

Z OBSAHU :

Centerfold Squares
Terror Pods
Emulátor C-64
Test: aikosha SP-1200

TECHNICKÝ ZPRAVODAJ

ÚVTEI 89 007
ROČNÍK II. 1990

ACC

3-4

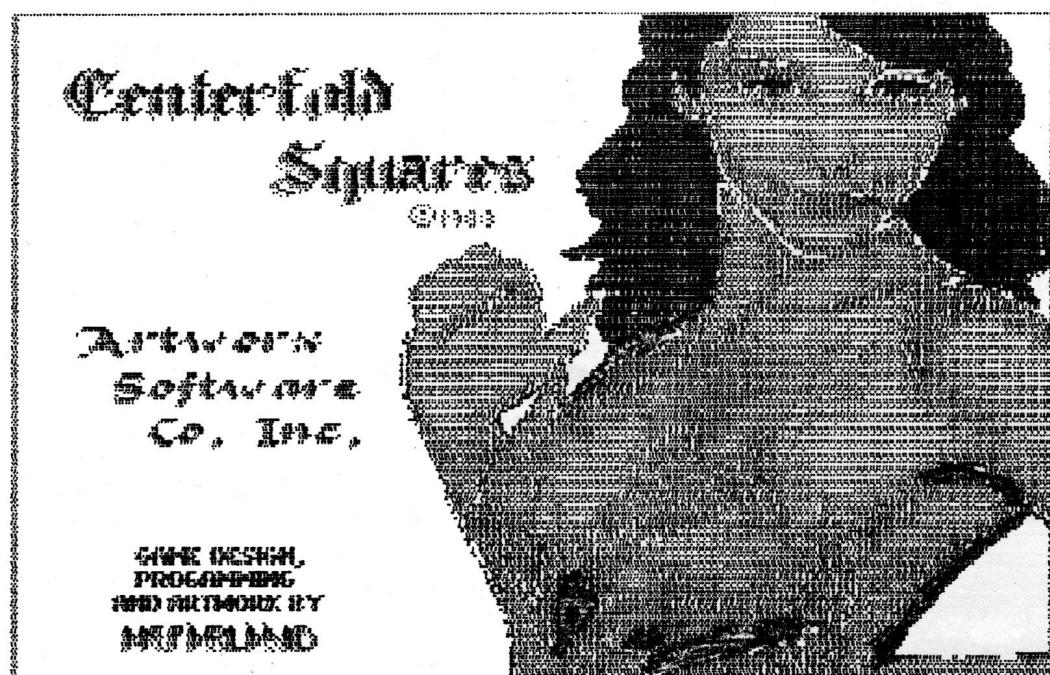
SPOLEČNOST PŘÁTEL DOMÁCÍCH POČÍTAČŮ
(domácí počítače, video-CD-počítače, hypermedia)

Milí čtenáři

Poprvé v našem roce máte to štěstí, že se Vám dostal do rukou výtisk časopisu ACC. Jak jste si mohli všimnout, jedná se o dvojčíslo 3-4, má celkem 16 stran, a tímto způsobem se vydavateli - ILLI3.ZO Svazarmu - podařilo kompenzovat zvýšení cen tisku od nového roku. Jinak Vás chci ještě upozornit, že byl založen časopis AMIGA REPORT, který se věnuje výhradně Amize a který otištěné články dobře honoruje. Zájem má hlavně o příspěvky z oblasti operačního systému a programování, kursy a pod. Adresa je: AMIGA REPORT, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1, ČSR. Objednávku na předplatné tohoto časopisu naleznete v příštím ACC. Další nové časopisy,

ve kterých možná bude Amize věnováno trochu místa, jsou P&C - zejména pro profesionální uživatele, BAJT - pro malé domácí počítače. Kromě těchto titulů se možná připravují další. Že by se chystal konec nedostatku informací?

P. Trnka



Obr.: Úvodní obrázek ke hře Centerfold Squares.

Marek Vasiljev

Centerfold Squares

Amiga

Centerfold Squares je počítačovou verzí logické hry, která je ve světě hodně oblíbená, u nás se však dosud většího rozšíření nedočkala. Proto jistě na úvod neuškodí pás slov o principu hry. Hraje se na desce 8 x 8 polí. Na první pohled by vám asi nejspíše připomněla dámu, hrací kameny totiž vypadají podobně, jsou také ploché a kulaté. Podstatný rozdíl je ovšem v tom, že jsou dvoubarevné: z jedné strany bílé a z druhé černé. Každý hráč má k dispozici padesát kamenů. Hráči se postupně střídají a kladou kameny na hrací plochu. Cílem je dostat co největší počet protivnickových kamenů (tj. těch, které jsou momentálně otočeny nahoru protihráčovou barvou) nezi dva své kameny a tím získat možnost obrátit

spoluhráčovy kameny svou barvou nahoru. Hra končí v okamžiku, kdy jsou spotřebovány všechny kameny a vítězen je ten, kdo má více kamenů "své" barvy.

Autoři programu v podstatě převzali princip původní hry, ale trochu pozměnili pravidla a hru zrychlili. Hlavním cílem je odkrývat různé velké čtverečky, které příkrývají nepříliš odvážné fotografie neoblečených krás (věková hranice "nepřístupnosti" tohoto programu není podle mého názoru příliš vysoká, i když puritánští pedagogové a rodiče jím zřejmě nebudou příliš nadšeni). Na začátku se hráči lákavě odkryje několik čtverečků samo, o ně však může špatnou hrou velice rychle přijít a hra končí prohrou v případě, že z fotografie není vidět už ani kousek. Nemusíte si však zoufat, program obsahuje tři základní stupně

(pokračování na str.4)

ACC REPORT:

DigiView Gold

Amiga

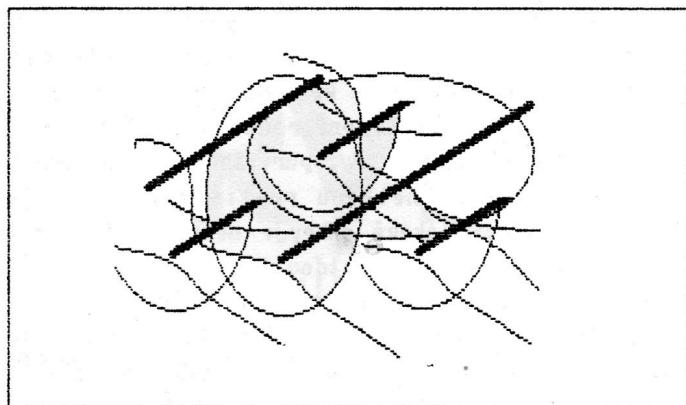
Nejprve přinášíme opravu článku z čísla 1/1989 a omlouváme se za chyby:

Digi-View-Gold od firmy NewTek je velice výkonný VIDEODigitizér. Pro jedno sejmnutí obrazu potřebuje jen několik desítek vteřin. Je dodáván se třemi barevnými filtry, programem a s návody k obsluze. Samotný digitizér je malá krabička, která se zasouvá přímo do paralelního portu Amigy. Vstupem pro Digi-View-Gold je obrazový signál z černobílé videokamery. Barevné filtry slouží pro digitalizaci barevné grafiky, při které je třeba jeden obrázek snímat celkem třikrát, pokaždé s jiným (červeným, zeleným, modrým) filtrem. Digi-View-Gold pracuje se všemi grafickými módy a hotový obraz ukládá do paměti v IFF formátu. Cena okolo 300.- DM.

-ml-



Obr.: Obrázek hor pořízený digitizérem DigiView Gold



Obr.: Počítače roku

-pt-

Atari 4160 STE

Novinka: Atari 4160 STE

Tento typ vychází z Atari 1040 STE a má s ním být kompatibilní. Navíc umožňuje rozšířit interně paměť až na 4 MB RAM pomocí tzv. SIM-modulů po 1 MB RAM. TOS je vylepšen, verze 1.6 zabírá 256 kB ROM. Počet barev je z rozšířené palety 4096 barev, počet maximálně zobrazitelných barev je 16. Výrazné vylepšení je ve zvuku, kde je použito dvou 8-mi bitových D/A převodníků. Cena tohoto modelu s monochromatickým monitorem a s 4 MB paměti RAM podle Chipu 11/89 str.60 je 1500,-DM. Po ověření této rarity se tento údaj ukázal jako nesmysl. Cena platí, ale při velikosti RAM 1 MB.

- m l -

1989

Počítače roku 1989: Opět Amiga?

Kategorie donáčních počítačů

1. Commodore Amiga 500 210 bodů
2. Atari 1040 ST 175 bodů
3. Panasonic MSX2 100 bodů
4. Acorn Archimedes 90 bodů
5. Philips PC NMS 9100 20 bodů

Kategorie 68000/68030

1. Macintosh IIcx 205 bodů
2. Next 195 bodů
3. Atari Mega ST 100 bodů
4. Sharp X68000 100 bodů
5. Bull DPS 50 bodů

Redakce: Personal Computing (USA), Practical Computing (GB), Chip (Itálie), Chip-micros (Španělsko), Komputer (Polsko), Impulzus (Maďarsko), Sojet kompjutera (Jugoslávie), ASCII-Magazine (Japonsko), Chip (BRD).

Podle časopisu Chip 11/89 zpracoval -ml-

OBSAH

Kupte si ST	3
REPORT:	2
SOFTWARE:	
Centerfold Squares	1
Terror Pods	6
Gun Ship	7
Emulátor C-64	11
Seznam programů pro Amigu ...	12
ACC COMICS:	
Harry Fox	5
ACC TEST:	
Seikosha SP-1200	10
MATE SLOVO:	14
INZERCE:	15

IMPRESSUM

ACC

Technický zpravodaj pro
výpočetní techniku.
dvojčíslo 3-4 ročník II
Vydává Společnost přátel
donáčních počítačů
1113.20 Svazarmu Praha.

Redaktor a grafická úprava:
Přemysl Tvrdoý
Redakční rada:
Martin Ludvík, Marek Vasiljev,
Tomáš Budina, Miroslav Mizera.

Adresa redakce:
Aniga ACC
P.O.Box 546
111 21 Praha 1

Redakci nevyžádané rukopisy se
nevracejí. Za původnost, věcnou
správnost nebo závazky ručí
autoři příspěvků. Přetisk,
záznam do báze dat a přenos
jakýmkoli elektronickým,
mechanickým, fotografickým nebo
jiným způsobem je možný pouze s
uvedením původu a při zachování
autorských práv.

Vychází 6 krát ročně. Zhotoveno
na počítači Commodore Aniga
systémem Page Setter 1.0e.
Titulní znak vytvořen s
použitím návrhu Tomáše
Zikmunda. Tisknou Vojenské
Stavby Praha. 1.vydání, leden
1990. Informace o odběru podá a
objednávky přijímá redakce.
Povoleno OV Svazarmu Praha 1.
Evidováno ÚVIEI pod číslem
89 007.

Copyright (c) 1990 by ACC,
Praha. All rights reserved.
Printed in Czechoslovakia.

Kupte si ST !

Probudil jsem se ráno s bolením hlavy a pálicíma očima.
Vysedávání před Amigou do půl druhé v noci určitě mému zdraví
neprospěje.

Při mytí nádobí mě napadla geniální myšlenka. Co kdybych si
koupil ATARI ST ? Zbavit se toho amigovského šmejdů a zasednout ke
skutečnému počítači ! To je opravdu výborný nápad. Když si
představím, kolik jen budu mít potěšení s neustálým obracením
disket. Koupím si estěčko (viz. časopis Estébáček - pozn.-ml-) s
jednostrannou disketovou jednotkou, abych o tu radost nepřišel. A
jak se v něm pokoji budou vyjímat dva monitory, postavené jeden na
druhém ! A jaká rozkoš bude dívat se, jak na jednom z nich funguje
část programů, které nefungují na druhém a naopak. A GEN ? Tak se
těším. Škoda, že u Anigy je tak primitivně jednoduchá obsluha všeho,
co se dá ovládat. Ale na mě, budoucího uživatele ATARI ST, čeká
mnoho zábavy ! Například dodělávání českých písní, která se na
Anize dají udělat editorem za pár minut. A hlavně cena. ATARI ST je
přece o několik set korun levnější - to je jasný zisk !

Až budete Anigu vyhazovat, zjistíte, že se nevejde do koše na
sneti. Proto jsem použil sekeru a počítač rozsekal na menší kusy. Ty
se daly již bez problémů vyhodit.

Ptáte se, jestli jsem udělal dobře ? Ovšem že ano. Od té doby, co
jsem si koupil ST, se v noci vyspím a hlava mě přestala bolet. Ted
přemýšlím, jak chránit nový počítač před prachem, který se na něm
začal usazovat.

podle ACC-Krakow volně přeložil -pt-



Fox
Publishing
Kvalitní literatura pro Vás

FOX PUBLISHING: Příručky pro uživatele Anigy - První z řady
základních příruček pro uživatele Anigy - Příkazy CLI (viz
str.13). Připravuje se: časopis AMIGA REPORT pouze pro
uživatele Anigy. Lepší než ACC ! První číslo již v březnu.
Informace o předplatném najdete v příštím ACC.

Centerfold Squares

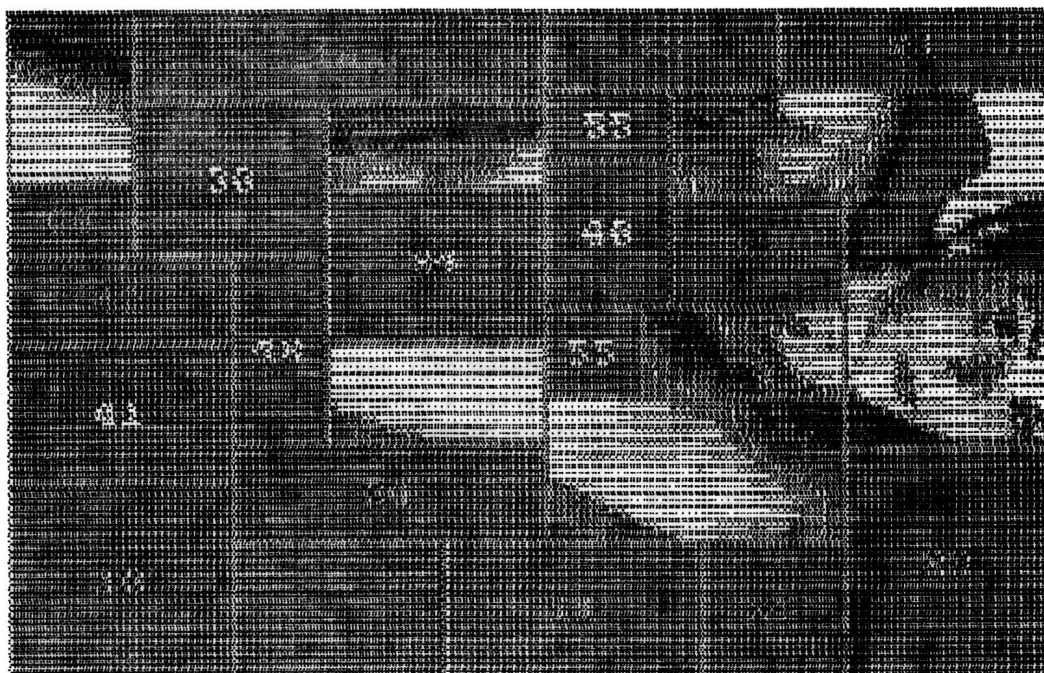
(dokončení ze str.1)



obtížnosti, a v tom nejjednodušším se vám jistě podaří zvítězit během jednoho večera. (Program není samozřejmě vytvořen pro naši softwarově inflační situaci a je, jako ostatně všechny počítačové hry, dlouhodobější záležitostí. Za svoje peníze si uživatel musí přijít na své.)

Na každém čtverečku zakrývajícím fotografii je uvedeno číslo, které je tím vyšší, čím přitažlivější je ta část fotografie, která je dílcem přikrytá. Pořadí odkrývání čtverečků je předem stanovené. Prohrajete-li hru, budete hrát znovu

o čtvereček, o který se již hrálo předtím. Hra proto nepostrádá dramatickostí, protože i když budete před cílem, můžete se během několika minut octnout na začátku. Číslo na čtverečku se nazývá goal a udává počet kamenů, kterého musí alespoň jeden hráč dosáhnout, aby hra skončila. 0 vítězi však



Obr.: Lákavá fotografie zatím přikrytá čtverečky

Below Average	Average	Above Average
Penny	Terri	Yvonne
Heather	Renee	Jo
Kelly	Bridget	Jenny
Twins	Kerri	
Alternate Opponent Disk		Quit

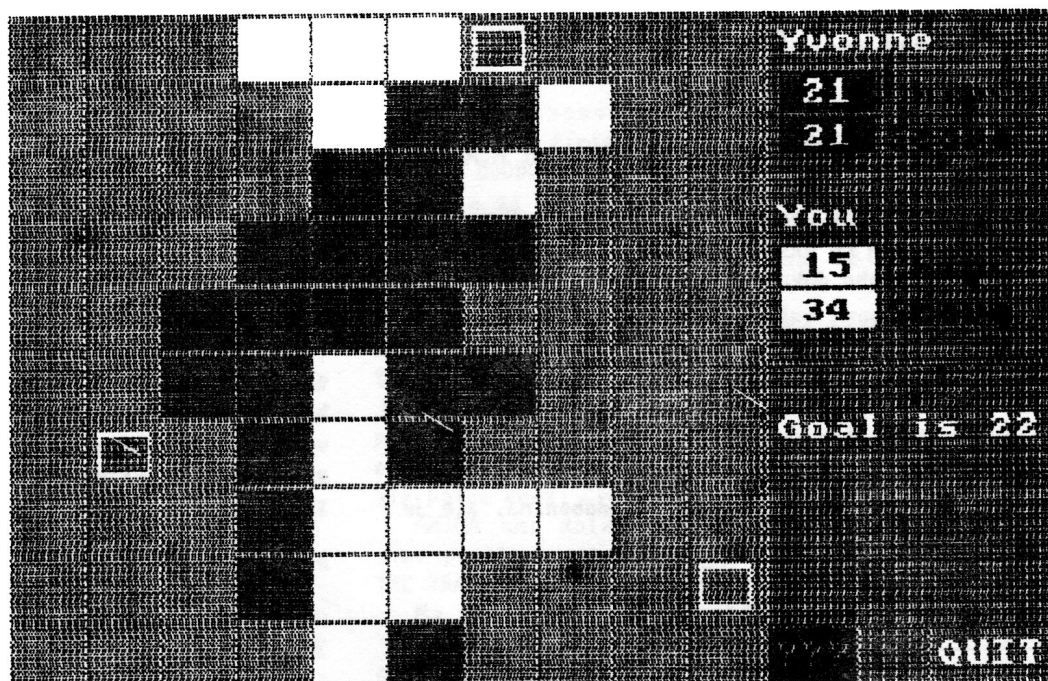
Obr.: Volba partnerky (a obtížnosti)

nerozhoduje pouhý počet získaných kamenů, ale celkové skóre. Na hracím poli je totiž při každé hře náhodně rozmístěno několik zelených a červených políček. Je-li kámen položený na zeleném políčku váš, máte štěstí, protože vaše skóre poskočí o pěknou řádku bodů nahoru. Naopak ten, jehož kámen leží na políčku červeném má smůlu a body ztrácí, takže se vám může stát i to, že skóre budete mít najednou záporné. Získání zelených čtverečků hlavně u her s nízkým goalem rozhoduje o celkovém vítězi a stává se základním strategickým

cílem. V tom se tedy počítačová verze dost podstatně odlišuje od své klasické předlohy. Na hrací ploše se také znanadání v průběhu hry objevuje čtvereček žlutý. Jeho objevení a zmizení je signalizováno nápisy Double On a Double Off v pravé části obrazovky (viz obr.). Položíte-li na políčko se žlutým čtverečkem kámen, dostane se vám výhody opakovaného tahu. Autoři zpestřili program ještě jedním způsobem. Místo položení kamene můžete dát do pohybu jakési kolo štěstí, a můžete tak radikálně obrátit situaci na šachovnici. Můžete si jak polepsit, tak i pohoršit. Není však jisté, zda je takováto funkce u logické hry vhodná, zejména když se k ní vaše spoluhráčky často uchylují.

Jinak je ovšem programová simulace protivníka vytvořena dokonale.

Každá hráčka (je jich celkem jedenáct a je prý možno přikoupit disk s dalšími, ten jsem zatím v ruce neměl) má svůj individuální stupeň obtížnosti. Hrubě jsou rozděleny do tří kategorií: slabá, průměrná, nadprůměrná. Tyto rozdíly se projevují ve schopnosti logicky analyzovat situaci a uvažovat dopředu. U nejjednodušší obtížnosti volí počítač takový postup, který je nejvhodnější z hlediska okamžité situace. Při stoupající obtížnosti

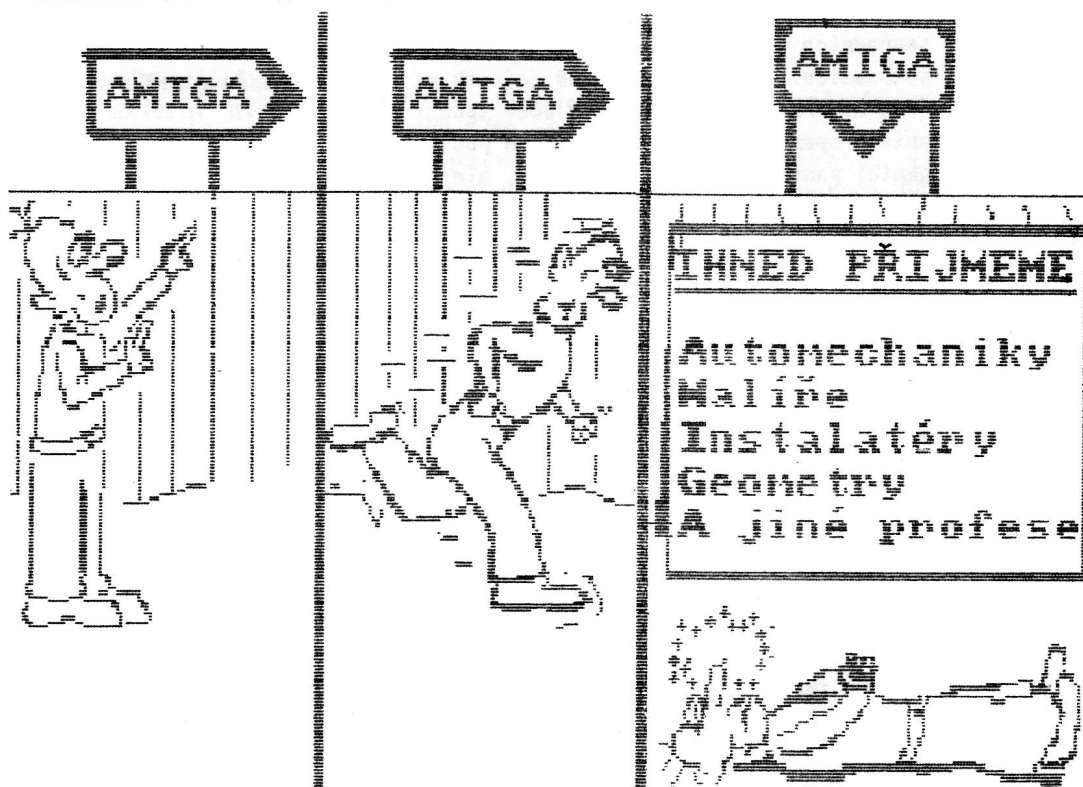


Obr.: Pohled na hrací plochu, tři otazníky vpravo dole je kolo štěstí

protihráčka uvažuje stále více dopředu a volí postup výhodný z hlediska konečného výsledku. Taktika je však u všech hráček v podstatě stejná.

Poznámka na závěr: Jistě nejednu koutavou hlavu napadne vyvolat si

obrázky vcelku přímo z diskety. Není to ale tak jednoduché, jako u jiných programů. Obrazky totiž nejsou v IFF formátu. Pokud se vám podaří je z diskety vytáhnout, napište a podělte se s námi o vaše zkušenosti.



ACC COMICS:

(c) 1990 René Bairich

Napadlo mne několik vtipů na téma AMIGA. Jeden z nich Vám zasílám. (Děkuje!)

Terror Pods

Tento dokument Vám poskytuje Duplicator of M.A.A.D.

"Je určen pouze pro použití piráty ... Nepomáhejte těm pokryteckým PD bastardům tím, že byste jim poskytli hru nebo dokumentaci !"

Obrázovka

Okraj obrazovky zobrazuje několik užitečných údajů, které jsou aktualizovány každé dvě sekundy. Následující obrázek je textová napodobenina, ale je to lepší než nic:

A	BBBB	C	D
			G G G
E		F	

A - palivové a detonitové displeje. Horní údaj je pro palivo, spodní pro detonit.
B - indikace poškození.
C - počet nabitých raket připravených pro vypuštění.
D - získané body.
E - x-ová souřadnice vaší polohy.
F - z-ová souřadnice. Jste omezeni 8000 jednotkami směrem dopředu do kráteru. Při hodnotě 8000 spodní ochranná bariéra operativně zabrání dalšímu postupu.
G - inteligentní panel. Je velice důležitý, ale jeho funkci musíte vysledovat sami.

Ovládání povrchového vozítka

Rízení - kursorem nebo joystickem.
Pausa - po dobu stisknutí aktivuje štíty nebo zaměří na cíl (v odpalovací sekvenci).
E - nabíjení detonitu do bojové hlavičky rakety.
A - spuštění odpalovací sekvence.
D - vysílá povrchové vozítko.
I - spuštění obchodní sekvence, pokud je vozítko ve spojení s jiným strojem.
M - zapíná a vypíná výškový mapovací systém.
R - bezcílové rádiové vysílání.
S - displej stavu zboží.
M a Return - přepínač zbraňových a informačních systémů.
N - vypíná zvuk.
F1-F10 - přesun do zvoleného sektoru.

Help - nahrání hry a další funkce.

Myš - ovládá pohledy (značku). Pokud se dotkne okraje obrazovky, vozítko se začne rozjíždět příslušným směrem. Funkce tlačítek myši závisí na sekvenci, která je aktivována (vysvětleno níže).

Štíty

Chcete-li aktivovat štít, držte stisknutou klávesu pauza (mezera). Po aktivování je vozítko obklopeno poloprůhledným ochranným polem. Toto pole bude likvidovat blízkí se rakety a Terrorpody výstřely. Musíte pamatovat na to, že štíty spotřebují velké množství Zenitu, takže by měly být aktivovány pouze při útoku střel.

Přesun do zvoleného sektoru

Pomocí kláves F1 až F10 se přesunete do výkonného centra každé z deseti oblastí. Tato technika spotřebuje značné množství paliva, takže je užitečné zkontrolovat před použitím palivový indikátor.

Mapovací systém

Mapa se zvolí stisknutím M. Obrazovka se změní ve výškový pohled, který vám umožní prohlédnout si velkou část okolí vaší pozice. Každá činnost pokračuje při práci s mapou normálně, ale mnoho funkcí vozítka je deaktivováno (štíty, zbraně, teleport, atd.). Tento systém vám umožní rychleji se pohybovat a zjistit Terrorpody. Nelze ho použít, pokud je vozítko aktivní.

Informační systémy

Umožňují vám shromažďovat i vydávat informace. Levé myši tlačítko vyvolá informace o objektu pod kursorem, jeho příslušnost ke kolonii a účel. Pravé tlačítko aktivuje rádiový vysílač, který umožňuje vyslat kódovanou zprávu objektu, na nějž míříte. Pro neurčený objekt může být vysílač aktivován stlačením R. Buďte opatrní na to, kdy a po kolikáté zprávu vysíláte, protože každá zpráva má limit použití. Zde je seznam možných kódů:

INDEX - nezničitelné zařízení
RACOX - reaktivovat zdrojový objekt
DMIOX - obran. změřený objekt
EFRS - potřeba doplnit palivo
EDES - potřeba doplnit detonit
EZES - potřeba doplnit Zenit
EQUZ - potřeba doplnit Quazi

x ... specifikovaný objekt.

Zbraňové systémy

Phasar systém

Po aktivování levým tlačítkem myši se Phasary objeví jako pár shluků energie z horních rohů obrazovky doprovázených praskavým zvukem vypouštěcího zařízení. Jsou nabitě detonitem a zničí všechno, co zasáhnou.

Paprsek energie

Objeví se jako chvějící paprsek vycházející zezhora do obrazové pozice. Je aktivován pravým tlačítkem myši. Paprsek může být použit pro regeneraci zařízení zasaženého Terrorpodem. Funguje tak, že dodává do zařízení Quazi krystaly. Jejich množství závisí na druhu objektu, který se pokoušíte regenerovat.

Raketový systém

Rakety jsou jedinou zbraní, kterou můžete zničit Terrorpoda. Používejte jich obezřetně. Vypouštěcí sekvence probíhá následovně:

Nabití rakety

Nejprve musíte zjistit, zda vůbec jsou rakety nabitě. To zjistíte na ukazateli raket. Pokud je tam nula nebo nic, stiskněte E. Tím vyjmete ze skladu detonit a nabijete ho do bojové hlavičky.

Vypuštění rakety

1. Start vypouštěcí sekvence stisknutím A.
2. Na obrazovce se objeví zaměřovací okno s vertikálními a horizontálními značkami.
3. Horní zaměřovací počítadlo začne odecítat. Jestliže odpálíte omylem, nechte zaměřovací operace jen tak probíhat. Když počítadlo dojde k nule, start se automaticky zruší.
4. Předtím, než počítadlo dojde na nulu, zaměřte cíl pomocí kursoru nebo joysticku tak, aby byl v zaměřovacích značkách.
5. Znáčíte pauzu nebo fire na joysticku. Tím odpálíte raketu.
6. Nyní začne odpočítávat spodní počítadlo a v zaměřovacím okně se objeví cílové indikátory.
7. Abyste udrželi raketu ve správném směru, musíte se snažit udržet cílové značky v zaměřovacích značkách. Pokud se vám to podaří, střela zasáhne a zničí cíl.

Obchodování

Obchodování obsahuje strategickou část poslání. Cílem je vyměňovat zboží s ostatními stroji, což umožní vám i ostatním strojům dosáhnout takové úrovně, že se vám podaří splnit úkol. Kolonie nemohou

dosáhnout cíle bez Vaší spolupráce a zásob.

Technika

1. Vyšlete povrchové vozítko stisknutím D.
2. Zajeďte s vozítkem ke stroji, se kterým chcete obchodovat.
3. Po uskutečnění spojení dostanete zprávu.
4. I odstartuje obchodní sekvenci. Budete mít tři možnosti:
 - 1) Normální obchodní obrazovka se dvěma seznamy zboží, které mohou být vyměněny. Touto možností můžete obchodovat, jak je popsáno v bodě 5.
 - 2) Objekt nemá nic, s čím by mohl obchodovat.
 - 3) Součástková obrazovka se objeví, když je k dispozici nějaká součást Terrorpoda a stroj zjistil, že máte dost zboží na výměnu.
5. Vaše zboží je vypsáno na levé straně. Každý řádek ukazuje název, hodnotu a počet kusů.
6. Každá kolonie má jiné ceny zboží. Například kolonie A může považovat detonit za důležitý, a proto jeho cena může být vyšší než u B. V B tedy mohou vyrábět detonitu dost a jeho cena může být malá.
7. K uskutečnění obchodu stačí zvolit artikl levým tlačítkem myši. Po zvolení můžete určit množství pomocí (). Své rozhodnutí můžete kdykoliv změnit a všechno se vynuluje.
8. Pokud jste dokončili výběr, zvolte CONFIRM a vaše vozítko se vrátí s novým nákladem.
9. Celou operaci můžete zrušit pomocí ABORT.
10. Vozítko můžete odvolat stisknutím D.

Seznam zboží

Vyvolá se pomocí S. Na obrazovce se objeví seznam vašich zásob.

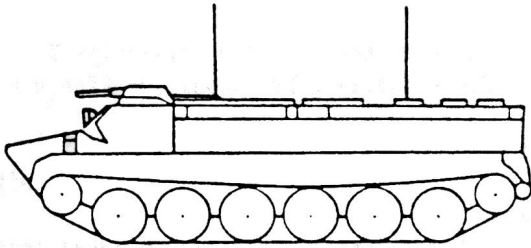
Získávání bodů

za stroj, který zůstane stát ...	50
za sestřelenou raketu	100
za Terrorpoda zasaženého raketou	100
za inteligentní počin	různě
za úspěšné splnění úkolu	5000
za Tripoda sestřeleného raketou	1000
za zásah phasarem	30
za jednotku zbytkového Aluna ...	50

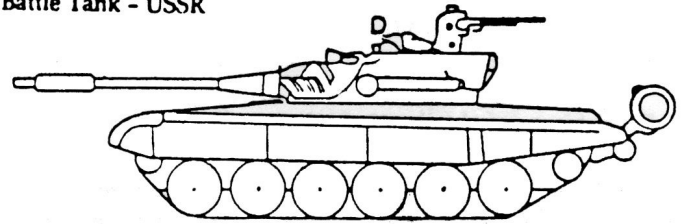
GunShip /1/

GunShip je simulátor bojového vrtulníku. Na začátku hry vám program ukáže obrázek tanku nebo jiné zbraně a vy musíte určit její název. Náповеду máte na prostřední dvoustraně. Příště si ukážeme, jak se vrtulník ovládá.

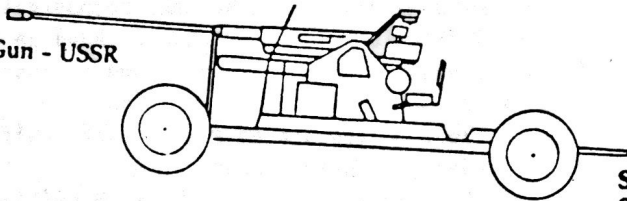
MT-LB
Armored Carrier - USSR



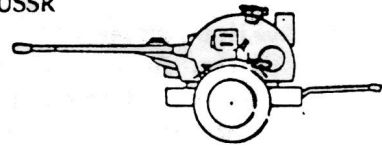
T-74
Main Battle Tank - USSR



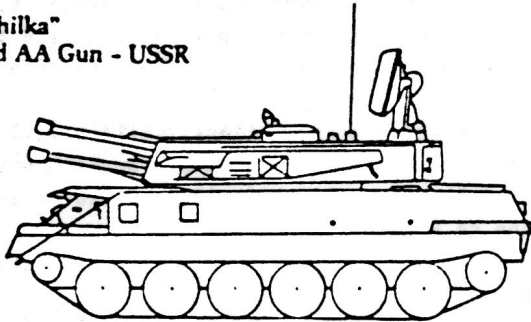
S-60
57mm AA Gun - USSR



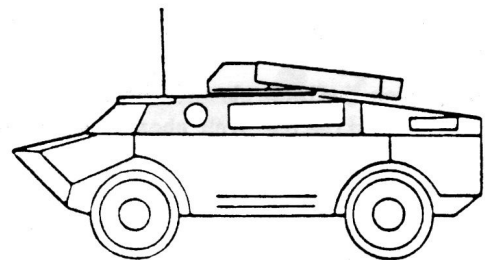
ZU-23
23mm AA Gun - USSR



ZSU-23-4 "Shilka"
Self Propelled AA Gun - USSR

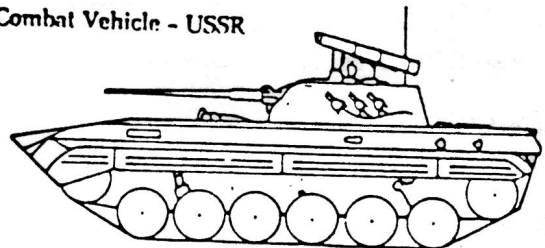


SA-9 "Gaskin"
Self Propelled Surface-to-Air Missile Launcher - USSR

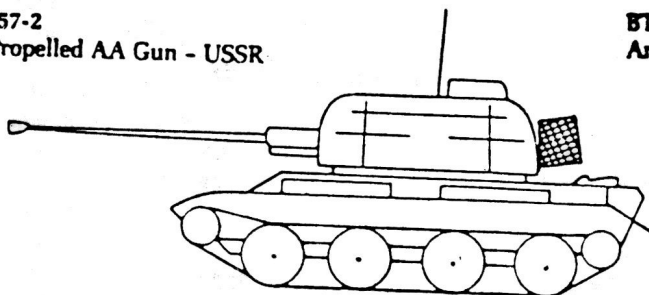


SA-11 "Gadfly"
Self Propelled Surface-to-Air Missile Launcher - USSR
[No illustration available]

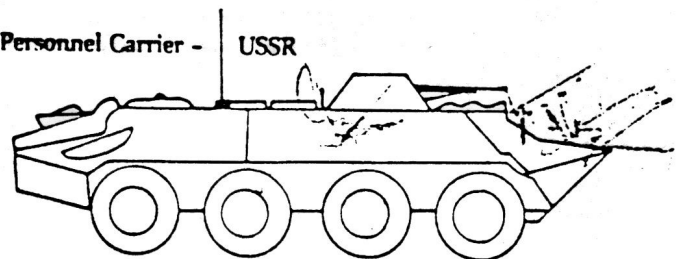
BMP-2
Infantry Combat Vehicle - USSR



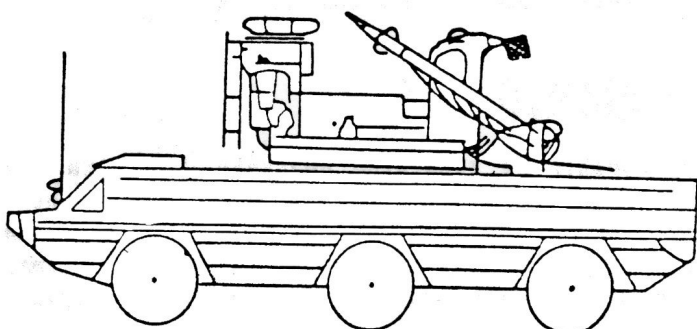
ZSU-57-2
Self Propelled AA Gun - USSR



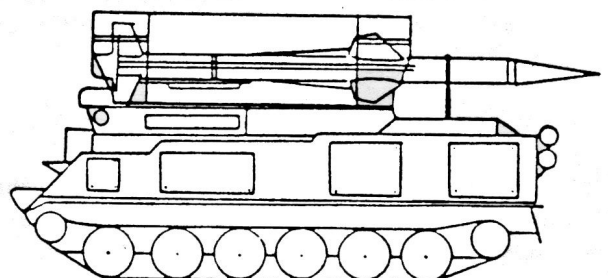
BTR-70
Armored Personnel Carrier - USSR



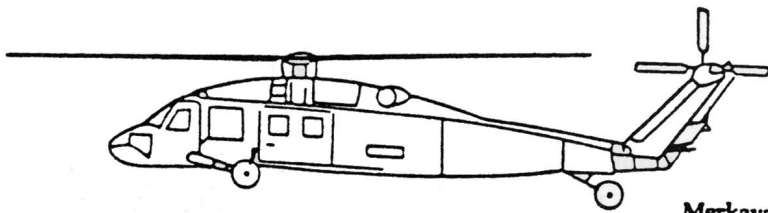
SA-8 "Gecko"
Self Propelled Surface-to-Air Missile Launcher - USSR



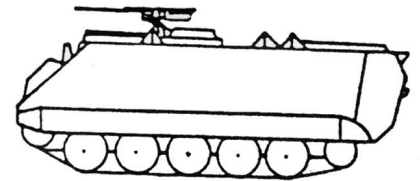
SA-6 "Gainful"
Self Propelled Surface-to-Air Missile Launcher - USSR



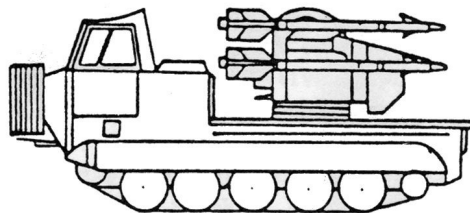
UH-60 Blackhawk
Transport Helicopter - USA



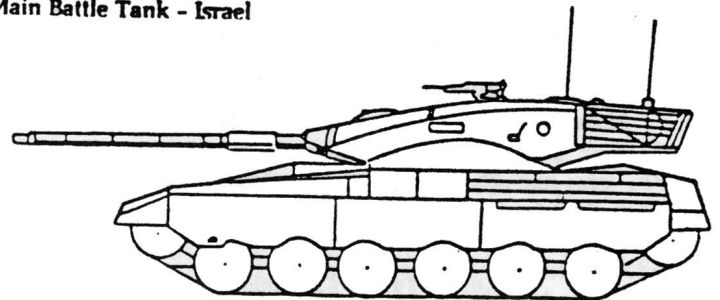
M113A3
Armored Personnel Carrier - USA



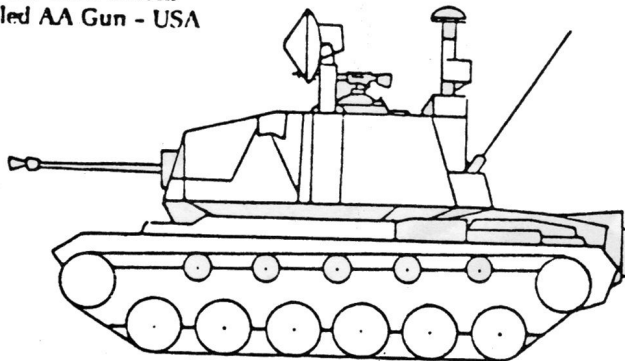
M48A1 Chaparral
Surface-to-Air Missile (SAM) System - USA



Merkava Mk 2
Main Battle Tank - Israel



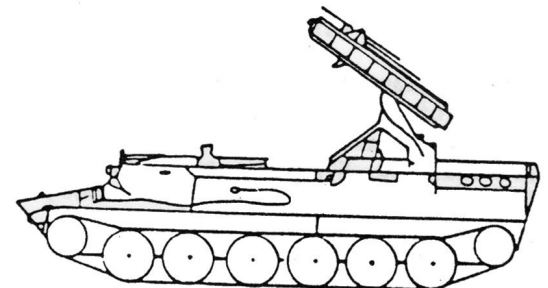
M247 Sergeant York DIVAD
Self-Propelled AA Gun - USA



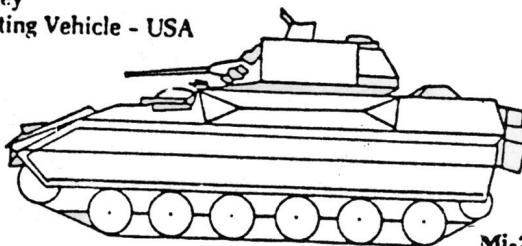
Hughes 500MD Defender
Attack Helicopter - USA



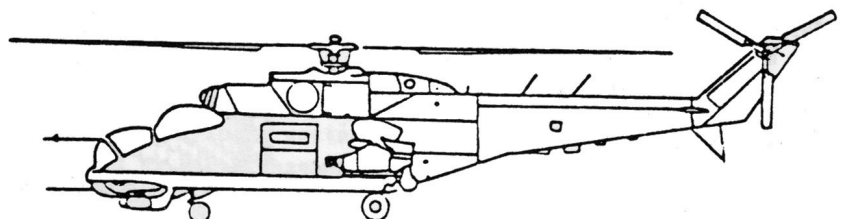
SA-13 "Gopher"
Self Propelled Surface-to-Air Missile Launcher - USSR



M2A1 "Bradley"
Infantry Fighting Vehicle - USA



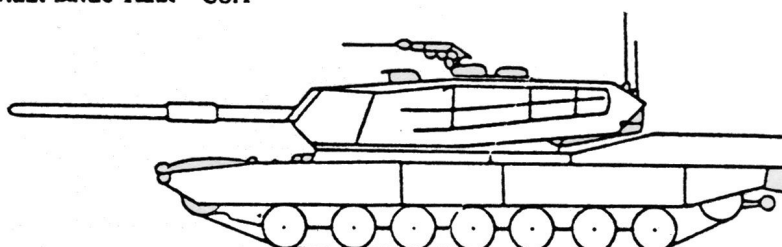
Mi-24 "Hind"
Attack Helicopter - USSR



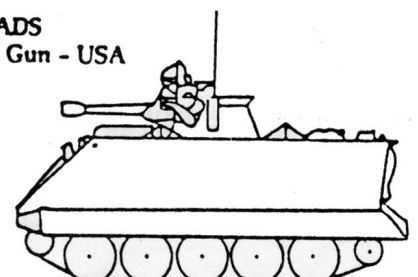
SA-7, SA-7B or SA-14
Portable Surface-to-Air Missile - USSR



M1 and M1A1 "Abrams"
Main Battle Tank - USA



M163 Vulcan PTVADS
Self-Propelled AA Gun - USA



Seikosha SP-1200

Tato jehličková tiskárna je následovníkem tiskáren SP 1000 a SP 180 japonské firmy SEIKOSHA /standard Epson/.

Jsou vyráběny tři druhy této tiskárny:

- SP 1200 AS - sériový interface RS 232C
- SP 1200 AI - paralelní interface Centronics
- SP 1200 VC - interface Commodore 64

Jsou instalovány dva druhy test tisku a možnost nastavení výpisu všech řídicích kódů.

Je možno tisknout v NLQ-módu /Near Letter Quality - kvalita blízka tisku/. Rychlost je 125 zn./s, při NLQ 25 zn./s. Máme možnost výběru ze 128 možných druhů písma.

Instalovaný piezoelektrický reproduktor se dá ovládat pomocí řídicích kódů. Tisknout se může s maximálně třemi kopiemi přes uhlový papír. Je instalována i funkce DOWN-LOAD, potřebná pro tisk češtiny.

Papír je možno použít:

1/ kancelářský do šířky 25 cm a tloušťky 0.2 mm při automatickém zakládání a vyjždění papíru.

2/ nekonečný perforovaný

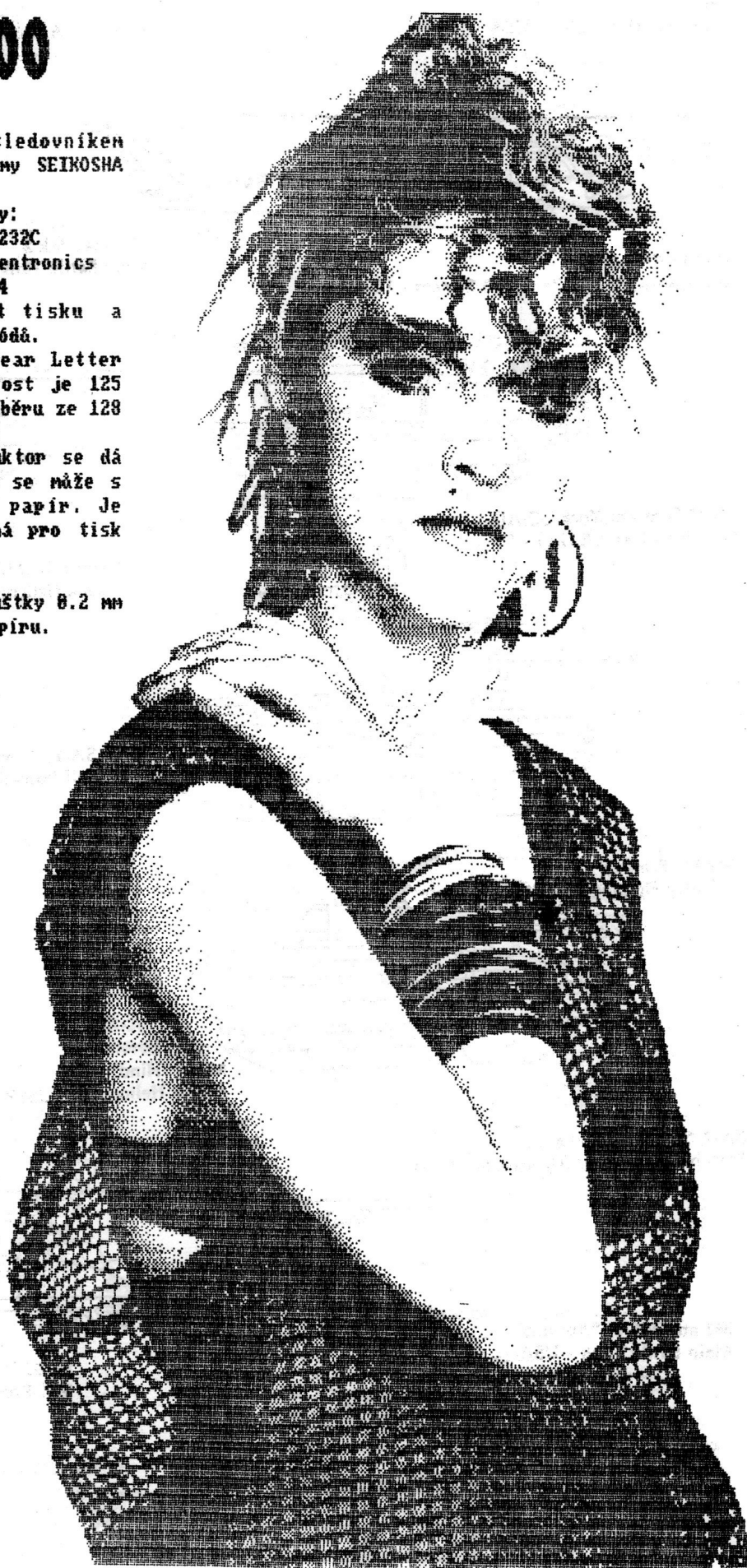
Cena tiskárny je asi 300.- DM.

Technické údaje

- tisková hlava s 9 jehlami
- 58 mezinár. znaků v ROM
- jeden znak max. 8 x 11 bodů
- grafika: 480, 576, 640, 720, 960, 1152, 1920 bodů na řádek
- normální papír 53-81 g/m²
- traktorový papír
- posuv válce min. 1/216"
- velikost: 417 x 118 x 300 mm
- hmotnost 5.1 kg
- napájení 220 - 240 V, 30 W
- 40 - 140 znaků na řádek podle typu písma
- barvicí páska s dlouhou životností /za 20.- DM/
- max. hluk 52 dB
- obousměrný tisk

Připravil Miroslav Mizera

Obr.: Ukázka tisku tiskárny SP-1200.



Emulator C 64

AMIGA a její software jsou představovány dost skromně a sporadicky v našem kraji, je čas na první solidní test tohoto počítače. Test se bude týkat programu emulujícího C-64 na AMIZE.

Nejčastější dotazem po tom, co se na trhu objeví nový počítač, je dotaz po jeho kompatibilitě se současnými modely. Stávalo se, že toto téma bylo zahaleno "mýty" a "legendami".

Podobně tomu bylo (a je) v případě AMIGY a jejího programu dovolujícího používat software COMMODORE C-64.

Je AMIGA opravdu "kompatibilní" s C-64? Odpověď zní "ANO!!!"

"Správce" je program s názvem "THE 64 EMULATOR 2". Je to úplný emulátor. Znamená to, že na AMIZE může používat všechny programy pro C-64, a také jeho periferie (diskové jednotky nebo tiskárny). Zároveň i samotná španěl AMIGY a její periferie mohou emulovat C-64.

Emulátor se hlásí na obrazovce standardním a všem dokonale známým heslem COMMODORE C64 BASIC V2.0. A dovoluje hned čtyři rozšíření C-64:

- 1) Vnitřní 3,5" disketová jednotka AMIGY emuluje 1581.
- 2) Myš AMIGY se stane myší 1350 nebo 1351.
- 3) Paněť od adresy FFFF do adresy 7FFF se stane modulem 1764 rozšiřujícím paněť. Paněť také může emulovat dvě diskové jednotky 1541.
- 4) Vypnutí zabudovaného BASIC V4.0 nebo monitoru strojového jazyka procesoru 6510.

Externí disková jednotka AMIGY (velikosti 5¼") je připojena pomocí emulátoru jako externí disková jednotka 1541. Emulátor pracuje bez ohledu na to, zda AMIGA obsahuje procesor 68000, 68010 nebo 68020.

V emulátoru je zároveň dostupný program SETUP umožňující libovolné konfigurování možností z C-64 nebo AMIGY.

Jak přehrát programy z jednoho počítače na druhý? Existují tři metody na vyřešení tohoto problému. První z nich je použití disket 3,5" nahrených na 1581. Druhý - uživatel musí mít k dispozici externí diskovou jednotku 5¼" pro AMIGU. A nakonec třetí - použití (s příslušným převodem) jednotky 1541 přes sériový port AMIGY RS232. V mém případě jsem používal třetího způsobu, což mi dovolilo připojit k AMIZE také starou tiskárnu MPS-883.

TESTOVÁNÍ SE ZACALO:

Na poprvé jsem napsal standart: POKE 53280,0:POKE 53281,0. Barvy papíru a obrazovky se stali černými. Nasledovně jsem napsal krátký strojový program zaplňující celou obrazovku libovolnými znaky. Povedlo se! Strojové programy pracují!

Skoro všechno šlo tak pěkně, přistoupil jsem na vážnou zkoušku. Nahral jsem program TURBOCOPY a s jeho pomocí přehral na 3,5" disketu celou hru

IMPOSSIBLE MISSION. Pak nastoupilo 45 minut testování-musel jsem zachránit svět před atomovými znicením.

Po pocitacovém boji jsem přesel na testy tiskárny. Za tímto cílem jsem nahral starý a dobrý program DOODLE. Tri pohyby joystickem, dvě stisknutí kláves a za chvíli jsem měl v ruce kopii obrazovky na papíře. Jste chvíle zabaví s EASY SCRIPT a test tiskárny byl skončen. A tak šel program za programem...

Do té doby jsem nepotkal žádný program, který by nechtel pracovat s vyjimkou jednoho jedineho příkazu SYS 64738, způsobujícího vynulování počítače. Neco jiného je fakt, že programy jsou vykonávány o něco ponalejš než na originálním C-64, což je vina emulace 6510 na Motorola 68000. Tímto programem máme již patou verzi C-64!

AMIGA umí daleko více. Ona může emulovat také jiné počítače např. IBM PC XT s pomocí programu THE TRANSFORMER, je to ale téma na jiný článek.

Na konec bych chtěl informovat o našem klubu "COMMODORE CLAN KOMODA". On na nyní 2800 členů s celého Polska a několik desítek zahraničních. "AMIGARU" je kolem nás okolo 280.

Členem našeho klubu může být každý, kdo má počítač firmy COMMODORE, chtel by s námi spolupracovat a posle posle na mou adresu přihlasku do KOMODY. Zveň na spolupráci všechny, nechceme akorát černé ovce.

Jan Jasinski

OD REDAKCE: turzení o čísle verze C-64 není pravdivé. Ve shodě s našimi počty je emulátor C-64 pro AMIGU již sedna verze tohoto počítače; pata je C-64D se zabudovanou diskovou jednotkou, který se nám z neznámých důvodů ještě na trhu neobjevil, a sesta je sestava určená výhradně na hry, která má základ také C-64.

PREMKU toto je volný překlad článku z časopisu BAJTER 2/89 str.14.

Nenahravej ho kliknutím na ikonu, ale nahraj NOTEPAD, vypni GLOBAL FONT a pomocí OPEN nahraj článek.

Ten Jasinski, testoval zřejmě již nějak nakazeny emulátor C-64, protože emulátor, který nám dona, chodí bez chyby a bere i SYS 64738. Tento příkaz na C-64 způsobí RESET počítače, ale na AMIZE RESET v emulátoru, to znamená, že se AMIGA nesmaže jak pise v článku Jasinski.

Připravil Tomáš Budina. Neprošlo jazykovou úpravou.

Programy,

otištěné na následující straně, vám opraví

DATA HELP
BOX 414

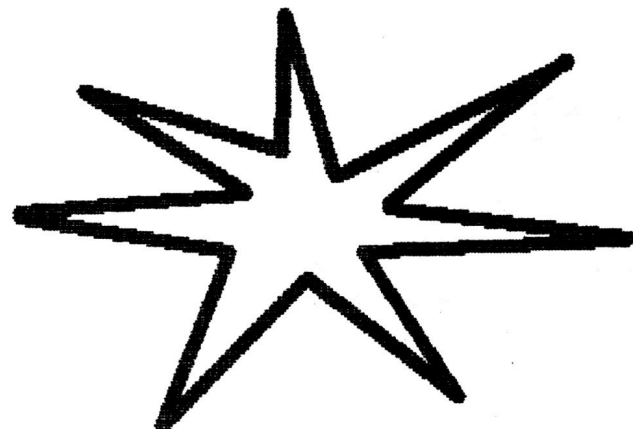
111 21 PRAHA 1

Povoleno ONV Praha 1.

Tato služba bude
poskytována pouze do
31.3.1990 !

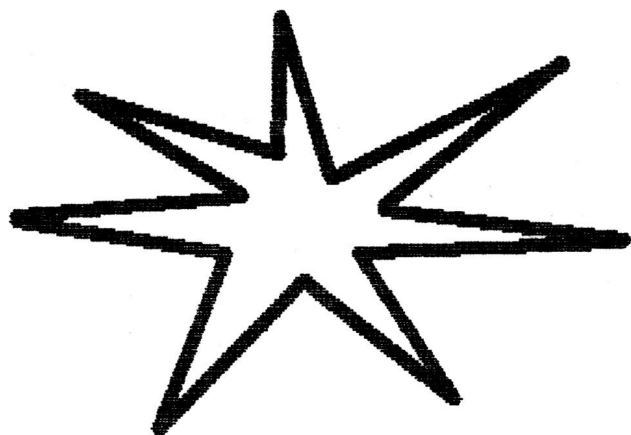
1, KULT, konverzacka 2, HANSE, konverzacka, BLOODMYCH, konverzacka 3, KICK OFF, fotbal 4, GIANA
 SISTERS, prekazky na ceste 5, GUILD OF THIEVES, konverzacka 6, ROADWARS, strelacka, XENON I, strelacka
 7, DEFENDER OF THE CROWN #1 8, DEFENDER OF THE CROWN #2, boj o stredovekou Anglii 9, TEST DRIVE, zavodni
 auto 10, THE DUEL, test ridice II 11, DUEL-CAR DISK, dalsi auta 12, BARBARIAN I, boj s
 priserou, WIZBALL, a zase koule... 13, BLOOD MONEY #1 14, BLOOD MONEY #2, horizontalni strelacka
 15, SILKWORM, streljici vrtulnik 16, HOSTAGES, teroristi 17, RETURN OF JEDI, strelacka 18, JOE
 BLADE, streljici vojak, TETRIS, skladacka 19, STRIKE FORCE HARRIER, leticky simulator 20, NEAN 18, golf
 21, BLOCK OUT, 3D skladacka 22, VOLLEYBALL, volejbal 23, QUADRALIEN, logicke bludiste, STARGLIDER
 II, hvezdne souboje, ARMY MOVES, strelacka 24, LEADERBOARD GOLF, golf, TWO ON TWO, basketbal 25, GARFIELD
 II (IN WINTER), kocour II 26, SUPER SCRAMBLE SIMULATOR #1 27, SUPER SCRAMBLE SIMULATOR #2, notokros
 28, OIL IMPERIUM #1 29, OIL IMPERIUM #2, strategie obchodu 30, MARBLE MADNESS, koule po trase
 31, GEEBEE AIR RALLY, letadelko 32, CAPONE, strileni mysi 33, SKATE OF THE ART - DEMO, skateboard
 34, BUGGY-BOY, auticko, RICK DANGEROUS, dedek v bludisti, TETRIS, skladacka 35, HOLE-IN-ONE, minigolf
 36, HOLE-IN-ONE #2, dalsi trasy k minigolfu 37, P.O.W., strileni mysi 38, IMPOSSIBLE MISSION 2, mise 2
 39, JET, F16, F18 simulator 40, SHANGHAI, karetni hry 41, WORLD CLASS LEADERBOARD, golf 42, PORTS OF
 CALL CS, lode a obchod 44, BEYOND ICE PALACE, odvazlivec v bludisti, CARRIER COMMAND, kriznik v
 boji, VIXEN, devce a prisery, THUNDERCATS, sekac a prisery, STARGLIDER II, vesmirne souboje
 45, EXCALIBUR, letadlo a prekazky, SCORPIO, streljici raketa, BACKLASH, letajici talire, ECO, brouk bojuje o
 preziti 46, TECHNOCOP, tezke ukoly agenta 47, AIRBALL, a opet koule 48, DETONATOR-DEMO, bourani zdi
 49, GARFIELD, kocour v akci 50, MAGIC MARBLE, koule a sikovnost 52, GHOSTBUSTERS II, strasidlo v akci
 53, RASTERBIKE, krizeni cesty, POOL 500, kulecnik 54, HOLLYWOOD POKER, poker 55, S.D.I., hvezdne valky
 56, ARAZOK'S TOMB, konverzacka 57, SILENT SERVICE, ponorka a konvoj 58, SARGON III, sacky, CHESSMASTER
 2000, sacky 59, STUNT CAR RACER, zavody aut na rampe 60, RVF MONDA, motorka 61, AMIGA KARATE, karate
 62, CRACK, bourani zdi 63, PACMANIA, koule v bludisti 64, THREE STOOGES #1 65, THREE STOOGES #2, 3
 dobrodinci 66, FIRE POWER, souboj tanku 67, KARATE KID II, karate 68, STRIP POKER II, poker
 69, RUNNING MAN #1 70, RUNNING MAN #2, bezici muz 71, GRAND SLAM TENNIS, tenis 72, CENTERFOLF
 SQUARES, skladacka pro dospеле 73, NIGHT NIGHT, upir v dome 74, WAY OF THE LITTLE DRAGON, karate
 75, DEJA VU, detektivka 76, AMIGA TETRIS, skladacka 77, DESTROYER, kriznik 78, LARRIE & ROBERTY OF
 ARDIES, kacatko a zlodeji 79, EMERALD MINE II, logicke bludiste 80, FERNANDEZ MUST DIE, streljici
 vojacek, NIGEL MANSEL'S GRAND PRIX, formule, SCORPIO, strelacka, EXCALIBUR, letadlo a prekazky, QUANTOX, strileni
 s odrazy 81, CALIFORNIA GAMES #1, SOCCER #88, fotbal, LEADERBOARD GOLF, golf 82, CALIFORNIA GAMES
 #2, sportovni hry 83, ELITE, vesmirny obchod 84, KING OF CHICAGO #1 85, KING OF CHICAGO #2, o krále
 podsveti 86, LOMBARD RALLY #1 87, LOMBARD RALLY #2, automobilovy zavod 88, STARGLIDER II, vesmirne
 souboje, TETRIS, skladacka, INTERNATIONAL KARATE+, karate, CARRIER COMMAND, kriznik v boji 89, MISSION
 ELEVATOR, gangsteri a vytahy, MOUSE TRAP, myska v bludisti 90, ROCKET RANGER #1 91, ROCKET RANGER
 #2, letajici muz 92, KATAKIS, horizontalni strelacka 93, BUBBLE BOBBLE, jester a bubliny, FRED
 FEUERSTEIN, odvazny Fred, VAMPIRE'S EMPIRE, dedek a upiri, BONE CRUNCHER, zabak v bludisti, ECO, brouk bojuje o
 preziti 94, 1942 BATTLEHAWKS #1 95, 1942 BATTLEHAWKS #2, vzdušne souboje 96, POPULOUS, strategicka
 hra 97, PHALANX II, streljici raketa 98, SUPER-SERIES GRAND PRIX, formule 99, SWORDS OF SODAN #1
 100, SWORDS OF SODAN #2 101, SWORDS OF SODAN #3 102, SWORDS OF SODAN #4, 4 diskety souboju 103, GRAND
 PRIX CIRCUIT, formule 104, LEISURE SUIT LARRY, znalosti + trpelivost 105, ZAK MCKRACKEN #1 106, ZAK
 MCKRACKEN #2, pouze pro inteligenty 107, SPEEDBALL, ragby 108, DEJA VU II, detektivka 109, HUNT FOR
 RED OCTOBER, ponorka 110, ROBOCOP, strelacka 111, SUPER HANG-ON, motorky 112, FALCON #1 113, FALCON
 #2, F18 simulator 114, OPERATION WOLF #1 115, OPERATION WOLF #2, strileni mysi 116, GALILEO 2, hvezdna
 obloha 117, TARGAN, tarzan 118, HOLLYWOOD POKER PRO #1 119, HOLLYWOOD POKER PRO #2, poker
 120, OBLITERATOR, vetrelci v bludisti 121, BATMAN THE MOVIE #1 122, BATMAN THE MOVIE #2, superman
 123, PLATON, vojak v dzungli 124, BARBARIAN II #1 125, BARBARIAN II #2, necem proti priseran
 126, BATMAN, superman 127, BALISTIX, hra dabl 128, BOULDERDASH, bludiste a logika 129, JOAN OF ARC #1
 130, JOAN OF ARC #2, boj o Francii 131, SUB BATTLE SIMULATOR, ponorka 132, XR-35, horizontalni strelacka
 133, CRYSTAL HAMMER, bourani zdi 134, F-18 INTERCEPTOR, F18 simulator 135, GUNSHOOT, strileni v
 bance, ROLLING THUNDER, odvazlivec a zakulenci, SLAYGON, jak z bludiste WIZBALL, skakajici
 koule, FROSTBYTE, hra z C-64 136, THAI BOXING, box 137, ROGER RABBIT #1 138, ROGER RABBIT #2, kralik
 souzezi 139, GHOSTBUSTERS II #2.
 1001, QUICKSTART 3-DISK 2, demo 1002, GRAPHICRAFT, grafika 1003, ERSTE SCHRITTE 1.1, pruni kroky s
 Anigou 1004, IMPACT!, grafy 1005, 3D PAINT 1.6, grafika 1006, DELUXE MUSIC CONSTR. SET, komponovani
 hudby 1007, DELUXE MUSIC: INSTRUMENTS, nástroje 1008, SCULPT ANIMATE 4D V:2.03, animace 1009, EXTREME
 MUSIC PACK III, demo 1010, DELUXE VIDEO 1.2, 1011, DELUXE VIDEO: PARTS, animace 1012, AEGIS DRAW
 PLUS, technicke kresleni 1013, PAGE SETTER 1.0 CS, DTP cesky 1014, TLC INTRO 2, demo, SAMANTHA FOX
 SLIDESHOW, obrázky 1015, RULE DISK IV, demo 1016, VIDEO TITLER, titulky 1017, SPELLBOUND, anglictina
 1018, DEMO CREATOR, intro, FUTURE SOUND, zpracovani zvuku, 63000 Hz ER SOUND DIGITIZER, zpracovani
 zvuku, AUDIOMASTER, zpracovani zvuku, DELUXE SOUND, zpracovani zvuku 1019, TECHTECH, demo
 1020, MANUALY, anglicky 1021, INTRO CAD, CAD 1022, SONIX 2.0, tvorba hudby 1023, FUTURE SOUND, prace se
 zvuky 1024, SUPERBASE PROFESSIONAL 2.01 #1, 1025, SUPERBASE PROFESSIONAL 2.01 #2, database
 1026, SILVER 1.0s, raytracer 1027, SONIX 1.4, komponovani hudby 1028, DOCUMENTUM, textovy editor
 1029, REFLECTIONS, raytracer 1030, VIP PROFESSIONAL, tabulkove vypocty 1031, ANIMATIONS-DEMO, demo
 1032, DIAMOND, grafika 1033, JUGGLER DEMO, demo 1034, DATABECKER RAYTRACER, raytracer 1035, PRO
 VIDEO, titulky 1036, DELUXE PHOTOLAB, grafika 1037, DIGI PAINT 3, grafika 1038, HOT LICKS, tvorba hudby
 1039, DELUXE PAINT II PAL, grafika 1040, DELUXE PAINT III, grafika 1041, PHOTON PAINT, grafika, BUTCHER
 2.0, grafika, DIGI PAINT, grafika, HANDY PAINTER 2.0, grafika 1042, DELUXE PAINT II DATA, obrázky
 1043, FANTAVISION, animace 1044, PIX MATE, grafika 1045, MAXIPLAN PLUS 1.6, tabulkove vypocty
 1046, CALCRAFT, tabulkove vypocty 1047, SOUNDTRACKER 2.0 #1, 1048, SOUNDTRACKER 2.0 #2, tvorba hudby
 1049, JUNGLE COMMAND, demo 1050, FONT DISK #1 1051, FONT DISK #2, fonty 1052, PROFESSIONAL PAGE 1.1 #1
 1053, PROFESSIONAL PAGE 1.1 #2, DTP 1054, PCLO CAD, plosne spoje 1055, NEW IO, plosne spoje
 1056, HIGHLIGHT, ponocne programy 1057, AMIGATRANSFORMER 1.21, MS-DOS emulator 1058, AMIGAGOLD, kopiraky
 1059, MIAMIGA FILE II, database 1060, ENGLISH-COURSE 1, anglictina 1061, SAFE SEX, demo
 1062, TRACER, krizeni cesty, TRISTAR VIRUSKILLER 1.0, viruskiler, M & T 64ER EMU, C-64 emulator 1063, INTRO-
 COLLECTION 1, demo 1064, DRUM STUDIO, tvorba hudby 1065, PRISM!, grafika 1066, PROWRITE CS, cesky
 textovy editor 1067, TURBOPRINT 1.9, jehel jako 24 1068, VIRUSKILLER DISK, viruskiler
 1069, DISCOVERY, anglictina pro nejmensi 1070, SOUND 2, demo 1071, C-64 EMULATOR II, 1072, POWER
 WINDOWS 2.0, tvoreni windows 1073, LOGIC WORKS 0.9, funkcní zapojeni s IO 1074, BUTCHER 2.0, grafika
 1075, TV TEXT 1.0, titulky 1076, TV SHOW, animace 1077, DE LUXE TITLE CONSTR. SET 1.0, titulky
 1078, LOGISTIX 1.11, tabulkove vypocty 1079, SLIDESHOW, obrázky 1080, SUPER CAD DISK, CAD 1081, AEGIS
 ANIMATOR 1.1, animace 1082, ART PAK 1, animace 1083, VIDEOSCAPE 3D #1, 1084, VIDEOSCAPE 3D #2, animace
 1085, WORDPERFECT 4.1 CS, cesky textovy editor 1086, FREE NETWORKS JUKEBOX, demo.

Příkazy CLI



Detailní příručka operačního systému, naprosto nezbytná pro každého majitele Anigy. Obsahuje abecedně seřazené příkazy CLI s podrobným vysvětlením a příklady. Vhodné pro začátečníky, uživatele i zkušené programátory. S příručkou Příkazy CLI budete mít Anigu pod kontrolou !

Příručka Příkazy CLI je první z řady základních příruček pro uživatele Anigy nakladatelství FOX Publishing. Příručka Příkazy CLI má 85 stran a vyšla v omezeném nákladu pro členy Aniga klubu Praha. Můžete si ji objednat na adrese: Aniga Telecom, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.



Vystříhnete a v obálce zašlete na adresu:
Aniga Telecom, P.O.Box 546, 111 21 Praha 1.

ACC 3-4/1990

Příkazy CLI

Fox Publishing

Redakce: I. Adamec
Vydavatel: P. Fordý
Pro členy ACC Praha

OBJEDNAVAM ks publikace "Příkazy CLI"
v ceně 65.-Kčs za 1 kus.
Zašlete mi objednané publikace na dobírku.

Jméno: _____

Ulice: _____

Místo: _____ PSČ: _____

Datum: Podpis:

Fox Publishing

Kvalitní literatura pro Vás

MÁTE SLOVO:

Dnes otiskujeme tři dopisy, které sice nebyly adresovány redakci časopisu, ale Amiga klubu. Jak mi sdělil jednatel klubu M.Ludvík, dopisů dostává klub mnoho a není v jeho silách na všechny odpovídat. Raritou Amiga klubu je, že nemá ani jednoho placeného pracovníka. Veškerou činnost zajišťovali amatéři.

-pt-

Aktivny klub

Vážený, priatelia,

možno že Vás prekvapilo takéto oslovenie, ale úvodné slovo, ktorým sa chce niekto, koho ešte nepozná, osloviť sa musí nejako v úvode vysloviť.

Som číry Slováč "podtatranský", čiže ani táto veľmi veľká vzdialenosť mi nevádi aby som nadviazal kontakt a Vami - Pražákmi.

Dlho už zháňam po celom Slovensku existujúci Amiga klub (2.týždeň), ale zatiaľ sa úspechom nemôžem pochváliť. Len v Bratislave existoval pri Kivy klube, určitý čas, ale neskôr sa rozpadol. Existujú len jednotlivci??

Trápi ma táto otázka, lebo Amiga by si zaslúžila u nás lepšie postavenie.

Až teraz som sa po kamarátovi dozvedel, že v Prahe existuje veľmi aktívny klub, ktorý dokonca vydáva aj časopis ACC (Archimedes, the cube)

Neviete si predstaviť aký som bol nadšený, že aspoň niekto sa vyníma z bežného rámca a klub založil.

Je to veľká opora nám "jednotlivcom"

(...)

Ahoj Jano
Ján Š., Lipt.Mikuláš

Nebyl jsem doma

Vážení přátelé !

Dostal jsem sice rekomando vaši nabídku ke vstupu do Amiga klubu spolu s pozvánkou na členskou schůzi, ale bohužel ve čtvrtek 4.5. v odpoledních hodinách, kdy jsem nebyl doma, a tuto důležitou zprávu jsem se dozvěděl až v sobotu. Nicméně bych se chtěl stát členem, a proto vám zasílám objednávku na zpravodaj ACC, a současně zaplatím členský příspěvek.

Doufám, že naše spolupráce bude oboustranně prospěšná!

Ing.Petr H.
Praha 6

Rekomando

Vážení přátelé!

Obracím se na Vás s prosbou o podání následujícího vysvětlení. Dne 20.září 1989 jsem od Vás obdržel mnou žádanou přihlášku do AMIGA klubu spolu se složenkou. Dne 21.září 1989 jsem složenku zaplatil. Zároveň jsem Vám tentýž den doporučeně zaslal vyplněný formulář na publikace AMIGA klubu a svoji fotografii, tedy udělal jsem vše, co bylo po mně požadováno, abych se zařadil mezi řádné členy Vašeho klubu. Chápu, že vyřizování vstupních formalit není nikde rychlé, ale přesto už uplynul více než měsíc od odeslání něho doporučeného dopisu a od Vás nemám žádnou zprávu či informaci, natož slíbené publikace.

Snažně Vás proto prosím o podání zprávy, jak se věci okolo mne mají.

Předem děkuji za pochopení a čekám na Vaši odpověď.

Váš M.Stanislav,
Přestavky

POZOR DŮLEŽITÉ:

Ve čtvrtek 29.3.1990 v 17.00-18.00 se uskuteční v paláci Kotva, Revoluční 3 (vedle OD Kotva) schůze členů Amiga klubu 1113.20 Svazarmu, na které bude navrženo zrušit tuto organizaci a zároveň založit nezávislý AMIGA KLUB. Je nezbytná účast nadpoloviční většiny členů, aby mohli rozhodnout o zrušení organizace a naložení s majetkem. Proto prosíme všechny členy z Prahy, aby se této schůzi zúčastnili. Nový AMIGA KLUB převezme veškeré závazky předešlého klubu a zbaví se závislosti na Svazarmu. Běžné schůzky se konají na téže adrese každý sudý čtvrtek 16.00-19.00 a lichý čtvrtek 17.00-18.00. E-Burza s účastí klubu bude 7.4. od 18.00.

Za přípravný výbor (nezávislého) AMIGA KLUBU

Břetislav Hlas, Praha 2

INZERCE:

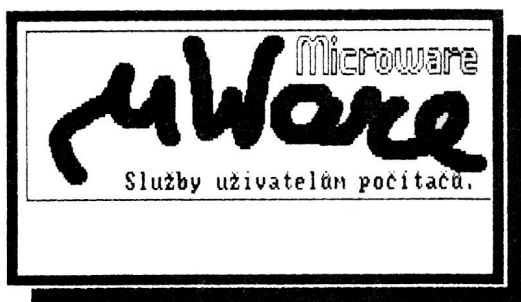
HLEDÁM uživatele Amigy, který se zabývá s a n p l o v á n í m nástrojových zvuků na tento počítač.
Josef Kořán, A.Staška
1087, N.Paka 509 01.

PREDÁM novou tlačiareň STAR LC-10C so speciálnym interfejsom pre C 64/C 128 za 14 500.-, alebo vymením za rovnakú s i n t e r f e j s o m CENTRONICS.
Zn.: "Omyl - A301".

PRODÁM VHS HQ video NEC DIGITAL DX-1000 D, vých. i záp.norma, 2 stupně digitálního potlačení šumu (D NR), a u t o m a t i c k é vyhledávání vysílaců, programování na 1 rok, uchování paměti při výpadku proudu, dálk.ovládání, údaje na obrazovce, digitální stojící obraz z videa, možno zastavit i obraz z televize (uloží se do paměti RAM), stroboskop-efekt (fázování), výborná kvalita, skoro nepoužívané. Cena v SRM nad 1000 DM, prodán za 25000.-Kčs.
Zn.: "A302".

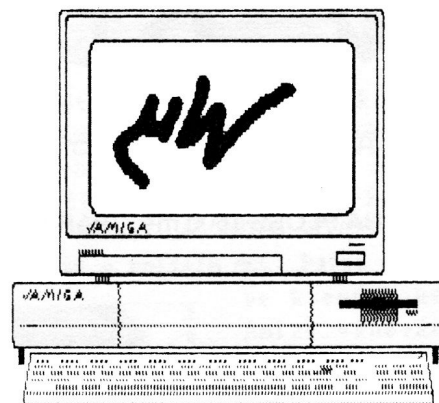
POTŘEBUJI
programovací
jazyky pro
Amigu.

Zn.: "Nabídněte
- A303".



Služby uživatelům počítačů.

**Je zde
pro Vás !**



Firma Microware si Vám dovoluje nabídnout své služby v oblasti software i hardware pro mikropočítač Commodore Amiga 500-2000. Doufáme, že si z uvedené nabídky vyberete, byť třeba jen perspektivně.

V současné době Vám z hardware můžeme nabídnout:

- Karta rozšíření operační paměti o 512 kB
- Rozšíření operační paměti na základní desce počítače
- Karta EPROM či SRAM o kapacitě 1 MB respektive 0.5 MB
- BUS-BOX nepostradatelný modul pro připojení externí FD mechaniky
- Rozšiřovací deska pro A500
- Interface pro komunikace Amiga->C64 včetně software
- Programátor EPROM 2716-27512
- Akustický coupler-telefonní modem 300-2400 Bd
- Jednoduchý genlock interface
- Midi-interface
- Sampler úč.software
- Kabeláž všeho druhu

Další služby:

- Programování a mazání všech typů EPROM
- Instalace pevných disků
- Připojování externích diskových jednotek
- Připojování tiskáren a jiných periférií
- Poradenská služba a opravy počítačů
- Prodej PD disků i původního software
- Zajištění nákupu disketových jednotek, monitorů atd.

Pokud uznáte naši nabídku zajímavou, popřípadě máte-li další nápady k jejímu rozšíření (nebráníme se ani spolupráci trvalejšího rázu), napište nebo zavolejte ! Obratem Vám zašleme na dobírku podrobný nabídkový list, kde jsou jednotlivé položky obsáhleji popsány. Projevíte-li zájem o spolupráci, neprodleně se naopak s Vámi spojíme my.

Tešíme se, že Ván budeme moci vyhovět.

Microware
Tomáš MACOUREK
P.O.BOX 216
111 21-Praha 1
tel.(02)236-91-70

Záznamové zařízení firmy je
v provozu 24 hodin denně.

Výhodně nakoupíte v Regenu (NSR)

HOFBAUERSTRASSE 15

TEL Z ČSSR 00499921/1001 · TEL Z NSR 09921/1001

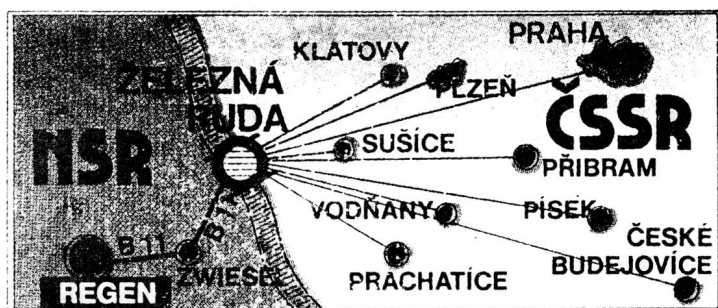
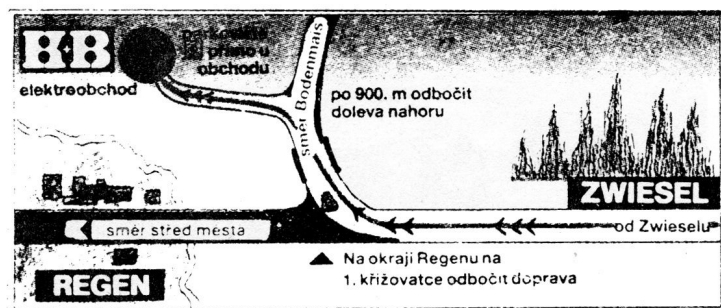
VELKÝ VÝBĚR NA PLOŠE 1500 m² PARKOVIŠTĚ PŘÍMO U OBCHODU

**30 km od hraničního
přechodu
ŽELEZNÁ RUDA!**



**BAREVNÉ TELEVIZORY
VIDEO · VIDEOKAMERY
CAMCORDERY · HIFI
STEREO VĚŽE · AUDIO &
VIDEOKAZETY · SATE-
LITNÍ ANTÉNY A PRÍS-
LUŠENSTVÍ · DOMÁCÍ
ELEKTROSPOTŘEBIČE ·**

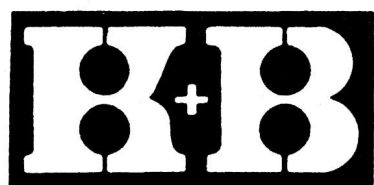
**COMPUTERY · AUTORADIA · VELKÝ VÝBĚR VÝROBKŮ SVĚTOVÝCH ZNAČEK
VÝHODNÉ CENY!**



**VELKÝ VÝBĚR VÝROBKŮ SVĚTO-
VÝCH ZNAČEK · VÝHODNÉ CENY!**

SERVIS ZAJIŠTĚN

Každý kupující obdrží malou pozornost podniku



Elektro Markt
KAPPENBERGER+BRAUN