERESY a začátkem léta 1998 ho dokončil. Celé demo je only128 a působí celkem neuceleným dojmem, mezi jednotlivými částmi je mezera skoro čtyři roky. V té době jsem vlastně byl jediným členem CRAZYTRONICu, až téměř před dokončením Heresy začala autorsky spolupracovat Hannah. V demu Heresy je vlastně autorem úvodního loga, a vypočítala

a přepsala dráhy „ocásku“ v end-partu (mimo chodem, někdo na to nepřišel!; end-part se používá při rotujícím nápisu ZX stiskem space...). (akorát že prší, jinak to nebyla až taková hrůza – pozn. +GAMA)

Dokončením dema HERESY se Hannah stala stálým a aktivním členem Crazytronicu. A už jsem zase nebyl sám...

Role grafika se ujmul s takovým nasazením, že ještě na konci léta 1998 je hotovo demo HANNAH's GALLERY, taky 128 only. Je to taková trochu netradiční obrázková galerie, představující nového grafika (-ičku, pardon) na specy scéně. Všechny obrázky jsou vytvořeny pouze za pomoci Artstudia (včetně spritů), takže jen poctivé zx screeny, žádné konverze z pece (narozdíl od ostatních dem, kde hojně používáme zPeCe grafiku). Jó, a prý je HGALLERY pouze pro dospělé starší 18ti let... (a s deštníkem, zas totiž prší – pozn. +GAMA)

V listopadu 1998 je dokončeno demo ELECTROLITE (opět pouze 128). Ohlasy mi přišly velice smíšené... Jako komentář snad jen tolik, že už mě přestalo bavit používat cizí hudbu, tak jsem se pokusil o vlastní samplovku v endu, no ovšem nic moc... (bane, bylo vidět, že je Crazytronic pořád lepší a lepší, až na neustálé pršení – pozn. +GAMA)

Na přelomu roku 1998/99 jsem mailem rozesílal CRAZYTRONIC's PF99, takový malý dárek od Crazytronicu pro všechny spectristy, kteří se rozhodli do nového roku vzít také své Specy. Je to první demo, které snad neprší (mám 128+2A a eMko 128 - takže stoprocentně to nevím). Hudba je zase od Bella (K3L), sampl jsem sestříhal a namixoval já.

Na Doxyconu'99 jsme začali práce na demu CHRONOLOGY 4. Podnětem byla šuplíková hudba od Bella, po níž demo dostalo název. Nevím co o tom napsat, tak se na to koukněte a napište... Snad jen tolik, že nakonec jsem je ještě na Doxyconu99 dodělal, protože jsem na poslední chvíli začal dělat úplně jiné demo pro democompo for Doxycon'99.

Tím demem bylo MINDCONTROL 128. Je 128 only a na Doxyconu jsme s ním vyhráli druhé místo... ze tří... takže předposlední... (proti Omegovu Exception? já bych to považoval za úspěch... – pozn. +GAMA)

Po návratu z Doks jsme udělali kratičké info - Crazytronic on the Doxycon99 - , kde je shrnuta naše účast na Doxyconu 1999.

Je to hodně jednoduché, takže to jede i na 48 a snad i na všech dostupných emulátorech...

I když jsem tady původně psal, že se budem během léta poflakovat, přesto se nám podařilo začít a o několik týdnů později dokončit takový letní demoúlet - demo REINJECT 128. Tradičně běží jen na 128čkách a je to celý náky úchylný. (kecá, zas to bylo lepší než ta dema předchozí, tedy skoro... – pozn. +GAMA)

Na Doxyconu '99 jsme se konečně setkali s dalším znojemským spectristou. Je docela paradoxní, že ač bydlíme asi pět kiláků od sebe, seznámili jsme se až 300 km od Znojma. Navázaná spolupráce postupně vyvrcholila tím, že se Hood stal stálým členem Crazytronicu - zaujal roli hudebníka. Takže od této doby snad bude ve všech našich výplodech originální hudba. (náhodou, hudba od Hooda je velmi super a je na kvalitě celého týmu vidět podobně jako skvělé grafické kreace od Hannah, předchozí hudební pokusy Crazytronicu se s jejich současnou produkcí nedají už ani srovnávat – pozn. +GAMA)

Prvním demem s hudbou od Hooda je INFUSION 128 - jak jinak než only128. Jednak je uvedením nového člena Crazytronicu a jednak bylo děláno na Zlincon 1999, poslední Specy party v české republice v tomto roce, v tomto desetiletí, v tomto století a tisíciletí... (vzhledem k tomu, že se nekoná rok nula, století končí až s koncem roku 2000, jak by vám vysvětlil Isaac Asimov... – pozn. +GAMA)

Rozloučení s rokem 1999 a přivítání roku 2000 symbolizuje Crazytronic's PF2000. Je to současně naše přání všem spectristům do nového tisíciletí a mělo by fungovat i na 48mičkách - obsahuje vynikající Hoodovu kompilaci vánočních melodií (Rákosníček moc vánoční není, ale zní na prostě skvěle – pozn. +GAMA).

(a hele, malé opomenutí, co se takhle zmínit o Hoodově úpravě Pro Trackeru 3.3 pro MBčko? – pozn. +GAMA)

No a to je tento rok všechno. Všem přem pohodičku, klídeček a hodně inspirace potřebné ke vzniku kvalitního nového software... (třeba nové demo od Crazytronicu? natrhnete Rusům tričko – pozn. +GAMA)

Specy žije...

ZlínCon 2002

Sweet Factory

- jaký byl

Zlíncon byl (jestli mě paměť neklame) 19.-20. října léta páně 2002.

Termín tohoto Zlínconu byl posunut kvůli tomu, že ještě není sníh a taková zima, protože loni v sobotu dopoledne nešel proud a netopilo se. Taky jsem to odnesl nachlazením jako hrom.

Ze západních Čech vyrazila trestná výprava ve složení Shrek, Sweet a Wixet. Wixeta jsme museli založit, protože Wixet byl totálně bez peněz. V nějakém městečku si byl ještě vybrat poslední prachy z poštovní spořitelny.

Cesta proběhla celkem hladce.

Shrekovo favorit se statečně držel, po dálnici jsme frčeli průměrně 128 km/h, v některých momentech ukazoval tachometr 160. Za Brnem se začal ozývat celkem nepříjemný zvuk, který po půl hodině přestal. S ním taky přestal ukazovat rychlost tachometr (celkem detail).

Na vlastní místo konání jsme dorazili asi v 11 hodin dopoledne.

Wixet s sebou přitáhl PeC a já mu dotlačil na dvou HDD naskenované ZXM, takže od té doby (dnes je 24.11.2002) převádí skeny z BMP do PNG a ořezává to, co tam nepatří.

Shrek měl s sebou svoje MB02+ bez horního krytu, který mu pak věnoval Aragorn (co on bude dělat s MB02 to netuším).

Shrek ho vlastně zadarmo neměl, Ara-

gorna pak pozval na večeři.

Asi hodinu trvalo to, než jsme nanosili všechny krámy z auta nahoru do patra a poskládali do funkčních sestav. Opět se ukázala nevýhoda MBčka, které je třeba poskládat a pospojovat kdovíjakými šlahouny a drátky (už asi zním jak ohraná deska že?).

Já jsem si s sebou nic nebral, jen diske-ty a peníze na jídlo a Divlde.

Shrek okamžitě začal makat na dalším vylepšování MB Commandera a Wixet začal makat na ZXM.

Během odpoledne jsme se ještě ubytová- li (Hood už měl pro nás objednané postele - dík).

Hood celý Zlíncon dělal na NMI menu, konkrétně na podpoře Z80 snapů na MB (musím podotknout, že ještě není stále hotové - opravdu to není jednoduchý seřvovat data o kterých ještě nevíte jak budou velká).

Pak dorazil i Zilog a předvedl Divlde.

Okamžitě jsem zakoupil jeho stavebnici (a pro jistotu ještě jednu - pro Gregora, kterou jsme mu pak odvezli i s jakýmsi monito-rem od Zooma do Rokycan).

Jojo, divide bude sqlá věc, Zilog předvedl na něm bezva barevné video (prý zatím bez zvuku), předvedl jak PeCí odmítaný nějaký starý HDD Divide krásně zbaští.

Zilog s Pokem ještě řešili problém Divide a XXS+2 a stisk ss+A.

Sám tomu problému vůbec nerozumím,

takže vám o něm nic nenapišu, ale Ruda Musil a Poke znají řešení, která spočívá v malé úpravě +2. Právě proto je třeba vynechat na Divide podporou sít.

Já mám taky +2 a odpory jsem zaletoval a problémy nemám. Bohudík.

V neděli už se toho nic moc nedělo. 8bc ukazovali jejich IDE IF zabudovaný přímo v MB02. Je osazen SMD součástkami, jsem zvědav který amatér si to dokáže zaletovat.

Do MBčka se takhle vejde i KompaktFlash karta, viděli jsme to. Kopírování na HDD a vůbec přenos dat je pak velice super, takže se dá provozovat i MultiTech animace a šílená dema.

8bc taktéž předváděli novou technologii MultiTechu, vypadá daleko lépe než ty starší obrázky.

V neděli jsme ještě se Shrekem začali předlávát DOM (Disk Operation Manager) pro BSDOS. Měli jsme s tím hodně trápení, ale v této chvíli je už hotov.

Docela špatně se předlává software, který jste napsali před třemi lety a pro D40.

Protože to máme do Zlína celkem daleko, museli jsme vyrazit zavčas, odjížděli jsme asi ve tři odpoledne a v Plzni jsme byli sedm večer a to jsme se ještě stavovali v Rokycanech u Gregora. osobně jsem byl doma až v devět.

RockOn 2003

Shrek

Že nevíte, co je RockOn 2003?

Byl to malý sraz 8bitových nadšenců v obci Rokycany.

A vzhledem k tomu, že názvy conů se odvíjí od místa konání a jelikož městečko Rokycany znám i pod jinými názvy (Romcika-ny, Rocikany...), tak jsem tak nějak tyto ná- zvy zkombinoval a vyšel název RockOn 2003 :)

Dále je důležité říci, že tento sraz svolal Gregor. Mělo se jednat čistě o sraz, kde se měla probírat problematika hardware, ale jelikož na prosby Logouta a Wixeta se Gre- gor obměkčil a pozval mě také, tak jsem na této hardwarové akci pouze kódoval - keep coding :)

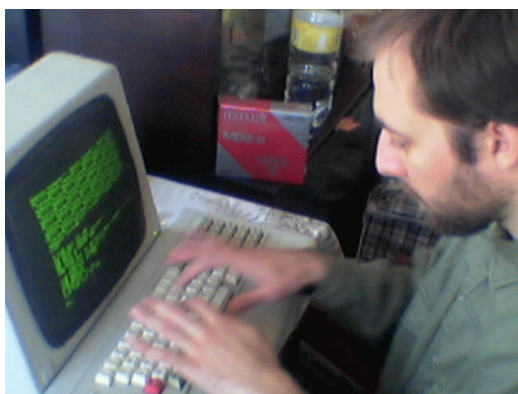
Tak a kdo tam všechno byl?

Bohužel si nepamatuji každého, ale co si pamatuji, tak tam byl Logout, Wixet, Ve- lessoft, +Gama, Pavel Železo (Vopeřenej, chvílku Janek Wagner, snad Jirka Hájek -

pozn. +GAMA), Gregor :) a jeho žena.

Já jsem pouze seděl u mojí specyální sestavy složené ze ZX Spectra 128kB, MB- 02+ 512kB a momentálně bez MB Ide Face, jelikož mi ho 8bc ještě neopravili... (LMN prosím oprav to !).

Ehm, trochu jsem odbočil, takže se vrátí-



me k RockOnu.

Všude se pořád někde něco řešilo a dis- kutovalo.

Co se týče kódování, tak jsem tam nebyl sám, taky tam makal Velessoft, který za tu dobu, co tam byl, upravil Promethea 128 pro SAMa. Jinak, co se týče SAMa, mi Ve- lessoft předvedl opravdu zajímavé věci :) (A to Velessoft předvádět umí, navíc SAM umí opravdu zajímavé věci. Další coding atrakci byl Consul 2717 Zbrpojováček, klon PMD 85.2, který byl nucen předvádět, co vlast- ně dovede - pozn. +GAMA)

Já jsem dělal na BS Dosu 4.00, ale vů- bec mi to nefungovalo, jak jsem chtěl.

Mno to je tak asi vše, co mohu o RockO- nu 2003 z mé strany napsat. Jinak bych chtěl poděkovat Gregorovi a jeho ženě za uspořádání supr akce.

(Další RockOn se chystá na jaře 2004 - pozn. +GAMA)

JHCon 2003

Logout

Jednoho dne jsme se já (Logout) a HOKAR (Specy nováček) rozhodli udělat vlastní Specy slezinu (neplést s orgánem, myslím con ;-).

Ten den byl konkrétně druhý den Kapli-Conu, ale to je už vedlejší.

Datum konání JHConu bylo stanoveno na 10. až 12. ledna 2003. Místo conání jsme zcela logicky stanovili do Jindřichova Hradce (pořádat con v Ostravě, když jste z Jindřichova Hradce je evidentní blbost).

DEN 1. - pátek 10. ledna léta Páně 2003

Con začíná v 16.00 v budově jindřichohradeckého gymnázia (see <http://www.gvn.cz>).

Shrek a Wixet přijíždí už v 12.40 a jde se na oběd do jedné nejmenované restaurace.

Po obědě jsme všichni upravili dvě třídy k účelům Spectristů a con v hojném počtu 4 lidí začal.

Postupně přibyl ještě Tau, Aragorn, Falco, Hood, YoungHood, Flynn, Johnny-X, Zilog a Poke.

Třináctka je sice číslo nešťastné, ale přesto jsme si toho nikdo nevšimli. Teda

všimli jsme si toho poměrně hodně brzo, hlavně já, když se mi zlehka zakouřilo z mojí úplně nové ZX +2B a bylo po ní.

Večer se šlo do hospody a někdy ve čtyři ráno se šlo spát.

DEN 2. - sobota 11. ledna léta Spectra 21

Vzhledem k tomu, že se ukázalo jako nezbytnost občas se dostat na Internet, sehнали jsme klíče od místní učebny plné PeCí a semtam se tam šlo.

Nevzpomínám si přesně, co se dělo v průběhu dne, ale na 128% to nebylo nic konstruktivního.

Shrek předvedl, co už má hotového ze ZX Webu, Zilog zamachroval s divIDEm a Poke se Shrekem společně machrovali s PSIONa-ma, ovšem jen do té doby, než Shrekův PSI-ON odešel do věčných lovišť.

Po obědě (kde jsme mimochodem se Shrekem stanovili nový pojem - dohrávky - což je naprosto nesmyslná konzumace ohromných porcí jídla, rozložených do několika chodů, prostě, kdo zná nějakou hru, která se musela dohrávat na několikrát z kazeťáku, asi ví o co jde) se opět nic konstruktiv-

ního nedělo.

Večer se na dataprojektoru, který jsem ukořistil z učebny výp. techniky (jestli tohle bude čist někdo z vedení školy, tak jsem BYL studentem gymnázia) pouštěly demo a film Noc v Roxbury, který se opravdu líbil.

Pak si pamatuju akorát kafe, který se mi fakt povedlo a pak se šlo spát (kolem 4. hodiny ráno).

DEN 3. - neděle 12. ledna - The Final Day

Kromě toho, že se v průběhu dne lidi vytráceli domů jsme se my, co jsme vydrželi až do oběda rozhodli, že je potřeba, aby ZX Spectrum mělo už konečně sériový port a až do 15.00 jsme usilovně pátrali po všem, co by nás mohlo přivést na stopu toho, jak ho někde vykouzlit.

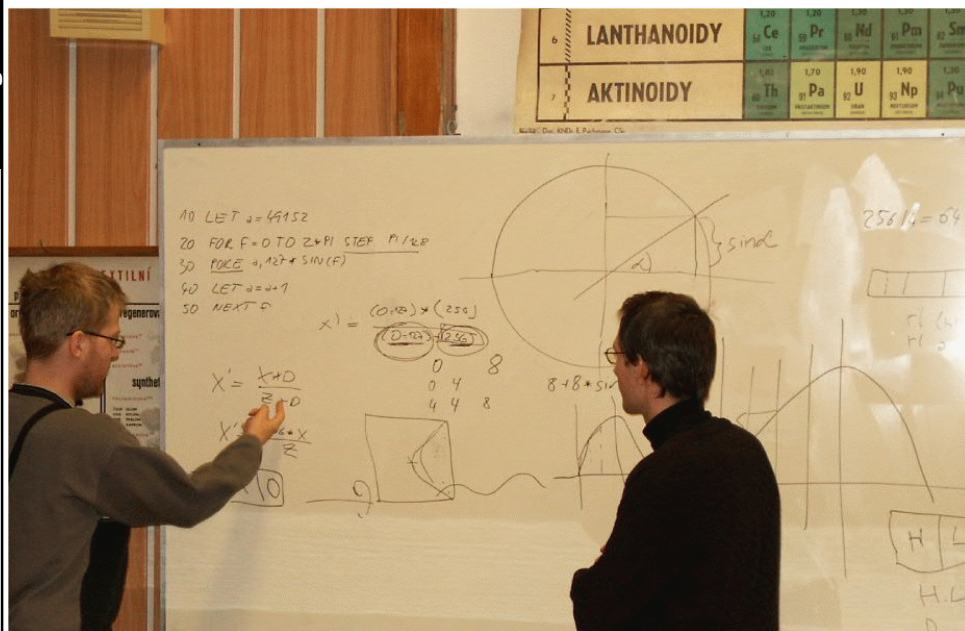
Na Internetu jsme našli několik firem, které vypadaly, že by mohly věc jako sériový port k osmibitu udělat. Uvidíme, jak se to vyvine...

Na první con v JH se to docela povedlo a další JHCon určitě bude.

JHCon 2003/2

+GAMA





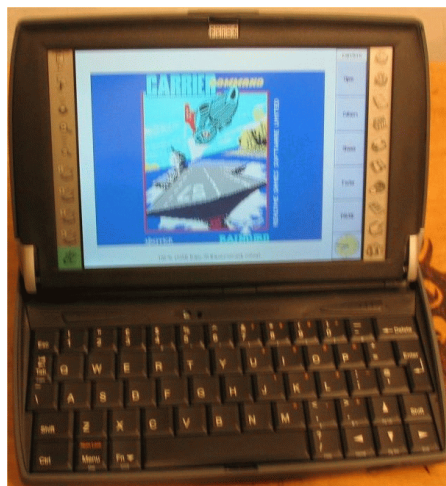
Co by to bylo za con (pokud to náhodu nevíte, slovem con se odněpaměti označovaly sjezdy nejprve takzvaných phreaks, "telefonandů", telefonujících zadarmo a prolamujících se do hájemství telefonních ústředen, později i opravdových počítačových hackerů - protože tehdejší hacker se bez telefonu, modemu, BBS a jiných "telefonandovských" vymožeností, jako bluebox, prostě neobešel), kdyby se konal jen jednou za rok!

Díky posunu ZlinConu 2003 na naprosto podivné datum se uvolnil předvánoční weekend, a protože se naštěstí uvolnilo i Jindřichohradecké gymnázium, ač to jsme se všichni dozvěděli opravdu až na poslední chvíli, bylo možno do této budovy upíchnout k dočasnému azylu několik spectristů a několik Specter.

Nebyl jsem bohužel přítomen od samého začátku, čímž jsem přišel o ohromující akce typu Bamboo, což je jakási strašlivá lihovina, nelibě chutnající, která se taky ani samostatně nepožívá a dává se jen do míchaných nápojů. Spectristé jsou ovšem sebevrazi a prubli, jak jim samotná proleptá žaludky. Podobně mi unikly okružní lety po tělocvičně pořádané v obrovském papírovém letadle (a občas podpořené nějakým tím

místním hardware, například Zilog létal zavěšen v kruzích).

Vezl jsem s sebou nějaké drobné atrakce - půlgigový SCSI harddisk z UNIXové stanice



Digital kvůli sportu (hod harddiskem), který se nakonec nekonal, mnoho krásné literatury (většinou záruční listy a licenční ujednání Apple Computer), určené k podpalování a zakládání ohňů, ovšem táborák se navzdory zimě rovněž nekonal, a videohru pro Logouta.

Atari, vhodné k upálení, jsem nevzal, ale tím lépe - aspoň mi zbylo jedno na příště. Tak se těšte.

O thajvanském klonu Atari 2600 i jeho originální předloze se více dočtete v Intru na třetí straně obálky. Nás překvapilo hlavně dvoukanálovým, i když šíleně falešným zvukem před pětibitové děliče (kam se ale hrabe na český počítač Ondra, který uměl celých 7 různých tónů!). A taky tím, že zatímco k originální Atari VCS 2600 člověk hru nemá šanci sehnat, thajvanská "TV games A2600B compatible" jich inzeruje 3500 zabudovaných...

Kvůli Atari jsme ale na Conu nebyli.

Nic konstruktivního se nedělo. Shrek kodoval a hlavně nutil Logouta kodoval, Jirka Veleba kodoval a hrál si s hardwarem nejen pro Sama, ze kterého brzy udělá pořádný počítač, ještě lepší, než jak ho v MGT zamýšleli. Sweet Factory měl s sebou funkční MDOS 3, Tau pracoval spíš u notebooku, když se do té doby nepodařilo uchodit jeho vyšperkovaný Didaktik Kompakt.

Večere byla dobrá a Red Indian, náhrada za Bamboo, docela taky, nejlepší ovšem byly Zilogovy hardwarové buřty na pivo.

Předtím jsme se ale seznámili s jinými kousky železa. Zilog a Póke obdivovali HW coding Televízneho tenisu Tesla (nevěřil bych, že socialistický podnik bude vyrábět kopii imperialistické kratochvilné mašinky). A hlavně bych nevěřil, že uvnitř nebude čip AY, který jsem tam předpokládal - uvnitř vlastně nebylo nic, jen pár invertorů a dvoubitový čítač či co. Docela začínám věřit, že z několika invertorů by se dal poskládat i schopný textový editor...

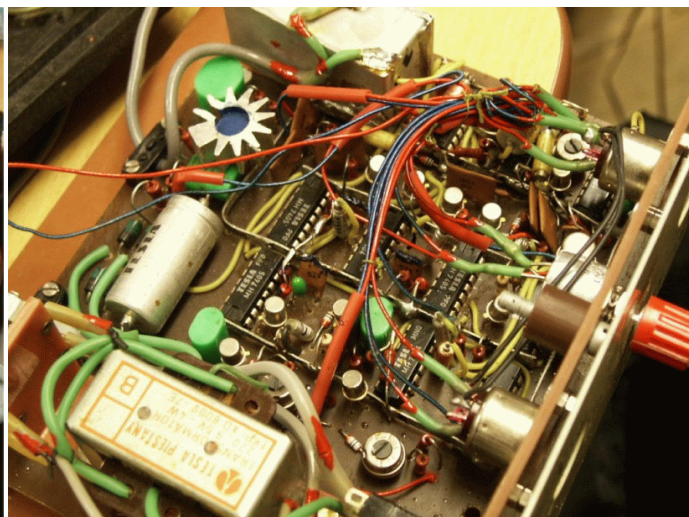
Póke nás seznámil s novým výrobkem Psionu (toho starého známého z prvních let Spectra), NetBookem, který si s Omegou dobrodružně objednali z Asie. A Mikezt nás seznamoval se záłudnostmi sinusovky. Snad se něco objeví i v ZXM, doufejme.

Někteří jedinci, jako třeba já, si stříhli i overnight coding, i když nic konstruktivního nevzniklo a Shrek byl ráno mrzut, protože jsme mu s Logoutem sebrali topné těleso.

Kupodivu o Zbrojovávka tentokrát zájem nebyl, zato všichni čuměli na Futuramu.

Prostě se vydařilo a žeň byla hojná.

Doufejme, že další JHCon bude!



FOREVER QUATTRO

Shrek

Léta páně 14.3.2003 v 6.50 hod. jsem já (Shrek) a Sweet, který přijel z Domažlic autobusem, vyrazili moji, na nestálou dobu zapůjčenou Favoritkou do obce Trenčín ve Slovenském státě. Fíííha to je ale slint :) No prostě jsme jeli vozidlem Škoda 136L na Slovensko do obce Trenčín.

V Praze jsme naložili diZZyho, kterého jsme vyhodili u Freddyho alias Jacksona Hollise alias JSH, u kterého jsme strávili přibližně hodku. Hned nato jsme jeli na hraniční přechod, kde se nás optali, zda nepřevezíme nějakou tOVAR a my jsme popravdě odpověděli, že ne, a projeli jsme.

Na místo konání jsme dorazili v 16.00, hned jsme si zabrali místa, kde nebyl žádný spectrista ani commodorista (*sluší se podotknout, že Forever je multiplatformní akce, kde se soutěží v samostatných kategoriích dle typu hardwaru - klasicky Sinclair, Atari, Commodore, a kdyby někdo napsal demo na neobvyklý počítač, jako je PMD, Ondra, Apple II nebo Enterprise, asi by se stal vítězem ve své kategorii - pozn. +GAMA*). Po chvilce jsme ale zjistili, proč na naší straně místnosti nikdo nebyl. Nebyly tam zásuvky. Naštěstí měl Sweet sebou mobilní Spectrum. No dobře, byl to notebook :)

Asi po půl hodině přijel Aragorn s Falcem. A hned bylo veseleji. Potom se dostal sám veliký hudebník Factor6.

Pak se začala místnost plnit i jinými platformisty než spectristy. A začalo předvádění počítačů a všeho co s tím souvisí. Celé odpoledne byla slyšet pouze AYková hudba, což se mi pochopitelně mooooooc líbilo.

Po 19té hodině dorazil Logout, Hood a Hokar. Mezitím přijeli i Johnny X, Flynn a spousta dalších lidí, kteří se zajímají o dění na speccy scéně.

Asi kolem 18.00 hod. mě Sweet upozornil, že jeden Atarista má u svého "počítače" připojenou disketovou mechaniku, kterou má ve vybrakovaném deklu od disketové mechaniky D40. Mě se protočily panenky a okamžitě jsem se na to šel podívat. Hned jsem jim sypal popel na hlavu :) Ale nepoprání jsme se.....) (což je u Shreka docela s podivem, i když, popravdě, D40 za nějaké to rozčílování se nestojí - pozn. +GAMA)

Jelikož mi Sweet našel v MB Commanderu chybičku, tak jsem se jal dooparavit MBC.

Mezitím DrOn dodělával svoje intro do soutěže.

No a nakonec jsme se rozhodli zajít na večeři, kde jsem spořádal smažený sýr ve slovenském provedení. Musím uznat, že Češi a Slováci máme mnoho společného (teď myslím přípravu smažáku :).

Po večeři jsme se vrátili a já po té, co mě

Dron pustil k notebooku, opravil chyby, které jsme v MB Commanderu našli. Šel jsem spát kolem 2:00.

Ráno jsem vstával v 8 hodin. To už hrála muzika (bohužel z Atárka, takže mě během půl hodiny rozbolela hlava).

Celý den jsme okukovali a seznamovali se s výtvy, které každý na Forever připravil. Viděl jsem hromadu dem z Atari a Commodore 64. A abych řekl pravdu, tak se mi z asi cca 20 dem z Atari scény líbily pouze 2 a to jedno jenom proto, že v tom hrála Metalica (*na Atari stačí znát jen jedno demo, Drunk chessboard - pozn. +GAMA*).



Já se domluvil s Hoodem, že kolem 13.00 hodiny půjdeme na oběd do místní Koliby. Já jsem tedy pro jistotu nejedl. Když padla 13tá hodina, tak mi Hood sdělil, že poněkud nemá ještě hlad. Tak jsme oběd přesunuli na 15tou hodinu. V 15.00 hodin mě Sweet sdělil, že jdou na večeři až tak kolem půl páté, takže jsme do hospody dorazili kolem třicetivte. A ten kdo mě zná, ví že nejíst celý den je pro mě něco šíleného a nadlidského. Mno dal jsem si hned dvě jídla a ještě výborný zmrzlinový pohár.

Jéžíš marjá já jsem na něco šíleně důležitýho zapoměl. Zilog (to je ten maniak, co vyrobil DivIde, vymyslel (udělal) nové zobrazování barevných obrázků na ZX Spectru. Je to něco úžasného a nechce se ani věřit, že to funguje na holé 128ce bez jakýchkoliv periférií. A nejkrásnější na tom je, že ta zobrazovací rutina, která zobrazuje ty obrázky (které jsou původně z PeCe ve formátu .JPG) nezabírá (podle Ziloga) skoro žádný strojový čas. Při představě takhle krásně barevných animací se mi potí prsty na rukou a nohou. No prostě myslím, že na speccy demo scéně se ještě dočkáme krásných barevných dem :)

Pottom začala soutěž. Budu hodnotit pouze Speccy sekci, neboť na Atari a Commodore jsem "poněkud" zasedlý :)

(Raster nezklamal, něco napsal, takže se díky tomu ataristé zúčastnili, aniž by se za výtvy museli stydět - dvě mouchy jednou ranou. Nevím, co by bez něj dělali. Na zkomírajícím Commodoru ten rok nic zas tak úžasného nevzniklo, ale upřímně řečeno pro Spectrum toho bylo ještě méně, asi budeme mít co dohánět - pozn. +GAMA)

Speccy music bylo opravdu nadupané krásnými AYčkovými hudbami. Mě osobně se nejvíce líbila muzika od Hooda, Zooma a Factora 6.

V GFX sekci se mi nejvíce líbila kourčící želva od Zooma, opravdu krásně nakreslené, jen tak dál.

Dále bylo 1k intro kde se mi líbilo Dronovo intro, u kterého mi dokonce nastínil jak co dělá :, ale největší bomba jaké jsem tam viděl, byl tančící robot. No prostě super.

No a v demo sekci byl pouze jeden exemplář, sice v Basicu (jestli se nepletu), ale za to docela krásný :)

(*číte jsme lameři - představte si, že by si někdo dovolil předložit demo v Atari basicu... vrchol lejmu... - pozn. +GAMA*)

Mno hlasování proběhlo celkem rychle a mohl jsem dále pomáhat Logoutovi s programem MB DiskCopy (nebo jak to pojmenoval), který dělal celý den, i když to chtěl spáchat během 1 hodiny. Programovali jsme do 4 hodin ranních :) No ráno jsme měli hotovou verzi 0.00001, která i kopírovala. Při tomto programování Logout se Sweetem přišli na to, že služba BS DOSu, která čte stopy na disketě, poněkud nefunguje správně, popravdě vůbec (*ale funguje, jenže jinak, než jste si mysleli - já to díky Tritolovi věděl už dříve. Na vysvětlenou - služba READ TRACK a WRITE TRACK potřebuje mít data v paměti předpřipravená jinak - ne jen holá data, ale i informace v "hlavičkách" sektorů a indexy... Koneckonců, je to jedno, protože jedno DiskCopy pro MB-02+ už existuje a snad je i prakticky použitelné, byť mne to docela překvapilo - pozn. +GAMA*).

Dále jsme měli docela velké problémy s inicializací mechaniky, na kterou jsme předtím vůbec nepřistupovali. Prostě to hlásilo, že chybí sektor, ale jakmile jsme v BS DOSu nechali například vypsát katalog diskety, tak to najednou sektor našlo. Hmmm tak nevím, ale nějak se mi malinko BS DOS přestává líbit. Kecáááám, BS DOS je ten nejlepší DOS pro ZX Spectrum jaký znám, sorry, Busy, za blbě vtipy :)

No a v neděli se jen Logout pochlubil, co vytvořil přes noc. A já jsem moc rád, že na MB-02 je další programátor, který má chuť něco dělat.

A jak se říká "to nejlepší nakonec.". Asi 45 minut před koncem jsme se Sweetem diskutovali o novém DiskDoktoru pro MBčko a při tomto diskutování jsme přišli na zajímavou věc. Nebudu předbíhat a nejprve to uděláme a pak se budem všude chlubit. A jestli se nám to povede, tak se MBčko opravdu vyhoupe a bude to prostě bomba.

Radši přestanu nebo to tu vykecám.

No a to byl úplný konec ForeveruQ 2003, který se konal léta páně :)

(*Další Forever se bude, doufáme, konat zhruba v březnu 2004 - pozn. +GAMA*)

NPS 3

Sweet Factory

a

Josef Vobejda

návrh plošných spojů

Je to někdy s podivem, jaké úžasné programy pro Spectrum vznikaly.

I dnes, kdy se hardware navrhuje v Eagle nebo aspoň ve Formice, může přijít spectristovi vhod možnost použít pro kreslení schémat nebo plošných spojů svoje oblíbené Spectrum.

Pro nás je pak důležité, že je to program český. Neměl by zapadnout. Na to je ovšem potřeba umět ho ovládat.

Co program umí

NPS3 je systém, kterým lze přehledně a spolehlivě navrhovat plošné spoje pro elektronické obvody na počítači ZX Spectrum nebo kompatibilním. Využívá pouze běžnou paměť RAM 48KB a k jeho provozu stačí magnetofon a interface s obvodem 8255.

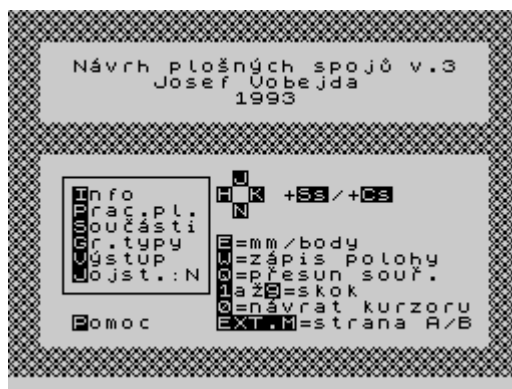
Umožní nakreslit schéma zapojení, dovede podle něj sestavit seznam spojů a při návrhu plošného spoje bude vydatně pomáhat a práci také kontrolovat. Pomocí souřadnicového azpisovače XY41.., MINIGRAF nebo ALFI můžete přenést schéma i na plošný spoj, na papír, folii nebo při úpravě konstrukce zapisovače XY41.. přímo na pokovnou desku.

Ke grafickým možnostem:

Součástky a grafické typy (předem definované obrazce) pro schéma i desku je možné programem sestavovat. (Pro usnadnění práce jsou už některé součástky v souborech „sT“ a „dT“.)

Kromě součástek lze vkládat texty vyjma malých písem, (znaky velikosti 6*4, u desky i 8*8 bodů), výplně, grafické typy a lomené čáry (dvě čáry s úhlem 45 nebo 90 stupňů) tloušťky 1 až 9 bodů. Se všemi prvky nebo s celými bloky lze manipulovat, otáčet o 90 stupňů a „zrcadlit“ je. Měřítka je nastaveno na 2.54 mm/6 bodů, (=vzdálenost vývodů DIP, změna měřítka viz kap.11). Největší rozměry desky jsou 214,2*214,2 mm (omezeno pracovní pamětí asi na 220 cm²), největší plocha schématu je dvojnásobná (na každou stranu lze umístit část plánu a propojení zajistit grafickými značkami a jmény spojů). K záznamu souborů lze použít magnetofon nebo disketovou jednotku.

Základem grafických možností programu jsou tabulky, ve kterých uchovává vše, co nakreslíme. Celkem jedenáct tabulek tvoří schéma nebo desku. Jediná z nich, tabulka definovaných grafik uchovává skutečnou podobu. Součástkové typy a grafiky použité v pracovní ploše uchovávají už jen



pořadí grafického typu. Součástkové typy jsou použité součástkami v pracovní ploše a na ty se odkazuje seznam spojů a tabulka spojek (nejkratších úseků). Toto řešení má mnoho výhod. Např. ušetří paměť - obrazec je stále ve zkomprimované podobě a umožní počítači práci s čísly místo s obrázky.

Ovládání programu, úvodní nabídka

Při všech situacích jsou právě aktuální příkazy vypsány v rámečku (vše česky). Pokud není výpis zobrazen, je k dozažení klávesou „P“. Výjimkou je ohraničování bloku, můžeme použít kromě „EN“ a „BR“ také „V“: kurzor do protilehlého rohu pohyblivého rámečku.

Uvnitř slova je označena klávesa, kterou se příkaz aktivuje. Jsou-li zvýrazněna dvě písmena, každé má mírně odlišnou funkci. Při „Cs“ před slovem platí pouze současný stisk obou kláves, je-li „Cs“ za slovem, je možné použít funkční klávesu i samostatně (s rozdílnou funkcí).

V nabídkách neuvádím běžné ovládací prvky jako šipky, „EN“ (ENTER), „BR“ (BREAK), „DEL“, „EDIT“ nebo joystick. „EN“ a stejně



ve většině situacích i „ „ (mezerník) a tlačítko na joyi., má funkci odsouhlasení, „BR“ nás vrátí zpět z posledního kroku nebo úrovně. Stisk tlačítka na joyi při pohybu grafického kurzoru zvětší jeho rychlost stejně jako „Cs“. Klávesy INV.V a TR.V při vpisování údajů slouží k přeskočení kurzoru na začátek nebo na konec okénka.

Pohyb ve všech seznamech je umožněn, kromě šipkami, také klávesami „Z“, „K“ (začátek, konec), „INV.V“, „TR.V“ (přeskok o 20 položek), „I“ poznačí položku, k jejímuž znovunalezení použijeme „P“, „N“ se dotáže přímo na jméno položky. Největší počet položek u demoverze je 15, u pracovní verze 255.

V nižší části úvodní obrazovky jsou mimo rámeček klávesy pro ovládání grafického kurzoru:

„H J K N“ pro pohyb, „Cs“ (Caps Shift) a „Ss“ (Symbol shift) pro zvýšení rychlosti „E“ Přepíná údaj o poloze kurzoru v bodech nebo v milimetrech

„W“ umožní označit číslicí 2 až 9 polohu kurzoru

„Q“ po něm „O“ až „9“ přesune střed souřadnic do místa označeného číslicí (to umožní měřit vzdálenosti).

„O“ až „9“ přemístí kurzor do označeného místa (viz „W“). Klávesa „1“ patří trvale poloze 0,0 (levý horní roh) a „O“ poloze před posledním skokem.

„EXT.MODE“ přepíná pracovní plochy A/B (strany spoje).

Příklad vytvoření grafiky a součástkového typu.

Je vhodné všechny kroky si zároveň se čtením vyzkoušet. Přepneme do desky ve které je návrh o něco jednodušší („I,E,BR“). Z hlavní nabídky vstoupíme do seznamu grafik („G“), pak do editoru („EN“). (Novou grafiku je možné sestavovat při zobrazení kterékoliv jiné.) Sestavíme třeba pájecí bod 12*12 s dírkou 4*4 body: Přepneme výpis polohy kurzoru do bodů („E“). Kurzor do volné plochy, počátek souřadnic do kurzoru („W,2,Q,2“) obdélník („D“), kurzor do 11,11, „EN“ kurzor do rámečku, výplň („V“), kurzor do 4,4, „D“, kurzor do 7,7, „EN“, kurzor do 6,6, smazat („S“), kurzor do -1,-1, „Z“, kurzor do 12,12, „EN“, na dotaz „Přepsat“ odpovíme „EN“. Tím je pájecí ploška zapsána na konec seznamu. „BR“ nás vrátí do hlavní nabídky. Nyní vstoupíme do seznamu definovaných součástek „S“, stiskneme „EN“, vypíšeme název nového typu-třeba „DP6“, a „EN“. V tomto editoru se

všechny změny přímo zanášejí do tabulky narozdíl od grafik, kde jsme obrazec po sestavení ohraničili a zapsali. Přemístíme kurzor a počátek souřadnic třeba do 20,20 („W,3,Q,3“), vybereme vhodný pájecí bod („G“, šipkami na malou plošku s dírkou, „EN“), umístíme 1. vývod do 18,0 „EN“ kurzor do 18,6, „EN“, atd. Jakmile se objeví na počítadle pořadí 7, potřebných šest vývodů je umístěno. Chceme-li polohu některého bodu opravit, najdeme ho pomocí „INV.V.“ a TRUE.V.“, posuneme kurzor a při každém stisku „EN“ se bod přemístí na jeho pozici. Mazat vývody lze pouze od posledního „S“. Klávesou „BR“ se vrátíme do seznamu, pak i do hlavní nabídky.

Ve schématu je potřeba grafiky i součástky stavět tak, aby jejich rozměr minus jedna byl dělitelný třemi.

Příklad návrhu plošného spoje

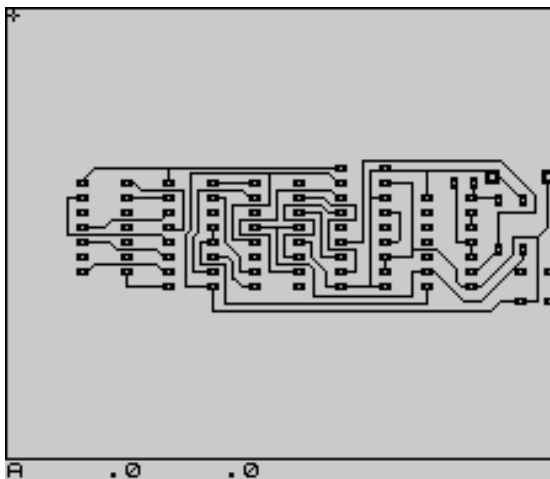
pro přerušovač svítivé diody (viz demo-verze)

Po spuštění pracovní verze je potřeba ještě nahrát součástkové a grafické typy, ze kterých budeme plánek a plošný spoj sestavovat:

Přejdeme do Info „I“, není-li ve druhém řádku slovo „schEma“, přepneme se do schématu „E“. Nahrájeme soubor „sT“ („L“, „T“, „EN“). Je-li vše v pořádku, musí být jméno obvodu „T“, jeho délka nulová a délka definovaných typů větší než nula. Přepneme do desky, stejným způsobem nahrajeme soubor „dT“, přepneme zpět do schématu a vrátíme se do hlavní nabídky „BR“. Vstoupíme do pracovní plochy „P“ a založíme a rozmístíme součástky:

Stiskem „P“ se podíváme na aktuální příkazy. Ve druhém řádku je „Součást“, značkneme tedy „S“, vypíšeme jméno „IO1A“ a odešleme „EN“. Součást je v kurzoru, podíváme se na nabídku „P“. Příkazem „Typ součásti“ se dostaneme do seznamu, označíme invertor s hysterezí „INVH“ (šipkami), odsouhlasíme „EN“ a součástku umístíme doprostřed pracovní plochy „En“. Chceme-li s ní opět manipulovat stačí na ni nastavit kurzor a stisknout „EN“, „ „ nebo tlačítko pákového ovladače (stejně pro všechny prvky kromě spojovacího bodu). Založíme další souč. („S“, „B“ (přepíše poslední znak) „EN“, kurzor do vhodné polohy, „EN“). Podobným způsobem rozmístíme R1,R2,C1,D1. C1 ukostříme („G,T,Z,EN“, do správné polohy, „EN“). Mezi R1 a C1 umístíme spojovací bod „GRAPH“, nasadíme čáru („C“, vyzkoušejte si při lomené čáře příkazy podle „P“), protáhneme ji k IO1A a položíme „EN“. Propojíme čarou i IO1A s IO1B a IO1B s R2. Na anodu D1 připojíme +5V („T,+5,V“, „EN“, do polohy „EN“), napravo od IO1B umístíme číslo vývodu 10 („T,1,0,EN“, kurzor šest bodů nad čáru, „EN“), stejným způsobem očíslovujeme ostatní vývody, vývod 7 uzemníme a vývod 14 připojíme na +5V. Schema je hotové, vytvoříme seznamy součástek a spojů pro desku („BR,I,Z,BR,P“). Není-li ve schématu chyba (jinak pročtete kap. 10), přepneme do desky („Cs+E“). V levém horním rohu jsou všechny součástky a mají pouze první součástkový typ, musíme proto každé přidělit příslušnou podobu. Jeden způsob změny typu součástky jsme použili ve schématu (vizt součástku a v seznamu typů

přemístit označení), ale pro desku může být výhodnější vstoupit do seznamu použitých součástek „A“, a přepisovat přímo jména („Z,T,C,A,EN, T,R,B,EN, T,D,P,1,4,EN, T,R,B,EN“), abychom nemuseli opisovat po sobě jdoucí stejné typy, můžeme naposledy použitý typ kopírovat „Cs+T“. Součástky jsou tím připraveny k rozmístování. Začneme největšími z nich. Přemístíme IO1 do volné plochy („A“, nastavíme IO1 „EN“, kurzor doprostřed obrazovky, „EN“, přeskočíme do 0,0 (stiskem „1“), vezmeme další součást „EN“, přesuneme ji k IO1, necháme si ukázat nejbližší propoje „U“ a podle nich otočíme a umístíme součástku do polohy ve které jsou oba spoje nejkratší a pokud možno vodorovné nebo svislé. Stejným postupem rozmístíme i další součástky. Na nevhodnější polohy součástek je dobré se soustředit, můžeme si usnadnit návrh. Prohlédneme jednotlivé spoje (kurzor na vývod, stisknout „Z“), potom ještě můžeme porovnat vzdálenosti součástek „I“. Tam, kde předpokládáme hustší síť, necháme mezi součástkami více mís-



ta (přemísťování bude později pracnější). Domníváme-li se, že už nelze vzájemnou polohu součástek upravit lépe, necháme nalézt nejkratší spoje „Cs+S“ a začneme propojovat: „INV.V“ ukáže nejmenší spojku a umístí kurzor. Nasadíme čáru „C“, protáhneme ji k protější značce a položíme „EN“. (Nelze-li jednou čarou propoj dokončit, bez pokládání nasadíme další.) „X“, podobně jako „TRUE.V.“, posune zobrazení, ale předtím smaže zobrazenou spojku v tabulce. Až bude celá deska propojena, po „X“ už se další spojka neobjeví. Necháme provést kontrolu „Cs+R“, při hlubokém tónu a přemístění kurzoru je zobrazený spoj chybný, při pouhém zobrazení je nedokončený. Je-li vše v pořádku a po kontrole se neobjeví vpravo dole jméno a číslo vývodu, můžeme dolnit texty a vyplně. Tím je plošný spoj navržený. Při obostranné desce postupují stejně až po sestavení tabulky spojek. Při propojování umísťují spojky s větší svislou délkou například na stranu A a vodorovné na stranu B. Pokud se nedokážu vyhnout propojení stran, použiju k tomu vhodný grafický typ (v němž pak podle možností přenesu většinu čar na stranu spojů, tedy A. (Stranu spojů do A určuje jen uspořádání vývodů součástkových typů.)

Info

Ukazuje využití paměti, dále slouží k nastavení pracovní plochy, k manipulaci se soubory a spolupráci se záznamovým médi-

em. Pro výhodnost je tu také příkaz k sestavení seznamu součástek a spojů.

Program používá dva soubory tabulek nazvané „schema“ a „deska“. Přítomnost obou zároveň v paměti je nutná je pro příkaz „seZnamy“. Všechny ostatní příkazy se týkají jen právě aktivního souboru (platí ve všech částech programu):

Obvod - umožní pojmenovat soubor a to nejvíce devíti velkými písmeny (ve skutečnosti je před jméno přidáno „s“ nebo „d“ kvůli rozlišení souboru schématu nebo desky). schEma (dEska) - říká, který soubor je právě aktivní, „E“ přepne opačný.

Nový - po ujištění smaže soubor, kromě součástkových a grafických typů seZnamy - doplní jména součástek schématu k součástkám desky a sestaví seznam spojů. Přerušením příkazu „BR“ seznam smažeme.

def.typy - údaj o paměti zabírané součástkovými a grafickými typy.

zRušit - smaže po ujištění celý právě aktivní soubor.

pracovní plocha - přepíná jednu/dvě pracovní plochy. Při dvou bude přepínání stran v pracovní ploše mžikové, při jedné ušetříme značnou část paměti na úkor rychlosti přepínání.

X,Y - pro změnu velikosti pracovní plochy.

ostatní - údaj o velikosti souboru, který není právě používán.

volných - volné místo ve vymezené paměti.

Konec prac. paměti - Nastavitelná hranice využívané paměti.

L S V - Load Save Verify - Pro spolupráci s magnetofonem nebo disketovou jednotkou. Platí také jen pro aktivní soubor! Při Load se písmeno „s“ nebo „d“ před jméno nepíše!

Pracovní plocha

Tato část je určena k sestavování schématu nebo desky. Počítadlo, které se při některých krocích objeví uprostřed obrazovky, upozorňuje na déle probíhající děj jako přenesení tabulek na plochu, kontrolu propojení, atd. Vlevo dole je informace o straně (A/B), vedle pak souřadnice kurzoru X a Y (vodorovné, svislé), v pravé polovině posledního řádku se zobrazují informace o prvku v kurzoru, inverzně jde-li o jméno nebo typ.

Stiskem „P“ se podíváme na instrukce pro pracovní plochu.

Cs+schEma (dEska) - říká, který soubor je právě aktivní. „E“ přepíná opačný Součást - založí novou součástku:

Dotáže se na jméno součástky a přidělí ji naposledy použitý součástkový typ. Dole vpravo od souřadnic je inverzně jméno součástky a strana, na které se nachází. V pohyblivém obrysu součástky je označen křížkem první vývod.

Stisk „P“ zobrazí tyto nabídky:

Otočit - „O“ = +90 st. „I“ = -90 st.

oBrátit - zrcadlově

Do 0 st. - Do základní polohy

zRušit - zruší součástku.

Návody

Strana - u desky přepíná součástku na obě/ jednu stranu.

Typ součásti - nabídne seznam součástkových typů k výběru

Ukázat spojky - U desky ukáže propojení s nejbližšími vývody.

“EN” - součástku položí.

seznam - vypíše seznam použitých součástek a jejich typy. Kromě příkazů pro pohyb v seznamu je zde:

Typ s.+Cs - „T“ nabídne přepsání názvu typu, Cs+T“ okopíruje do ozančené součástky naposledy použitý typ.

“EN” - Vezme ozančenou součástku do kurzoru

Čára - založí novou lomenou čáru:

oBrátit - přehodí lomené úseky

Vyměnit - dá kurzor na opačný konec lomené čáry

zRušit - smaže čáru a pokud nesousedí s jinou, vezme ji do kurzoru.

Sousední - Přehodí kurzor na sousední čáru “INV.V.”, “TR.V.” - změna tloušťky.

Navíc lze přímo založit navazující čáru „C“.

(kratší úsek než 3 body je smazán!)

“GRAPH”/“DEL” - ve schematu umístí/smaže spojovací bod.

Text - Počet zanků je omezen na 20, jednotlivých textů může být u pracovní verze až 255. Vkládat lze velká písmena, číslice a většinu znaků při stisku „Ss“. První 4 příkazy jsou shodné se součástkou, typ textu lze změnit jen u desky (na 8*8 bodů).

Texty ve schematu lze použít také jako: Jméno spoje - text se dotýká součástky, grafiky nebo čáry, (všechna stejná jména jsou považována za spojená.)

Číslo vývodu - číslo 1 až 64 překrývá konec čáry ležící v součástce (pořadí vývodu určeno typem součástky pak neplatí).

POZOR: Plocha textu končí tři body vlevo, jeden bod dole a čtyři body vpravo od kraje textu. Nahlédněte do souboru „SPRAVIDLA“ na kazetě.

Gr. typ - přidá do pracovní plochy grafický typ. Příkazy jsou shodné s prvními pěti u součástky.

Ve schematu může mít funkci spojovacího prvku jako ukostření, napájecí svorka apod. (všechny stejné typy jsou považovány za spojené), v desce může propojovat strany nebo značit upevňovací otvory apod.

GRAPH/DEL - Umístí/smaže spojovací bod (stejně jako při čáře). Týká se jen schématu!

Další příkazy jsou pouze na desce:

Výplň+Cs - „Cs+V“ vyplní souvislou plochu od pozice kurzoru (vyplňování je možno přerušit podržením „BR“).

Výplň - „V“ označí kurzorem nejbližší výplň.

Nyní lze provést:

“INV.V.”, “TR.V.” - přehodí označení na jinou výplň.

zRušit - tuto výplň smaže

“EN”, “BR” - výplň opustí

pOpls - „O“ ukáže vnější obrysy součástek, označí první vývody čtverečkem a popíše součástky jmény.

“I” provede totéž bez jmen součástek.

ZobRaz spoj+Cs (příkaz platí pro vývod na němž je kurzor nebo pro naposledy zobraze-

ný spoj).

- „Z“ označí spoj značkami nebo čarami, dole v pravé půli obrazovky vypíše počet vývodů v celém spoji a inverzně jméno součástky a pořadí vývodu pod kurzorem.

- „R“ provede kontrolu správnosti propojení od jmenovaného vývodu, označí spoj čarami nebo značkami (spojené vývody čtverečkem, ozančí křížkem) a místo celkového počtu vývodů ve spoji vypíše počet nespojených. Je-li spoj chybný, ozve se hluboký tón a kurzor je umístěn na vývod, který nutné odpojit.

- „Cs+Z“ přepíná označení čarami/značkami.

- „Cs+R“ zkontroluje všechny spoje. Při správném a úplném propojení skončí tento příkaz bez vypsání vývodu dole na obrazovce.

Cs+Spojky - sestaví tabulku párů vývodů s nejmenší vzdáleností.

Ukázat spojky - Zobrazí všechny spojky INV.V., TR.V. - Posune zobrazení na jinou spojku (kratší/delší) a umístí kurzor na jeden z vývodů.

X=smažat poslední - Je-li zobrazena spojka, smaže nejkratší a přepne na následující.

Součásti

Podprogram je určen k sestavování součástkových typů. Nejdříve je nabídnut seznam s možností rušení položek. Po „EN“ jsme dotázáni na název součástkového typu. Napišeme-li jméno již existujícího (nebo stiskem „EDIT“), máme možnost (po „EN“) součástku opravovat, jinak bude založena nová. Vlevo nahoře je počítadlo vývodů (inverzní výpis signalizuje že vývod s tímto pořadím už byl umístěn a můžeme ho přemísťovat („EN“) nebo měnit jeho grafický typ). Vpravo vypsání příkazy mají tuto funkci:

TR.V., INV.V. - Změna pořadí vývodu.

Gr.tip - Umožní nastavit podobu vývodu v seznamu grafik.

poslední Smazat - Smaže poslední vývod a umístí kurzor na jeho pozici

“EN” - Umístí další vývod a posune počítadlo, nebo , při inverzním počítadle, vývod pouze přemístí.

“BR” - Opustí podprogram (počet vývodů nesmí být nulový, maximální počet je 64).

Grafické typy

Tímto podprogramem můžeme navrhovat definované grafiky. Nejprve je nám nabídnut seznam pro případ opravy některé grafiky nebo k jejímu vymazání. Stiskem „EN“ vstoupíme do editoru. Ke kreslení můžeme používat bod, čáru (přímou), obdélník, výplň a smazání souvislé plochy. Čára, bod a obdélník obrací stav obrazového bodu, proto je jimi možné i mazat.

Vše co kreslíme je jen na ploše, proto je nutné vytvořený obrazec zapsat do seznamu grafických typů: Po stisku „Z“ se objeví pohyblivý rámeček, kterým ohraničíme plochu, jež má být zapsána a která bude celá

považována za vodivou. Po stisku „EN“ jsou nabídnuta tři místa zápisu (slovem „Přepsat?“):

“P” přepíše grafiku poznačenou v seznamu pomocí „I“

“A” příše právě označenou grafiku.

“EN”, nebo jiná klávesa, zapíše novou grafiku na konec seznamu.

Po zapsání se ocitneme opět v seznamu grafik na právě zapsné položce.

Výstup

Máme-li připojený souřadnicový zapisovač, po vstupu do podprogramu „V“ (u XY41.. přejede držák pera vlevo) budou na obrazovce tyto příkazy:

schEma(dEska) - přepínač plánek/pl.spoj.

noVou - znovu přenesou tabulky na pracovní plochu (pro kreslení oboustranné desky).

oBrátit - zrcadlově obrátí celou plochu (pro kreslení oboustranné desky).

Polohu - umožní sesouhlasení obrazce a polohy pera.

kReslit - začne vykreslovat obrazec, přičemž každý přenesený úsek v ploše dočasně vymaže. Kreslení můžeme přerušit „BR“ a opět spustit „R“.

pOpls - příkaz je popsán v kap. 6 „Pracovní plocha“.

rychLost - k nastavení rychlosti kreslení od 10 do 35 mm/s

Hlášení chyb

„málo místa“ - Pracovní plocha a data se nevejdou do pracovní paměti. Je nutné posunout hranici prac. paměti nebo zmenšit plochu nebo smazat nepotřebná data.

“plná tabulka” - další položku do tabulky nelze zapsat.

“chybí klíč” - u pracovní verze není připojený klíč (viz.

kap.11). Při tomto hlášení je potřeba jeho připojení přikontrolovat a program znovu nahrát. (Hlášení se může objevit po několika minutách činnosti v pracovní ploše.)

Kvůli ušetření paměti jsou ostatní chyby signalizovány jen hlubokým tónem a neuskutečněním příkazu:

Chyby v „info“

po LOAD - v nahaném souboru je chyba (nebo nebyl vytvořen v tomto programu).

při „seZnamy“ - opakování stejného vývodu nebo dlouhý spoj (více než 255 propojených vývodů což je ojedinělé). Seznam spojů nebude vytvořen a vždy jeden z opakování vývodů bude označen ve schematu čtverečkem 5*5 bodů (dlouhý spoj kroužkem). Tuto značku smaže „DEL“ nebo pokud je chyba opravena, zopakování příkazu „seZnamy“.

Na grafiku nebo text můžeme připojit jen jeden prvek (krom číslování vývodů). Mezera mezi dvěma texty v jedné rovině musí být alespoň dva zanky! (viz obr.2) Dalším důvodem chyby může být nežádoucí dotyk s obrysem součástky, který je vždy obdélníkového tvaru (je vyznačen tečkovaně při součástce v kurzoru) a bývá větší než viditelný obrys.

Je užitečné si prohlédnout pořadí a rozestavení vývodů u součástkových typů:

Z hlavních nabídky do souč. „S“, vstoupit do vybraného typu („EN,EDIT,EN“) a pomocí „INV.V.“ a TR.V.“ si projít vývody.

Chyba při příkazu „zRušit“

Položka je použita v jiném seznamu. Bylo by nutné nejdříve zrušit tu, která ji používá. (Grafické typy jsou používány v pracovní ploše a v součástkových typech, souč. typy

v pracovní ploše, a tyto použité součástky mohou být u desky v seznamu spojů.)

Chyba po „ZobRaz spoj+Cs“ v pracovní ploše

- je-li pouze přemístěn kurzor, jde o chybné propojení s vývodem na němž kurzor leží.

- je-li součást vzata do kurzoru, pak má menší počet vývodů než je pořadí vývodu použitého ve schematu (v seznamu spojů). Je nutné vybrat pro ni typ s více vývody, případně opravit chybné číslo vývodu ve schematu a znovu sestavit seznam spojů.

Chyby při změně typu součástky u desky

- typ má méně vývodů než bylo u této součástky ve schématu.

Ostatní informace

Připojení MINIGRAFU a ALFI zůstává původní, pouze je potřeba po nahrání „nps3“ přihrát soubor „MINIGRAF“ nebo „ALFI“ CODE a upravený program uložit na pracovní kazetu na místo NPS3 (SAVE „NPS3“ CODE 25000,19280) pro další použití

Úprava souřadnicového zapisovače XY41.. pro kreslení na pokovenou desku:

Je nutné srovnat podkladovou plochu, což se neobejde bez zásahu do konstrukce. Dopracovat se ke kreslení spojů na zapisovači není sice snadnou záležitostí, ale výsledek stojí za to.

Zadní část krytu z umělé hmoty, jehož hrana je s rovinou podkladového plechu, je nutné opatrně odříznout.

Podkladový plech srovnáme po rozebrání konstrukce (všechny vodiče jsou připojeny konktory, mechanické díly jsou spojovány šroubky). Drsné hnací válečky jsou zároveň s roviou plechu a pro spolehlivý pohyb dále popsaného držáku na plošný spoj je nutné aby vyčnívaly asi 0.3 mm nad povrch. Toho docílíme snížením podkladového plechu, tedy propilováním direk v bocích a přihnutím výčnělků kterými je plech v bocích zachycen. Aby hnací válečky neděly o podkladový plech, je potřeba také zmenšit sklon praporků v jejich otvorech. V bocích ještě propilujte o 5mm směrem nahoru otvory pro hřídelku, která přitlačuje papír.

Funkčnost zapisovače pro kreslení na papír se po úpravách nijak znatelně nezmění.

K preciznějšímu uchycení používám držák splený z umělé hmoty („PHS“) 2mm silné (z podobného materiálu jsou různé cedulky). Základní deska o rozměrech 210*300 mm musí být rovná, zespodu podlepená tenkou hladkou dekturou. Na desku jsem nalepil rámeček ve tvaru obráceného „U“ (vnější okraje s obrysem základní desky) z pásků 20 mm širokých, se sešikmenými vnitřními okraji, kvůli přidržení pokovené desky a pohyblivé přepážky, která plošný spoj uvnitř „U“ rámečku přidržuje. Přepážka se opírá o boční pásky a vzhledem k tomu, že jejich hrany je těžké srovnat natolik, aby po celé délce byla přepážka pevně sevřená, upravil jsem jí tak, aby tlak do starn byl stálý: u přepážky (170*60 mm) jsem zešikmil hrany, kratší s opačným sklonem, aby zachytávala v „U“ rámečku. Rozstříhl jsem ji po uhlopříčce od levého horního

rohu. Na spodní trojúhelník, 40mm od pravého cípu, jsem nalepil špalík asi 8*8 mm se zešikmenými hranami jako držák gumičky. Opačný bod jejího tahu jsem umístil 40 mm od levého cípu horního trojúhelníku. Aby se zabránilo zvednutí obou trjúhelníků při napnutí gumy, stačí přilepit, mezi špalík a roh cípu, na sousední trjúhelník opěrný praporek, který svou přečnickující částí zvednutí zabrání (v náčrtku jsou u přepážky splené plochy vyplněny). Na hranu dotýkající se plošného spoje je vhodné ještě nalepit proužek gumy.

Postup přenesení obrazce spojů na mědňou fólii:

1) Dokonale vyčistíme povrch např. jemným pískem (čisticím prostředkem který nezanechává na povrchu ochranný film). Nedostatečné vyčištění způsobí rozpíjení kreslicí kapaliny. Deska musí být vždy větší než obrazec, aby pero nevyjelo mimo ni a nezlomilo se!

2) Upevníme desku, máme-li připravený obrazec spojů ke kreslení, vstoupíme v program do výstupu „V“. U zapisovače XY41.. zapneme pero (stiskem talčítka „PEN“), zašroubujeme redukci s trubičkovým perem (používám průměr 0.5 mm bez vnitřního drátku a běžnou kreslicí kapalinu pro plošné spoje. Kvůli silnější stopě, která by se nepodlépávala, je vhodné zešikmit konec trubičky. Nastavíme polohu: „P“, kurzor na některý orientační bod, např. levý horní roh obrazce, odsouhlasíme „K“, pero do odpovídající polohy na desce odsouhlasíme „P“. Můžeme ještě nastavit rychlost (podle hustoty kapaliny mezi 15 a 25 mm/s) a zkontrolovat je-li pero po celé ploše desky ve výšce 0.5 až 2 mm (nastavená poloha se pohybem pera nezmění, „-“ pokládá a zvedá pero).

3) Spustíme kreslení „R“. Práci můžeme kdykoliv přerušit „BR“, program pak nakreslí znovu pouze přímý úsek při kterém byl přerušen. Z držáku můžeme navíc desku vyjmout, opět přichytit a pokračovat.

4) Zkontrolujeme desku, opravíme drobné nedostatky, upravíme na patřičnou velikost a vyleptáme (například v kyselině solné s 10% peroxidem vodíku). Po opláchnutí vodou a osušení už jen vyvrtáme dirky (na většinu se hodí vrtáček 0.8 mm). Funkci ochranné vrstvy zastává kapalina na plošné spoje, jinak by bylo potřeba nanést např. kalafunu rozpuštěnou v acetonu nebo v lihu.

Kreslení oboustranné desky:

V pracovní ploše umístíme na stranu A i B, např. do levého horního rohu, grafiku nebo značku z čar. Před kreslením strany spojů srovnáme jednu svislou hranu desky se svislou osou (pozorujeme polohu pera zapisovače při pojiždění podél této hrany, nebo jen přitiskneme desku k rámečku držáku, který jsme předtím v zapisovači srovnali). Polohu kurzoru a pera sesouhlasíme s připravenou značkou a necháme nakreslit stranu spojů. U popisovaného držáku je opět zjednodušení práce - přitisknout desku do rohu (lépe se nastavuje) a poodjet předem určený počet kroků nad desku, nebo udělat na držáku pro příště značky.

Přepneme do strany B (EXT.M) a obrátíme obrazec „B“. Pak, pokud nepoužíváme držák, odměříme polohu značky na opačnou stranu desky nebo provrtáme toto místo vrtáčkem slabším než kreslicí pero. Po zasknutí kapaliny upevníme otočenou pokovenou desku, srovnáme se svislou osou hranu podle které jsme rovnali stranu spojů!, sesouhlasíme kurzor a pero s polohou značky a spustíme kreslení. Před leptáním zkontrolujeme odměřením na všech čtyřech stranách souhlasí-li poloha otvorů stran A a B (při použití držáku můžeme vyjmout desku a zkontrolovat strany hned po prvních bodech). Není-li tomu tak, omyjeme desku lihem, osušíme čistým hadříkem, (pokud se kreslicí kapalina rozptíží, omyjeme a osušíme desku několikrát) a kreslení zopakujeme s větší přesností.

Nastavení programu

Některá nastavení programu: (instrukcí POKE) (hodnota, adresa)

max. délka zásobníku při výplni /4

64, 29529

max. délka zásobníku při kontrole spoje /2

128, 32719

vypnutí lomené čáry v desce: zapsáním hodnoty 0

24, 25033

pauza přenosu pera

32, 43022

pauza před položením nebo zvednutím pera

15, 43022

pauza po změně stavu pera

40, 43034

pauza před změnou směru

10, 42504

měřítka=(R/S)/10 (mm/body) nebo lépe R=120 a S=60
vyrovnání chyby zapisovače v ose Y (při zmenšení průměru hnacích válečků) rozdíl v mm na délce R (127 mm)
0,42865 (při prodloužení 256-rozdíl)

Doporučuji vám nejprve vytvořit kopii všech souborů na kazetě. (BASIC části uložte takto: SAVE „demo“ LINE 20 a SAVE „nps3“ LINE 50). Vlastníte-li jiný zapisovač než XY41.., upravte NPS3 podle kap. Připojení zapisovače. Pro práci s disketovou jednotkou upravte příkazy LOAD, SAVE a VERIFY v BASIC části podle návodu k disketové jednotce. (Místo LOAD „ „ zadejte příkaz pro výpis jmen souborů na obrazovku.)

Závěrem Vám chci popřát dobré nápady a jejich úspěšné využití. Věřím, že tento program je jedním z prostředků, které dosud schází většině méně majetných elektrokonstruktérů. Před několika lety jsem něco podobného velmi postrádal, desítky tisíc korun potřebné k programovému vybavení PC by byly zřejmě nanávratnou investicí a nezbylo mi proto nic jiného než se vrátit ke Spectru a do jednoduché varianty návrhového programu se osobně pustit. Výsledek mé práce, o který se chci s vámi podělit, není ještě vyčerpáním všech možností „nedokonalého“ Spectra, přesto pevně doufám, že budete stejně jako já po sžití se s programem příjemně překvapeni možnostmi které nabízí.

Strike force harrier

+GAMA

Vítejte

A jsme zas u dalšího simulátoru, co jich na Spectru jen existuje...

Opět simulátor létajícího prostředku. Letadlo. AV-8B Harrier-II s kolmým startem a přistáním, podzvukový letoun, který ovšem pomohl Velké Británii vyhrát bitvu o Falklandy proti argentinským nadzvukovým stíhačkám.

Jak se simulátor povedl?

Autoři trochu ulehčili výpočetní kapacitě Spectra a hlavně si trochu zjednodušili práci - grafiku vektorovou nahradily sprity. Na jednu stranu je to od Mirrorsoftu zajímavý tah, simulace může být rychlejší a počítač se může věnovat simulaci více věcí najednou, dostane se i na zobrazení detailů a dokonce zobrazení hor a kopců, výhled ale nemůže být moc velký (velké sprity a větší množství různých přiblížených spritů žerou paměť), mizí naklání objektů (třeba stromy i při naklání letadla jsou pořád nerealisticky svislé) a v neposlední řadě se Mirrorsoftu nepovedla ani grafika - je strašně hrubá a sprity jsou ošklivé.

V čem ještě si zjednodušili tvůrci práci? Například v simulaci naklání trysek - opravdový Harrier je může nastavit do jakékoliv polohy, od vodorovné pro dopředný let po svislou kvůli visení na místě (ba i mírně vpřed, takže letoun může couvat). V programu jsou ale jen tři polohy - vodorovně, svisle a šikmo. Je to jen detail, ale jeden z mnoha. Dále přehnali stoupací rychlost - do 10 000 stop se dostanete za 13 sekund, zatímco ve skutečnosti by to trvalo asi minutu. Paliwo naopak ubývá příliš pomalu. Přehnaný je i dosah radaru, který má kompenzovat malý výhled. Radar ovšem neukazuje pozemní cíle (a je to tak správně), ty se dají hledat zase na taktickém displeji.

V programu je navíc jedna chyba - stisk W (informace o sektoru) někdy nefunguje, nedestruktivním řešením je hru zapauzovat a zase odpauzovat dvojitým stiskem A.

Nepřátelskými letadly jsou prý MIGy 23. Harriery ovšem nevítežily díky leteckým soubojům, jak je zobrazuje simulátor, ale spíš díky elektronickému boji a boji z dálky, proti nadzvukovým letounům to ani jinak nešlo. S pouhými dvěma Sidewindery by v souboji zblízka Harrier neměl moc šancí.

Jak létat

Když se podíváte na obrázek, najdete na



něm popis všech důležitých částí palubní desky.

Brzdy se aktivují stiskem B, náklon trysek se řídí klávesami E a D, klapky jsou pod klávesou F a podvozek pod G.

Jak úspěšně odstartovat?

Zabrzďte a zatáhněte klapky. Nastavte trysky našikmo. Plný plyn. Odbrzdit.

Zdvihat letadlo, po dosažení potřebné rychlosti se odlepí od země. Harrieru stačí dráha 500 metrů.

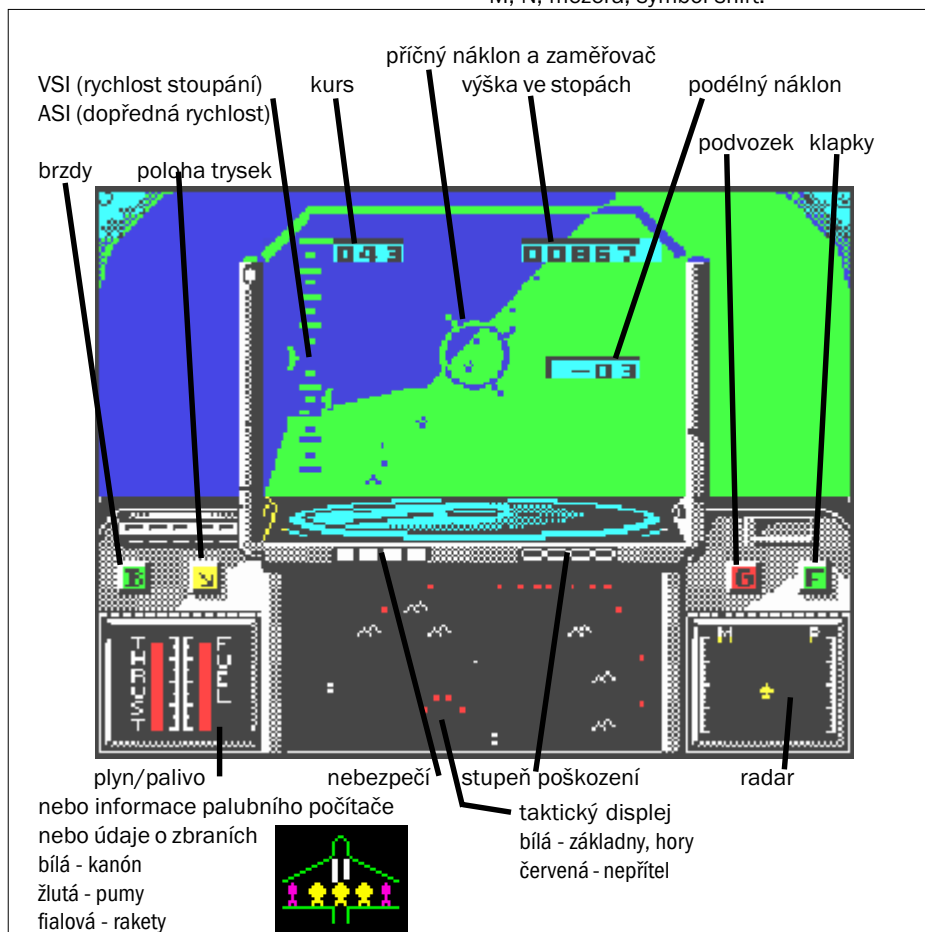
Zatáhnout podvozek. Jste-li v malé výšce a blízko minimální rychlosti, lze i vysunout klapky.

Ve 100 stopách srovnat trysky do polohy vodorovné.

Lze startovat i mnohem jednodušeji, kolmo. Nastavte trysky dolů, plný plyn, ve výšce 900 stop sklonit nos letadla, po dosažení potřebné rychlosti narovnat trysky.

Jak přistát na základně?

Stiskem T se zapne navigace k základně, základna se vybere klávesami M, N, mezera, symbol shift.



V sektoru se základnou plný plyn, trysky sklopit šikmo, při spatření základny pak dolů. S podélným náklonem -12 až -10 vysunout podvozek. Nad základnou se ozve signál, náklon stáhnout na nulu. Maximální povolená VSI při doteku se zemí je 25 stop za sekundu. Pak už jen stáhnout plyn, stiskem U vypnout navigaci.

Kolmé přistání je jednoduché a můžete ho použít kdekoliv, ovšem mimo základnu se po přistání nedoplňuje palivo ani střelivo, ani se letoun neopravuje.

Motor dokáže zvednout Harrier se svislými tryskami do 2 000 stop a udrží ho při rychlém spuštění z velké výšky, minimální rychlost pro přechod do kolmého stoupání z vodorovného letu je 450 mil/hod. Trysky se nemají sklápět při rychlosti větší jak 250 mil/h.

Navigace a boj

Krajina je rozdělena na sektory, označené dvěma písmeny (první se mění ve směru východ-západ, druhé sever-jih). Na taktickém displeji je vždy jeden sektor. Informace o sektoru vyvolá (někdy) stisk W.

Vaše základny jsou čtyři - jedna v sektoru AA (N), druhá v AC (M), třetí v BC (mezera), čtvrtá v BA (symbol shift), navigace se volí po stisku T. Je-li základna příliš daleko, objeví se chybové hlášení.

Rakety AIM-9L Sidewinder se zaměřují stiskem Y, počítač na přítomnost cíle upozorňuje signálem a zprávou. Odpaluje se caps shiftem nebo joystickem. Stisk U pře-

pne zpět na kanón.

Pumy (500 kg zápalné) se aktivují stiskem R, odpalují se střelbou jako rakety.

Falešné cíle proti radarem naváděným raketám a světlice proti nepřátelským raketám naváděným na teplo se odpalují pomocí C (chaff) a H (flares). Letadla na vás střelí různými typy raket, pozemní odpalovací rampy používají jen rakety naváděné radarem.

Rakety ze země jsou nejúčinnější nad 2 000 stop, mezi 700 a 2 000 stop jsou účinné kanóny tanků a pojezdových raketometů. Proto je pro ničení pozemních cílů nejlepší výška pod 700 stop.

Výška nejbližšího letadla (P) a výška nejbližší rakety (M) se zobrazuje na radaru. Výška hor je maximálně 9 000 stop.

Hlášení

fortrac weak - cíl navigace je příliš daleko

select GS - vyber pozemní základnu

over GS - jsi přesně nad základnou

high ground - nízko nad povrchem

colission predicted - hrozí srážka

target reguired - raketa zaměřena na cíl

enemy radar - jsi zachycen radarem nepřítele

missile warning - varování před nepřátelskou raketou

chaff X - zbylo X falešných cílů

flares X - zbylo X světlic

block XX - jsi v sektoru XX

too slow - příliš nízká rychlost

too fast - rychlost vyšší než 800 mil/h

nebo klapky vysunuty nad 650 mil/h

nebo podvozek vysunut nad 250 mil/h

nebo trysky nakloněny nad 250 mil/h

Ovládání

joystick a...

L - nahoru

P - dolů

J - směrovka vlevo

K - směrovka vpravo

Z - náklon vlevo

X - náklon vpravo

I - přidat plyn

O - ubrat plyn

E - trysky nahoru

D - trysky dolů

B - brzdy

F - podvozek

R - výběr bomb

Y - výběr raket

U - výběr kanónu

C - klamné cíle

H - světlice

caps shift - střelba

Q - stav munice

W - pozice

V - údaje o motoru

T - navigace k základně (vypnout U)

A - pauza

S - zvuk

N - základna AA

M - základna AB

mezera - základna BA

symbol shift - základna BC



proxima

MAGAZINE

Proxima magazine měl navázat na tradici ZX Magazínu jako zpravodaje Proximy v době, kdy se Proxima stále více orientovala na PeCe a ZX Spectrum jako komerční platformu opouštěla. Vyšlo šest čísel, což není mnoho, o "multiplatformní" časopisy, které by se věnovaly jak světu PeCe, tak osmibitům, potažmo "alternativním" strojům typu Amiga či Apple, nebyla poptávka a rychle krachovaly (Bit) nebo se orientovaly pouze na PeC (Excalibur, Score).

Protože se jedná o časopis již zaniklý a tak je možné zmapovat jej úplně, podobně jako Fifo v minulém ZXM, předkládáme seznam vyšlých článků, zejména těch, které se týkají ZX Spectra.

Recenze a návody na programy, které bylo možné u Proximy koupit či byly k časopisu přiloženy na disketě nebo kazetě, jsou označené ■.

1/95

Obsah ZXM 1/94 - 6/94
seznam Public Domain 1-25
nabídka Proximy
■ Super all stars
■ Dizzys excellent adventures
Aliens USA
Aliens
Marauder
■ Fuxoft uvádí
■ Four soccer simulators
■ Public domain 23
VFX-1

2/95

Programování v pascalu 1. díl
Basic pro začátečníky
■ Smash 16
■ Superstar Seymour
Rainbow islands
Steel eagle
■ Jméno růže
■ Hero Quest
■ Public domain 23
Keyboard ProFace

1/96

Programování v pascalu 2. díl
Šifrování a počítače 1. díl
Basic pro začátečníky
■ Dizzy collection
Flintstones
Hysteria
Zynaps
Iron lord
■ Bad dream komplet
■ Hard drivin
■ Public domain 25
Apple Performa 630
Digital to analog

2/96

Programování v pascalu 3. díl
Šifrování a počítače 2. díl
Basic pro začátečníky
■ Cartoon collection
Sherwood
Eidolon 128
Combat school
"Nové" pro ZX 48 a 128
■ CD Games pack
■ Inferno
■ Popeye
■ Public domain 26
diskový řadič MB-02+

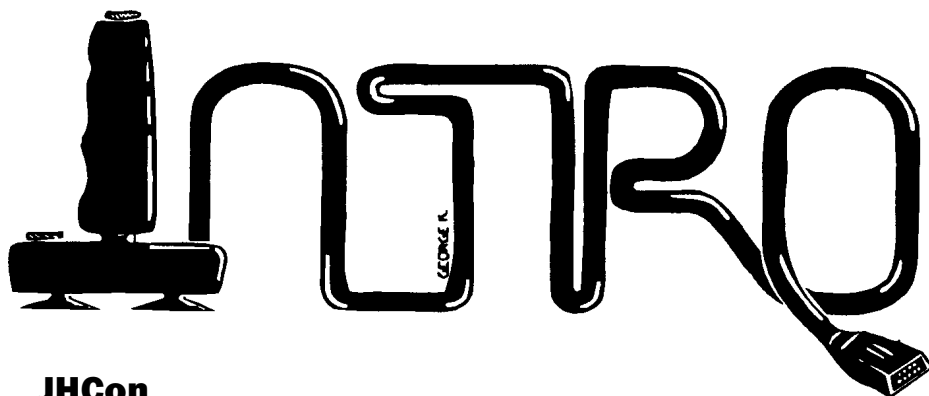
3/96

Programování v pascalu 4. díl
Šifrování a počítače 3. díl
Basic pro začátečníky
Skating USA
MQM 5
■ Mega-Hot
■ Mah jongg komplet
■ Thomas - the tank engine & friends
■ Public domain 27
melodik
Zip drive

4/96

Programování v pascalu 5. díl
Šifrování a počítače 4. díl
Basic pro začátečníky
interview s DC-PAKem
The secret diary of Adrian Mole
Tau ceti 128
Multiface 128
■ Skool daze
■ Public domain 28





JHCon

Poněkud nepravidelné srážení spectristů na jihu čech sice do Intra nepatří... ale kde jinde je možné prožít let letadlem po tělocvičně, krmit se hardwarově zcela vychytanými buřty na pivě, provozovat overnight coding, pít Bamboo a Red Indian, poslouchat hudbu z pětibitového děliče Atari 2600, obdivovat hardware coding Televízneho tenisu Tesla, házet harddiskem a čumět na Futuramu?

A příště možná bude i upalování Atari...

Word

Stále je to ještě větší pytel sraček, než jsme doufali!

Atari 2600

Hle, co si o tomto kousku hardware myslí odborník Zilog:

"Podobne silenosti NEJSOU pocitace. Jejich CPU je 6507 (6502 bez tri hornich adresovych vodicu), tj. adresovy prostor 8kB, a, o vsemohouci, 128B (bytes!!!) RAM (to meli tak na zeropage a na stack zrejme pul na pul ;). Videoram to nemelo, jen pamet na 1 TV radek, který se tomu obvodu musel kazdych 64ys podstrkovat. To samozrejme 6507 na svem ~1MHz nestihala, tak se to delalo vetsinou kazdy druhy radek, a hned mame max. vertikalni rozliseni nekde pod 160. Zvukove moznosti skvele - delili tech televiznich 2 x 15.625 kHz vybranym petibitovym delitelem ;)). A tuhle prisernost tam meli 2x. A to si rikalo 'legenda', a Vietnamci to u nas jeste v roce 97 prodavali. Drzost."

(Jak vidíte, ti opravdoví odborníci přemýšlí bez háčků a čárek - pozn. +GAMA)

A to ještě nevíte, že u Atari existoval projekt "My first computer", Atari 2600 s klávesnicí a basicem, který měl cenově trumfnout Sinclairu...

Kompakt

Horké chvíle připravil Zilogovi Didaktik Kompakt, jemuž byly krátce předtím připraveny chvíle studené.

Plošňák prošlý mírnými výkyvy teploty se

začal mstít praskáním spojů a snížením funkčnosti celého zařízení.

Proto nedoporučujeme brát Kompakty s sebou na demoparty konané na Sibiři.

Smolaři



O tom, že rok 2003 úspěchům okolo ZXSi asi moc přát nebude, se mohli přesvědčit téměř všichni už na (resp. po) Zlinconu'02. Ze začátku to každý považoval za dočasnou únavu z náročného víkendu a cesty, ovšem později, při už několikátém restartu celé třívicí soustavy (šlo to doslova všemi otvory...) za doprovodu bolestí a horeček, už bylo jasné, že šlo o úmyslný čin s cílem odstavit všechny hlavní spectristy. Muselo to prý souviset s počítačem Atari, který se na akci objevil.

TAU se na základě MTsových doporučení rozhodl rozšířit si svůj Didaktik Kompakt na 128K. Samotná úprava sice proběhla dobře (postaral se Kompakt Servis), ale TAU pak při provozu zjistil, že mu některý software z nevysvětlitelných důvodů padá. Úkolu se tedy zhostil Zilog přičemž s Kompaktem strávil (a ještě stráví) opravdu nezapomenutelné chvíle. Počítač opravil, následně zas odpálil a chudák TAU už potřebuje i novou ULU.

Příčina viz odstavec "Kompakt" v tomto

Intru. A ponaučení? Kompakty s sebou na demoparty na Sibiř nebrat!

MTs už skoro rok čeká na finální otestování svého posledního díla, MDOSu 2.1. Jediny kdo to může udělat je totiž TAU (a ten zas už skoro rok čeká na ten Kompakt...).

Aragorn, když stavěl Zilogovu CF redukci, použil napájecí konektor z nějakého výrazného zařízení a nevšiml si, že je vlastně zrcadlově otočen. Při připojování do PC, kde chtěl redukci vyzkoušet, tak došlo k záměně žlutého a červeného drátu (12V<—>5V). Výsledek? CF nakoupená za poslední peníze v hajzlu, sekundární radič na základní desce v hajzlu. (Což je spíš zpráva příznivá - zase o jednu PeC míň - pozn. +GAMA)

ZX CF interface

Pokud se občas díváte do anglického časopisu ZX Format, jehož vyšlo už šest čísel,

nemohli jste si nevšimnout ZX CF interface, které slouží k připojení Compact Flash karty ke Spectru, ať už v provedení interním nebo externím. Připojení je pochopitelně jiné než u DivIDE. Co tomu říká Zilog?

"No, to je jejich problem. pokud nechteji mit s IDE kompatibilni pristup, at si ho nemaji. ja jsem dodrzel kompatibilitu s PC svetem, a tak je to komponent zcela univerzalniho pouziti.

O portove alokaci IDE lze rict, ze snad ani jina, nez 101xxx11 nepada v uvahu, a kdo to ma jinak, koliduje uz v principu s 48k ULA, strankovanim, Kempstonem nebo 8255kou, resp. nema porty

'ekvidistantni'.

Mluvil jsem s anglicany, co si zbastlili putnikem inspirovane ide-face, a tak jsem se ptal, jak se jim libi, ze interrupt cyklus muze resetovat sudy/lichy flipflop na /M1 hazardu. take mne zajmalo, jak resi /cs0 - /wr /rd zpozdeni, kvuli kteremu nechodi znacna cast disku. kdyz jsem zjistil, ze ty dobre duse neznaji ani poradne sbernicove cykly Z80, vzdal jsem.

+3e autor, G. Lancaster, namisto aby dopatral pricinu nefungovani (/cs0 uzemnit, byvalym /cs0 hradlovat /wr a /rd, a /rd jeste zpozdit), radsi buduje obsahly 'compatibility list', kde si zajemce vybere 'ozkouseny chodivý model'. Uf!

Jsem rad, ze jsem CESKY spectrista, protoze u nas ma scena uroven a daleko lepsi atmosferu. V zapadni evrope to je jen par osamocenych vtku, a v rusku to zase bylo brane smrtelne vazne a imidzisticky, hraji jen na efekt, jak ohromit."

: : : : : welcome to pure 8bit party called FOReVER!

: : : : WELCOME TO FOReVER PAGE : : : :



[::] short info:

:: party name: FOReVER five

:: supported scenes: all 8bit, mainly atari xl/xe (hotline) - commodore c64 (hotline) - zx spectrum (hotline)

:: party date: 19-21.03.2004

:: info: ...some words and photos from FQ in INFO section

:: results: all FOReVER results are in HISTORY section

:: download: all FOReVER files are in DOWNLOAD section

[::] page info:

:: info - information about rules, competition and important notes

:: history - party lists of competition from all FOReVER

:: visitors - online table of visitors FOReVER party

:: download - files from all scenes, which are suitable to present for you

:: msgboard - short section for your messages, questions or other sentences

...you are visitor no.: **20680.**

(c)2002 **cvm design** & php technology
no java - no problem
brutal optimized for netscape

<http://4everparty.host.sk/>