

amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

8 Kčs — 5/90



Vážení čtenáři,

blíží se konec roku a je nutné rozhodnout o osudu našeho časopisu pro další roky. Letošní rok by se dal nazvat experimentálním. Chtěli jsme, aby si počítačová uživatelská u nás zvykli na úzce specializované odborné časopisy. Proto byla cena časopisu vykalkulována jen na pokrytí nákladů. Většina příspěvovatelů psala bez nároku na honorář. Bez nároku na odměnu pracovala i celá redakce. A přesto se nám ne vždy podařilo prodejní cenou pokrýt všechny vzniklé náklady. V následujících letech už bude nutné příspěvky honorovat a hlavně nebude únosné časopis dotovat jako doposud. K tomu ještě od 1. ledna 1991 se výrazně zvýší ceny papíru a polygrafických prací. Z toho plyne zvýšení ceny našeho časopisu, o kterém se můžete dočíst v objednáčím lístku.

Aby nebylo v budoucnu všechno jen negativní, rozhodli jsme se rozšířit počet stran na 24, a tím se věnovat širšímu okruhu témat, týkajících se počítačů Amiga. Samozřejmě chceme zvýšit úroveň všech článků a také grafické zpracování časopisu. Doufám, že nás pochopíte a těším se na shledanou v příštích číslech našeho časopisu o kouzelných malých skřínkách s nápisem AMIGA.

S pozdravem

Khaled Husseini
šéfredaktor

Vaše dopisy

Konkurence, nebo kasírovací sdružení ?

Vážení redakce, reaguji na úvodní článek Vašeho šéfredaktora ve 2 čísle. Jako novopečený majitel A 500 s poměrně bohatým a patřičně drahým příslušenstvím jsem si objednal časopis Amiga report. Za dlouhou dobu někdy od jara jsem dostal 1. číslo! Zaplacenou nabízenou disketu Ar-Disk 1 také ne. Tak mám pocit, že jsem naletěl. Nevíte o tomto kasírovacím sdružení něco?

S pozdravem

F.Š.

Pozn.: autor dopisu uvedl celé jméno s adresou.

Odpověď redakce: Máte štěstí, že jste obdržel alespoň jedno číslo. Naše redakce si také tento časopis objednala, ale nedostala žádné. Proto jsme předplatné zrušili, ale peníze zpět jsme ještě neobdrželi.

IMPRESSUM

(c) 1990 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník I. Cena 8 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MIČ 46067.

Vydavatel Jiří Průza

Šéfredaktor: Khaled Husseini Odpovědný redaktor: Tomáš Stibor

Fotografie: Petr Tůma Layout: Tomáš Daníček

Tisk: Ústav pro výzkum motorových vozidel

Redakce: Italská 29, 120 00 Praha 2 Inzerce, informace a předplatné: Italská 29, 120 00 Praha 2

MS DOS na A500

Na trhu v SRN se objevila pod názvem "POWER PC-Board" karta pro A 500, která umožňuje emulovat počítač kompatibilní s IBM PC. Zasouvá se do konektoru pro rozšíření RAM. Jádrem karty tvoří šestnáctibitový CPU V30 firmy NEC, pracující s hodinovým kmitočtem 8 MHz. Součástí je Phoenix - Bios a pod MS DOS je k dispozici až 704 kB RAM. Kontrolovány jsou všechny vstupy a výstupy A500, tzn. myš, joystick, vnitřní disk, externí disk (včetně případného 5 1/4" disku) a paralelní a seriové rozhraní. Karta emuluje černobílou grafiku Herkules a barevnou grafiku CGA. Pod AmigaDOSem rozšiřuje paměť A500 na 1 MB a obsahuje hodiny včetně aku. Ke kartě je dodáváno i programové vybavení: MS DOS 4.01, GW Basic, SHELL a příslušné manuály. Cena v SRN 798 DM.

Software pro barevný scanner

Firma ASDG dodává softwarový balík pro barevný scanner Sharp JX-1000. Tento scanner je přenosný a připojuje se na seriový výstup. Aby se dosáhlo optimálního využití přístroje, vytváří program nový grafický mód s vysokým rozlišením, tzv. A-Res. V tomto módu je zobrazováno současně 4096 barev s rozlišením 768 x 680 bodů a přitom lze zobrazit grafiku 208 různými způsoby. JX-1000 včetně uvedeného software je dodáván v SRN za 1200 DM.

Geniscan GS-4500

Firma Eurosystem nabízí ruční scanner pro Amigu se scanovací šířkou 105 mm a s rozlišením regulovatelným od 100 do 400 DPI v šestnácti stupních šedi. Scanner umožňuje reprodukci grafiky i textu na obrazovce a je obzvláště vhodný pro DTP. Součástí dodávky je i software. Světelnost a kontrast lze regulovat. Scannerem sejmuté obrázky je možné zpracovávat známými programy jako je Deluxe Paint, Superbase, Page-setter atd. Cena 569 DM.

INZERCE

ProSoft-Preise liegen richtig !

Wir liefern folgende Produkte preiswert und schnell:

AT-286, AT-386, Epson, Panasonic, Citizen, NEC, Kyocera, Hewlett-Packard, Star, Okidata ...

Wir suchen Händler und Wiederverkäufer in der CSFR. Bitte schreiben Sie uns möglichst in deutsch!

ProSoft GmbH

Bogenstr. 51-53

D-5400 Koblenz

Tel. 0261-4047-1, Fax 0261-4047-252

Laptop pro Amigu

Firma Rhisc Computer GmbH z Dusseldorfu dodává přenosný počítač Linx-PC v provedení laptop (tzn. počítač na klín) za 1000 DM, který umí přenášet data přímo na Amigu. Linx-PC váží 850 g při rozměrech 297 x 210 x 23 mm. Má zabudované standardní programy pro zpracování textu, tabulek a agendy včetně kalendáře a kalkulačky. Počítač umožňuje měnit jednotlivé programy bez ztráty dat. Data se neztrácí ani po vypnutí počítače. Doba provozu je 20 hodin a paměť je možné rozšířit až na 3 MB. (Podle zahraničních materiálů Bruno Brey!)

Nejen lidé jsou různí

Vlastimil Král

Platí to i o četných implementacích jazyka BASIC. Ovšem GFA-Basic se už původnímu BASICu J. Kemenyho příliš nepodobá. Všechny námítky, které proti BASICu mnozí programátoři mají, pro GFA-Basic prostě neplatí. Strukturované programování? Prosím, máte je mít. Procedury s parametry jsou samozřejmostí, méně samozřejmá je možnost volání parametrů buď hodnotou, nebo odkazem (jako v Pascalu). Funkce mohou mít více řádků než jeden (jak je pro BASIC obvyklé) a mohou obsahovat jakékoli příkazy. Funkce i procedury mohou být volány rekurzivně. Příkaz SELECT...CASE je ještě flexibilnější než příkaz case v Pascalu. Pocho-pitelně nechybí několik typů podmíněných cyklů.

GFA-Basic obsahuje všechny konstrukce, které jsou potřebné pro strukturované programování. Můžete samozřejmě používat i klasické basikovské konstrukce (GO TO, GO SUB atp.).

A to vše je nyní k dispozici i na Amize. Kromě obecných příkazů však GFA-Basic obsahuje řadu dalších příkazů pro práci s řetězci, grafiku, ovládání zvukového výstupu a pro práci s okny. GFA-Basic také podporuje menu, requestery, file selectory a mnoho dalších intuition objektů. Celkem má GFA-Basic přes 350 příkazů.

Stejně jako jiné BASICy ani GFA-Basic nevyžaduje explicitní deklarace proměnných. Co však dělá z GFA-Basicu jedinečný systém, je ta skutečnost, že se dodává jako

interpreter, jako kompilátor. Kromě drobností a některých speciálních příkazů je kompilátor plně kompatibilní s interpreterem. Interpreter se dodává ve dvou verzích - s integrovaným editorem a bez editoru (run-only verze).

Editor GFA-Basicu není příliš pohodlný, ale má některé zajímavé vlastnosti. Může skrývat procedury a funkce, sám upravuje odsoky v jednotlivých řádcích textu. Syntaktická správnost textu je kontrolována již při vkládání řádku. Samozřejmě můžete používat externí editor, ale takto napsané zdrojové texty můžete do vlastního editoru GFA-Basicu zavést pouze příkazem Merge, nikoli však pomocí Load. Soubor musí mít extenzi .GFA nebo .LST, jinak ho editor GFA-Basicu nenajde.

Kompilátor se skládá z vlastního kompilátoru a z linkeru. Ano, linkeru. Kompilátor má stejnou koncepci jako jiné "profesionální" jazyky. Samozřejmě jsou součástí kompilátoru i rozsáhlé knihovny.

Součástí kompilátoru je také program pro řízení celého systému. Je to vlastně jakýsi Shell pro GFA-Basic. Tento Shell je napsán také v GFA-Basicu a jeho zdrojový text je k dispozici uživateli. Není problém upravit si Shell podle vlastních potřeb a zvyků.

Pokud se mluví o BASICu, tak se téměř automaticky předpokládá, že je pomalý. O GFA-Basicu to však neplatí ani v nejmenším. Interpreter je rychlejší než mnohé kompilátory a kompilátor je plně srovnatelný s

Modulou-2 nebo s jazykem C. Toto tvrzení mohu podepřít konkrétními čísly. Časopis ct v čísle 3/90 testoval kompilátor GFA-Basicu 3.0 ve srovnání s Aztec-C a M2-Modulou.

Zde jsou výsledky:

Test:	GFA-Basic	Aztec-C	M2-Modula
intmath long	0.8	1.44	2.70
intmath word	0.5	0.44	0.62
realmath (E+308)	3.9	8.82	7.80
triglog (E+308)	6.0	20.70	27.80
texscreen	39.5	33.50	51.92
grafscreen	3.2	3.12	3.12
store	4.8	6.58	6.96

Pro BASIC velmi pozoruhodné hodnoty. ct je seriózní časopis, který má velkou zkušenost s podobnými testy. Použité testovací programy jsou napsány tak, aby odpovídaly skutečné frekvenci používání jednotlivých příkazů, při běžné práci by tedy měly být výsledky stejné. GFA-Basic používá reálná čísla pouze ve dvojnásobné přesnosti, ale jak je vidět, nijak mu to neubírá na rychlosti. Na rozdíl od AmigaBasicu ale používá třináctimístnou mantisu (AmigaBasic šestnáctimístnou). Výpočty jsou však velmi přesné.

Kromě rychlosti však uživatele také většinou zajímá rychlost kompilace a velikost vytvořeného souboru. Pro testovací program získala redakce ct následující hodnoty:

Jazyk:	Doba kompilace (s)	Velikost (KB)
GFA-Basic	14	18
Aztec-C	41	14
M2-Modula	26	17

GFA-Basic kompiluje velmi rychle, ovšem vytvořené soubory jsou přece jen o něco delší. Není to však rozdíl podstatný. Tyto testy byly prováděny na kompilátoru verze 3.0. Po verzích 3.0x přišla nakonec i verze 3.5. Já mám jak interpreter, tak kompilátor této verze. Otestoval jsem na obou následující program:

```
FOR i& = 1 to 1000
  c = SQR(3.14)
NEXT i&
```

Bez matematického koprocesoru je výpočet druhé odmocniny

velmi zdoluhavý a kompilace ho většinou příliš neurychlí, protože většina času připadne na vlastní výpočet. Kompilace pouze urychlí vyvolávání jednotlivých výpočetních procedur. Pro srovnání jsem tentýž program spustil v AmigaBasicu, a také jsem ho přeložil pomocí AC kompilátoru (verze 1.2).

Pro AmigaBasic a AC kompilátor jsem výpočet provedl v jednoduché i ve dvojnásobné přesnosti. Zde jsou výsledky:

Jazyk:	Doba výpočtu (s):
GFA interpreter	5.36
GFA kompilátor	4.1
AmigaBasic	10.76
(jednoduchá přesnost)	
AmigaBasic	15.74
(dvojnásobná přesnost)	
AC kompilátor	10
(jednoduchá přesnost)	
AC kompilátor	37.12
(dvojnásobná přesnost)	

Tento test opět dokazuje, jak je GFA-Basic rychlý. Výsledek AC kompilátoru pro dvojnásobnou přesnost pro mě byl nemilým překvapením, i když znám mnohé jeho slabiny.

Navíc ve dvojnásobné přesnosti testovací program pro AC kompilátor způsobil několikrát "GURU".

Soubor vytvořený GFA kompilátorem měl 9980 bytů. AC kompilátor vytvořil soubor dlouhý pouze 1408 bytů, ovšem po připojení runtime knihovny jeho velikost vzrostla na 42160 bytů (AC kompilátor připojuje vždy celou knihovnu, nevybírání z ní jednotlivé funkce).

GFA-Basicu je možno vyčíst pouze to, že není kompatibilní s AmigaBasicem a ani tedy s ostatními BASICy Microsoftu. Podle mého názoru by však zkušenější programátor mohl bez velkých obtíží vytvořit konverzní program, který by transformoval zdrojové texty. Takový konvertor by mohl docela dobře být napsán právě v GFA-Basicu. Pro ty, kteří často programují matematické úlohy, má verze 3.5 ještě další "bonbónky". K dispozici jsou funkce pro výpočet faktoriálu, variací bez opakování a kombinací bez opakování. Mnohem důležitější jsou však vestavěné maticové operace. To, co

dříve vyžadovalo dlouhou proceduru, můžete nyní zvládnout jedinou řádkou. Pochopitelně je výpočet také mnohem rychlejší. Příkaz musí vždy začínat klíčovým slovem MAT, následuje klíčové slovo, určující konkrétní operaci, a pak už jen vlastní výraz. Několik příkladů:

MAT MUL c() = a()*b()

vynásobí matici a s maticí b a uloží výsledek do matice c,

MAT INV b() = a()

uloží do matice b matici inverzní k matici a,

MAT DET d = a()

uloží do proměnné d determinant matice a,

MAT PRINT a()

vytiskne celou matici a. K dispozici jsou příkazy pro transponování matic, výpočet maticových norem, pro kopírování částí matic atd. Chybí snad již pouze Gaussův algoritmus pro výpočet trojúhelníkových matic. Lze si jen přát, aby se GFA-Basic více rozšířil i na Amize. Původně byl tento BASIC napsán pro Atari ST, ostatně asi 70% kódů je stejných (oba počítače používají stejné procesory). Na úrovni zdrojových textů jsou také obě verze téměř úplně kompatibilní. Pro úplné využití všech možností tohoto jazyka je ovšem potřeba dostupný manuál. V SRN se prodává několik knih, které pojednávají o GFA-Basicu (hlavně o verzi 3.0), jejich cena ovšem sahá od 39 do 79 DM. GFA-Basic se začíná již prosazovat i jako profesionální jazyk. V čísle 5 testoval časopis Computer Live databázi Themadat 4.0 pro Atari ST, která může sloužit jako inteligentní kartotéka. Program získal velmi dobré hodnocení. Je napsán právě v GFA-Basicu. Podobné programy se najdou i na Amize. KeymapEd, editor souborů pro setmap, je také napsán v tomto BASICu. KeymapEd má mnohem více možností a podstatně lepší uživatelský interface než tradiční SetKey (KeymapEd naleznete například na disku Fish #193). Ovšem tvůrci GFA-Basicu nezházejí. Zatím jen pro Atari ST nabízejí program, který převede jaký-

koli program v GFA-Basicu do ANSI-C. Podle autorů program funguje bezchybně pro všechny příkazy včetně operací s řetězci, které jsou v těchto jazycích výrazně odlišné. Za tento program ovšem firma vyžaduje 498 DM.

Ještě zajímavější je však oznámení firmy, že hodlá rozšířit GFA-Basic i na počítače s procesory Intel, tedy, na námi, "amigisty", (ne vždy neprávem) proklínaná PC. V říjnu 1990 by měl být na trh uveden interpreter pro MS DOS, OS/2 v Protected Mode 286 a pro Unix na Intelu 80386. S určitým odstupem bude uveden i kompilátor. Po svých zkušenostech s tímto BASICem věřím údajům firmy o tom, že první testy ještě nehotového interpreteru daly na PC lepší výsledky než kompilovaný QuickBasic. Pokud se GFA-Basic uchytí i na PC, je k dispozici další "most" mezi různými systémy. Z dostupných informací není jasné, jaká verze bude na PC přenesena. Kdyby to byla verze 3.5, neměla by asi příliš mnoho konkurentů. I z tohoto hlediska je GFA-Basic perspektivní a měla by mu být věnována zvýšená pozornost. Většina lidí se tento jazyk naučí snáze než jiné jazyky a kombinace interpreteru s kompilátorem je pro ladění programu ideální. Vůbec bych se nedivil, kdyby se brzy začaly objevovat zajímavé programy naší provenience psané právě tímto neobvyčejným BASICem. ■

INZERCE

Firma UNISERVIS
Orlová - město 735 14

Provede rozšíření počítače AMIGA z 512Kb na 1Mb + hodiny za cenu pamětí, I/O hodin (dodáme) + 200Kčs práce + poštovné. Nabízíme i hodiny reálného času a to i na 512Kb.

Informace na výše uvedené adrese.

DATAMAT

Ing. Bruno Breyl

DATAMAT je velmi oblíbený univerzální program pro zpracování dat, vhodný pro všechny počítače série Amiga. Program lze optimálně přizpůsobit na různé typy tiskáren v Preferencích, specifických pro Amigu.

DATAMAT plně podporuje řízení myši, ale většinu důležitých povelů je možné vybavit také z klávesnice. Počet datových vět je prakticky omezen jen kapacitou diskety (pro začátečníky: soubor obsahuje několik vět, věta obsahuje několik polí). DATAMAT umí zpracovat soubor s max. dvěma miliardami znaků a současně umožňuje otevřít osm souborů. Je možné zavést až 80 indexových polí, která mohou třídít data s přesností od 1 do 999 znaků. Funkční klávesy mohou být obsazeny dvakrát s max. 49 znaky. Na funkční klávesy je možné uložit často používané fráze nebo sled povelů. DATAMAT je vhodný pro amatérské oblasti, ale stejně dobře poslouží i v profesionálním provozu.

Nebudu vás obtěžovat dalšími technickými parametry, ty ostatně naleznete v manuálu k programu, ale chtěl bych vás upozornit na některé choulostivé pasáže, se kterými zvláště začátečníci mohou mít problémy. Po spuštění programu se objeví okno DATAMATU a pod ním leží původní okno s Workbench. Máte tedy možnost odeslat aktuální okno DATAMATU do pozadí a pracovat s WB (např. chcete-li provést změnu v Preferencích). V pravém horním rohu každého okna se nachází symboly,

pomocí kterých můžete změnit pořadí oken a podívat se na okno v pozadí. Stisknutím levého symbolu odešlete obrazovku (nebo okno) DATAMATU do pozadí a objeví se WB. Zpět do DATAMATU se vrátíte stisknutím téhož symbolu na obrazovce, kterou vidíte.

Operační systém Amigy se stará o to, aby byla vždy aktivní jen jedna obrazovka a jedno okno. Proto když se vám nedaří odrolovat menu, nebo program nereaguje na klávesnici, nezoufejte a neopouštějte program destruktivními metodami. Stačí stisknout tlačítko myši uvnitř obrazovky DATAMATU, nebo uvnitř okna a můžete pokračovat v práci.

Amiga 500 má poměrně velkou paměť RAM (512 kB bez rozšíření), ale přesto není tato paměť dostatečná pro rozsáhlé soubory. Zvláště když chcete kromě DATAMATU pracovat paralelně ještě s TEXTOMATEM. Pak 512 kB jen těsně vystačí. DATAMAT sice ukládá svá data ihned na disketu a tím šetří paměť v počítači pro další účely, ale i tak platí zásada uzavírat všechna otevřená okna, která již nepotřebujete pro práci s DATAMATEM.

Jestliže se vám při práci obrazovka WB náhle zobrazí pouze dvoubarevně, nelekejte se. To jen DATAMAT řeší své problémy s nedostatkem místa v paměti a vypnul Workbench-Screen Bitplane. Vše se vrátí do normálního stavu po opuštění DATAMATU (musíte pak trochu pomoci stisknutím povelu "Redraw" v menu "Special"). Chcete-li předejít

vypnutí Bitplane, starejte se stále o dostatek místa v paměti podle shora uvedené zásady: uzavírat všechna nepotřebná okna CLI a WB. Zavřete i okno DATAMATU, získáte tím navíc 20 kB v paměti.

DATAMAT přísně rozlišuje mezi souborem a jeho maskou. Zadávaní dat a vytvoření masky jsou zásadně dva různé procesy. Jestliže právě zadáváte data, nemůžete změnit masku a naopak, tvoříte-li editorem masku, nemůžete zadávat data. Pro vytvoření masky máte k dispozici výkonný editor, který zavoláte z menu "Optionen", kde zvolíte povel "Maske andern" a zde se nabízí tři možnosti, podle toho, kterou masku chcete tvořit: masku obrazovky, masku pro tisk nebo masku soupisky. Masky a editor masky jsou uloženy na disketě odděleně. Má to tu výhodu, že můžete používat jednu masku pro více souborů. Například jedna maska může vypisovat všechny údaje v datové větě, zatímco jiná maska vypisuje jen některá pole. Chceme-li z rozsáhlého souboru vypsát telefonní seznam, pak stačí vytvořit novou masku, která bude obsahovat jen pole Příjmení, Jméno a Telefon.

Oddělení souboru a masky navíc umožňuje dodatečně měnit pole v souboru a přitom není nutné provádět v souboru složité reorganizace. Stačí jen provést odděleně patřičné změny. Chcete-li do souboru zavést nové pole, pak je musíte zavést také do masky.

Jak již bylo uvedeno, je DATAMAT diskově orientovaný program a proto při práci s nějakým souborem nesmí být nikdy vyjmuta z disku disketa, na které se nachází aktuální soubor. Chcete-li přesto disketu vyjmout, dávejte vždy pozor na to, aby byly nejprve uzavřeny všechny soubory, které se nacházejí na této disketě.

DATAMAT zpracovává délku pole tzv. dynamickým způsobem. To znamená, že ukládá jen to, co bylo skutečně napsáno. Jiné systémy pracují tak, že ukládané pole má vždy stejnou délku a vůbec nezáleží na tom, jak jsou jednotlivá pole využita. Vždy se ukládá celá definovaná věta, včetně neobsazených míst. U DATAMATU tedy mohou nastat případy, kdy je soubor na disketě uložen neuspořádaně. K tomu dochází častým měněním obsahu vět, kdy za původně obsahově krátkou větu napíšete větu delší. Nová (delší) věta se nevejde do původního místa na disketě a neumístěný zbytek se zapíše na jiné volné místo. Program pracuje samozřejmě dál, ale (zvláště při hromadném výpisu) mechanika čtecí hlavy disku je mnohem více namáhána (a opotřebovávána), než při hladkém čtení. Proto je velice užitečné čas od času provést uspořádání souboru na disketě pomocí příkazu "datei Packen". (dobrý tip: použijte k tomu RAM disk, pracuje rychleji)

Pro čtenáře, kteří mají zájem předávat data z DATAMATU do jiných databázových souborů, uvádím formát datových vět a polí. Oddělovací znaky mezi jednotlivými větami a poli se v DATAMATU nastavují v menu "Option" volbou "Arbeitsumgebung ändern" a zde pak příkazem "Ein-Ausgabe".

Formát datových vět:

1 byte	status flag
	-1 platná věta,
	-2 konec souboru
	-3 smazaná věta
2 slovo	relativní vektor na
	následující větu
datové pole 1	
datové pole 2	
....	
datové pole n	
1 byte	konec souboru (FFhex)
další věty	

Formát datového pole:

1 slovo	délka (včetně typflag)
1 byte	typ
n bytů	data

Prázdné datové pole mezi dvěma použitými má délku nula, typ u něj není uveden. Po posledním použití poli následuje kód pro konec datové věty.

DATAMAT si vytváří sám uvnitř soubor se suffixem ".PNT", který se skládá z 32 bitových vektorů, ukazujících na datové věty. Je-li nejvyšší bit v jedničce (bit č.31), pak mají vektory následující zvláštní funkce: -2 konec souboru, -3 smazaná věta. Jistě jste již sami přišli na to, že 32 bitů může adresovat max. 2 GB adresovacího prostoru (!!!).

Hodně nejasností je kolem funkce DATAMATU při práci s obrázky formátu IFF. Tato pasáž je vysvětlena i v originálním manuálu velmi úsporně. DATAMAT umožňuje zobrazení obrázků, které jsou součástí struktury dat. Již při sestavování souboru je třeba deklarovat aktuální pole jako pole typu IFF (v okně "Dateierstellung" prostřední čtverec ve druhé řadě se zřetelným nápisem IFF). Nenechte se mýlit tím, že do tohoto pole (typu IFF) máte při ukládání dat zapisovat text. Nemůžete sem totiž zapsat libovolný text, ale pouze sdělení pro DATAMAT, kde a pod jakým názvem si má pro tuto větu vyzvednout obrázek formátu IFF. Uvedený obrázek bude při výpisu věty zobrazen nad obrazovkou DATAMATU, přičemž bude asi o jednu třetinu obrazovky posunut dolů (za předpokladu, že uložený obrázek má rozměr celé obrazovky). Pomocí myši a vrchní lišty obrázku máte možnost jej posouvat po obrazovce, nebo jej odeslat do pozadí. Bohužel není možné spojit obrázek a další pole datové věty na jednu obrazovku. Není

také možný výstup obrázku na tiskárnu.

Nezapomeňte ještě před výpisem dat přepnout příkaz pro zobrazení obrázků v menu "Optionen", "IFF-Felder" a "Zeigen". Natažení obrázku z disku trvá asi 3 sekundy, proto při edici souboru je vhodnější zobrazení nezapínat.

Používáte-li jen vnitřní disk (df0:), je nezbytné, aby obrázky, jejichž názvy se nacházejí v poli typu IFF, byly na stejné disketě, jako ostatní data.

Máte-li k dispozici ještě externí disk (df1:), pak mohou být data na disketě v disku df0 a obrázky na disketě v disku df1. Příklad: Je-li obrázek pro první větu uložen na disketě v disku df1 pod názvem např. "ObrA", pak zápis při ukládání dat první věty do pole IFF zní: "df1:ObrA". DATAMAT pak při výpisu dat první věty pozná, že má natáhnout obrázek z disku df1, který je zde uložen pod názvem "ObrA". Data do zbývajících polí jsou samozřejmě natažena z disku df0 (jestliže zde byl soubor otevřen).

Nakonec ještě jednu dobrou radu začátečníkům. Nezapomínejte po ukončení zápisu dat do pole vždy odeslat zapsaná data klávesou RETURN nebo ENTER a pak teprve přejít na zápis do dalšího pole. Spatně provedený zápis do pole (tzn. neukončený s klávesou RETURN nebo ENTER) poznáte tak, že po zavolání (výpisu) již uložené věty se v poli s chybou objeví tzv. slovní salát. Zápis opravte a větu znovu uložte.

DATAMAT je spolu s TEXTOMATEM jedním z nejoblíbenějších programů mezi uživateli počítačů Amiga. Zaslouhuje se o to zřejmě jeho výkonnost, jednoduché ovládání a v neposlední řadě i jeho cena (asi 100 DM). Není tedy divu, že získal modernějšího nástupce v programu DATAMAT Professional (asi 200 DM), který zahrnuje i programování, ale vyžaduje 1 MB paměť RAM. ■

TISK ČEŠTINY NA TISKÁRNĚ STAR LC-10

Jan Brčák

Vážení čtenáři, vzhledem k tomu, že se šíří Vaše žádosti o program download pro tiskárnu STAR LC-10 rozhodli jsme se že tento krátký program v jazyku Amiga-BASIC uveřejníme včetně souboru pro spolupráci s programy Textomat a Beckertext.

```

10 REM ***** STAR LC-10-draft *****
20 OPEN "df0:draft" FOR OUTPUT AS#2
30 PRINT#2, CHR$(27) + "@";:REM reset
40 PRINT#2, CHR$(27) + "~1";:REM proskrtnta
   nula
50 PRINT#2, CHR$(27) + ":" + CHR$(0) +
   CHR$(0) + CHR$(0);:REM rom do ram
60 PRINT#2, CHR$(27) + "&" + CHR$(0) +
   CHR$(41) + CHR$(78);
70 FOR n = 1 TO 38
80 FOR m = 0 TO 11
90 READ mm
100 PRINT#2, CHR$(mm);
110 NEXT m
120 NEXT n
130 PRINT#2,
140 DATA 155,0,4,10,32,10,96,138,32,28,2,0:REM á
150 DATA 155,0,28,34,8,34,72,162,8,34,24,0:REM é
160 DATA 201,0,0,0,34,0,126,128,2,0,0:REM í
170 DATA 155,0,60,2,0,2,64,130,0,60,2,0:REM ú
180 DATA 27,0,64,32,17,10,68,136,16,32,64,0:REM ý
190 DATA 155,0,28,34,0,34,64,162,0,34,28,0:REM ó
200 DATA 155,0,60,2,64,2,160,2,64,60,2,0:REM û
210 DATA 154,0,28,34,128,34,64,34,128,34,0,0:REM č
220 DATA 139,28,34,0,34,0,34,0,254,0,64,128:REM ď
230 DATA 154,0,62,128,32,64,32,128,32,30,0,0:REM ě
240 DATA 155,0,28,34,136,34,72,34,136,34,24,0:REM ě
250 DATA 154,0,32,0,252,2,96,130,32,2,0,0:REM ě
260 DATA 154,0,62,0,144,32,64,32,128,32,0,0:REM ě
270 DATA 155,0,16,42,128,42,64,42,128,42,4,0:REM š

```

```

280 DATA 152,0,34,132,34,72,34,144,34,0,0,0:REM ž
290 DATA 170,0,0,0,130,0,254,0,2,192,0,0:REM í
300 DATA 169,0,0,0,130,0,254,0,2,64,128,0:REM ě
310 DATA 139,0,28,34,64,34,128,34,64,34,28,0:REM ô
320 DATA 154,0,62,0,16,0,96,128,32,0,32,0:REM ě
330 DATA 153,0,30,32,72,0,72,128,72,32,30,0:REM Á
340 DATA 153,0,60,66,128,66,0,66,128,66,36,0:REM Č
350 DATA 153,0,66,60,194,0,66,0,194,0,60,0:REM Ď
360 DATA 153,0,126,0,82,0,82,0,210,0,66,0:REM É
370 DATA 153,0,126,0,210,0,82,0,210,0,66,0:REM Ě
380 DATA 183,0,0,0,66,0,126,0,194,0,0,0:REM Í
390 DATA 153,0,126,0,160,16,72,4,130,0,126,0:REM Ě
400 DATA 153,0,60,66,0,66,0,194,0,66,60,0:REM Ó
410 DATA 153,0,126,128,80,0,80,128,88,4,34,0:REM Ř
420 DATA 153,0,36,82,128,74,0,74,128,74,36,0:REM Š
430 DATA 153,0,64,0,192,0,126,0,192,0,64,0:REM Ť
440 DATA 153,0,124,2,0,2,64,130,0,2,124,0:REM Ú
450 DATA 153,0,124,2,0,66,160,66,0,2,124,0:REM Ů
460 DATA 153,0,128,64,32,16,78,144,32,64,128,0:REM Ý
470 DATA 153,0,66,4,194,8,66,16,194,32,66,0:REM Ž
480 DATA 153,0,254,0,66,128,2,0,2,0,2,0:REM Ĺ
490 DATA 153,0,254,0,2,128,66,128,2,0,2,0:REM Ľ
500 DATA 153,0,62,34,98,34,162,34,98,34,62,0:REM Ő
510 DATA 153,0,126,0,80,0,80,128,88,4,34,0:REM Ŕ
520 CLOSE#2

```

**** Soubor pro TEXTOMAT & BECKERTEXT ****

\0	27,'~1'	proškrtávání 0
\1+	27,'E'	tučné zap
\1-	27,'F'	tučné vyp
\2+	27,'4'	kursiva zap
\2-	27,'5'	kursiva vyp
\3+	27,'-',1	podtržené zap
\3-	27,'-',0	podtržené vyp
\4+	27,'h',1	2x zvětšené zap

\4-	27,'h',0	2x zvětšené vyp
\5+	27,'S0'	zvýšené zap
\5-	27,'T'	zvýšené vyp
\6+	27,'S1'	snížené zap
\6-	27,'T'	snížené vyp
\A	18,27,'P'	pica 10 cpi
\B	18,27,'M'	elite 12 cpi
\C	15	úzké 17 cpi
\E	14	široké 5 cpi
\a	10	10 cpi
\b	12	12 cpi
\c	17	17 cpi
\e	5	5 cpi
\Z	27,'A'	1/72
\G0	27,'*,4	80 cpi pro 8-pixelfont
\G1	27,'*,1	120 cpi pro 12-pixelfont
\g0	8	8 jehel
\g1	8	8 jehel
\Q+	27,'x1'	NLQ zap
\Q-	27,'x0'	NLQ vyp
\n	13,10	nový řádek (CR/LF)

a	
á	27,'%1',0,41,27,'%0',0
é	27,'%1',0,42,27,'%0',0
í	27,'%1',0,43,27,'%0',0
ú	27,'%1',0,44,27,'%0',0
ý	27,'%1',0,45,27,'%0',0
ó	27,'%1',0,46,27,'%0',0
û	27,'%1',0,47,27,'%0',0
č	27,'%1',0,48,27,'%0',0
ď	27,'%1',0,49,27,'%0',0
ň	27,'%1',0,50,27,'%0',0
ě	27,'%1',0,51,27,'%0',0
ť	27,'%1',0,52,27,'%0',0
ř	27,'%1',0,53,27,'%0',0
š	27,'%1',0,54,27,'%0',0
ž	27,'%1',0,55,27,'%0',0
Í	27,'%1',0,56,27,'%0',0
Ĭ	27,'%1',0,57,27,'%0',0
ô	27,'%1',0,58,27,'%0',0
f	27,'%1',0,59,27,'%0',0
Á	27,'%1',0,60,27,'%0',0
Č	27,'%1',0,61,27,'%0',0
Ď	27,'%1',0,62,27,'%0',0
É	27,'%1',0,63,27,'%0',0
Ě	27,'%1',0,64,27,'%0',0

í	27,'%1',0,65,27,'%0',0
ň	27,'%1',0,66,27,'%0',0
ó	27,'%1',0,67,27,'%0',0
ř	27,'%1',0,68,27,'%0',0
š	27,'%1',0,69,27,'%0',0
ť	27,'%1',0,70,27,'%0',0
ú	27,'%1',0,71,27,'%0',0
û	27,'%1',0,72,27,'%0',0
ý	27,'%1',0,73,27,'%0',0
ž	27,'%1',0,74,27,'%0',0
Ĺ	27,'%1',0,75,27,'%0',0
Ľ	27,'%1',0,76,27,'%0',0
Ô	27,'%1',0,77,27,'%0',0
Ř	27,'%1',0,78,27,'%0',0
ä	27,'R',2,'{',27,'R',0
ö	27,'R',2,' ',27,'R',0
ü	27,'R',2,'}',27,'R',0
Ä	27,'R',2,'[',27,'R',0
Ö	27,'R',2,'\'',27,'R',0
Ü	27,'R',2,']',27,'R',0
Ô	27,'R',2,'@',27,'R',0
	27,'R',1,' ',27,'R',0

Po napsání programu překontrolujte zda jste při opisování neudělali chybu!

Poté vložte do disketové jednotky DF0: disketu, na kterou se má vygenerovat vlastní soubor s názvem draft. V menu programu AmigaBASIC zadejte příkaz START ke spuštění. Zelená LED dioda se rozsvítí, což značí, že vygenerovaný soubor se ukládá na disketu. Soubor potom můžete zkopírovat na libovolnou disketu.

Vlastní vyslání do tiskárny se provádí následovně:

1. Přepínače DIP v tiskárně musíte nastavit takto: 1-6 nahoru, 2-1 dolů.
2. Zapnete tiskárnu.
3. Do tiskárny dáte papír a uvedete do stavu ON LINE.
4. Spustíte CLI nebo SHELL
5. Napíšete COPY DF0:DRAFT TO PAR:
6. Odešlete klávesou RETURN

Nebo napsáním bodu 5. do STARTUP-SEQUENCE. V tomto případě se download bude automaticky kopírovat do tiskárny, pokud v ní je papír a je ve stavu ON LINE.

Přibližně po pěti sekundách tiskárna popojede o jeden řádek, což značí, že download je v tiskárně.

Soubor pro TEXTOMAT a BECKERTEXT napište podle návodu k těmto programům. ■

PRO TENNIS TOUR

Tomáš Adamec (TAD)

PRO TENNIS TOUR

■ UBI Soft 1989

TEST 5/90

Grafika	84%	Celkem 80%
Zvuk	71%	
Idea	68%	
Přitažlivost	94%	

PRO TENNIS TOUR neboli GREAT COURTS TENNIS...hra, která si dovolila komfort dvou názvů (první používaný spíše v Anglii a Americe, druhý v Německu a okolní Evropě) se stala sportovní simulací roku 1989. Není divu - nesporně kvalitní provedení spolu s takřka dokonalým pojetím tenisové hry přilákaly mnoho hráčů - sportovních fandů. Dnes již můžeme hovořit o PRO TENNIS TOUR jako o velmi úspěšné hře - např. v herním žebříčku nejrenomovanějšího německého časopisu pro Amigu Amiga-magazín (M&T) se GREAT COURTS TENNIS stále drží v první desítce nejoblíbenějších her.

PRO TENNIS TOUR nabízí hráči účast ve čtyřech Grandslamových turnajích - Australian Open, French Open, Flushing Meadow a Wimbledon. Hráč může uvést své jméno a po ukončení zápasu zapsat svou pozici na disketu - tím se vlastně zapíše do žebříčku ATP. Není třeba vysvětlovat, jak je to atraktivní.

Stručný popis menu:

TOURNAMENT: **table** - zobrazí turnajového "pavouka" (můžete se v něm pohybovat joystickem - horizontálně i vertikálně). **play** - začátek turnaje, či (po nahrání pozice) pokračování v turnaji.

PRACTICE: **two players** - volba hry dvou hráčů machine - 6 tréninkových programů, vždy zaměřených na určité typy úderů. **service** - možnost cvičení servisu pro hru v obtížnosti advanced či professional.

MODE: volba mezi třemi obtížnostmi hry - nejjednodušší *easy*, nejtěžší *professional*.

RANKING: žebříček hráčů.

STORAGE: umožňuje nahrávání pozice (tabulky) z diskety, či uschování pozice na disketu.

Při hře se vždy díváte na záda hráče, kterého ovládáte. Hraje se na tři vítězné sety. Technika hry je dosti propracovaná, ale není příliš těžké ji pochopit. V zásadě vždy záleží na pozici hráče (jeho rakety) vzhledem k míčku a na okamžiku úderu. Dokud držíte spoušť joysticku stisknutou, je tenista v nápřahu. Jakmile spoušť pustíte, uděří. Při rychlých výměnách je vhodnější toto simulovat dvojím stisknutím spouště. Tedy - žádný problém. Pro začátečníka nastanou potíže až v úrovni advanced či professional a to především při podání. Jak tedy na to: Prvním stisknutím spouště tenista míč nadhodí. Nyní musíte řídit joystickem cílový křížek tak, aby se dostal do správného pole. Potom opět stisknete spoušť a míč poletí na místo, které jste "označili" křížkem. Pokud míč odpálíte příliš pozdě, skončí samozřejmě v síti. Chce to především praxi, proto lze jen doporučit trénink podání v menu PRACTICE. ■

TAD

PRO TENNIS TOUR je vynikající program, dosti dlouho jsem mu věnoval svou přízeň a neobjevil jsem žádnou závažnější chybu. Hra samotná je velmi dynamická. Program se může pochlubit přehlednou grafikou s dobře volenými barvami a kvalitními, vskutku autentickými zvukovými efekty. Doporučuji všem.

KATAKIS

■ Factor 5 1989

TEST 5/90

Grafika	74%	Celkem 61%
Zvuk	59%	
Idea	33%	
Přitažlivost	76%	

KATAKIS je vesmírnou střílečkou s horizontálním rolováním obrazu. Vaším úkolem je zničit zlou nestvůru se zlým jménem Chillur.

Na první pohled má KATAKIS dost společného s R-TYPEm (Test 2/90 61%) od stejné firmy. Stejný typ grafiky (u KATAKISu ještě o něco přehlednější a designérsky vyváženější), obě hry používají akumulované střely (držíte-li chvíli tlačítko joysticku stisknuté, raketa pak vystřelí vysoce průraznou střelou). Prostředí, ve kterém se pohybujete, je také podobné - převážně kosmická techno-krajina. Již v první chvíli však poznáte, že KATAKIS je přeci jenom o něco hratelnější.

Během své těžké cesty sbíráte další vybavení lodi, jak je to u této herní kategorie obvyklé. Musíte proletět šest úrovní, na konci té poslední na vás čeká sám Chillur. ■

MARTIN

Klasická kosmická střilečka, která zapadá do průměru a neobsahuje žádný nový nápad. KATAKIS nikdy nepatřil mezi žádané hry. Jeho podrobnější hodnocení pak nápadně připomíná předpověď počasí: Grafika i zvuk jsou průměrné, místy podprůměrné...

TAD

KATAKIS bych zařadil mezi ty lepší střilečky. Grafika je precizně zvládnutá, přehledná, celkově má hra pěkný design. Hudba sice chybí, avšak nemohu říci, že by mi to vadilo...zvukové efekty tuto "mezeru" dostatečně vyplňují.

CHAMBERS OF SHAOLIN

■ Grandslam/Thalion 1989

TEST 5/90

Grafika	74%	Celkem 76%
Zvuk	71%	
Idea	80%	
Přitažlivost	79%	

CHAMBERS OF SHAOLIN je hrou ve stylu bojového umění Kung-Fu, vyučovaného (nejrozšířenější škola) v chrámech Shao Lin. CHAMBERS OF SHAOLIN je ve své kategorii netypickým programem. Nabízí dva typy hry, které jsou však spolu nerozlučně spjaty - **Chambers** (cvičení v jednotlivých komnatách) a **Fight** (skutečný boj). Komnat je šest a každá obsahuje test jednoho aspektu bojového umění. Podle šikovnosti hráče se přitom utváří bojovníkova osobnost, charakterizovaná čtyřmi položkami: *Strength* (tělesná síla), *attack force* (útočná síla), *defence force* (obránná síla) a *constitution* (celková kondice). Čím lépe si hráč v komnatách vede, tím bude jeho bojovník na vyšší úrovni, s čímž je opět spjat počet a síla úderů, jež bude ovládat.

1. komnata: Test holí

Musíte uhýbat před tyčí, kterou na vás útočí váš cvičitel. Pokud vás zasáhne desetkrát, test končí.

2. komnata: Test pohyblivosti

Musíte se vyhýbat všem objektům, aby vás (pokud možno) žádný nezasáhl. Vaše energie je zobrazena (v procentech) v pravé dolní části obrazovky.

3. komnata: Test rovnováhy

Vášim úkolem je posbírat nápis, jehož jednotlivé části se objevují u pohyblivých kůlů. Po těch musíte přeskakovat tak, abyste nespadli. Spadnete tehdy, skočíte-li na kůl, který je (vzhledem k vaší pozici) příliš vysoko, či příliš nízko.

4. komnata: Test rychlosti

Do místnosti, ve které se nacházíte, přitéká dvěma rourami voda. Místnost však nemá žádný odtok. Pokud si nepospíšíte, utopíte se. Musíte rozhoupat na laně zavěšenou kamennou kouli tak, aby uvolnila u stropu upevněné sekery. Sekera pak přetne provaz, který drží západku potrubí. Povede-li se vám to u obou rour včas, obstáli jste v tomto testu.

5. komnata: Test síly

Vášim úkolem je přerazit co největší počet dřevěných desek. Začínáte s jednou deskou. Nejprve nastavte, do kterého místa desky udeříte (co možná nej přesněji doprostřed). Kmitáním joysticku do stran získáte co možná největší sílu úderu. Pokud první desku přerazíte, musíte přistě přerazit dvě desky atd.

6. komnata: Test ohněm

Musíte zabránit podpálení mostu. Odkopávejte nádoby s ohněm a dejte si pozor, aby vás nějaká nezasáhla.

Prošel jste komnatami Shao Linu. Váš bojovník je připraven a jeho schopnosti odpovídají jeho výkonům v jednotlivých komnatách. Vezměte nyní čistou disketu a pomocí volby CREATE SAVE DISK si vytvořte svůj character-disk. Svého bojovníka uschovejte na tuto disketu (SAVE CHARACTER). Nyní se můžete vrátit do základního menu a zvolit FIGHT.

První volba (FIGHTER vs FIGHTER) je zakuklenou volbou boje dvou hráčů. Při volbě COMBAT změříte své síly s počítačem. Obě tyto volby vyžadují nahrání bojovníka (bojovníků) z character-diskety.

V menu SELECT SOUND můžete volit zvukovou kulisu boje. Toto menu nabízí buďto zvukové efekty nebo čtyři skladby.

Pokud se chcete pobavit pouze jako divák, stačí použít volby DEMO FIGHT.

Vytvořte si tedy silného bojovníka a vydejte se do tvrdého světa splnit své poslání... ■

TAD

Možnost vývoje bojovníkovy osobnosti je nápad vskutku originální. Je to vlastně nosný pilíř celé hry. Grafické zpracování (jak komnat, tak boje) je průměrné. Za výborné považuji zvukové efekty během boje. Volitelná hudba není příliš propracovaná, avšak ke hře se hodí.

MARTIN

Netradičně zpracované karate s možností dvojího typu hry zaujme na první pohled. Hra je dobře graficky i zvukově řešena a myslím, že má dost svých příznivců. Ve své kategorii bych ji radil k těm lepším.

Myška zvaná cheat-mód

Ta myška v nadpisu nepředstavuje dotěrného hlodavce s obskurním jménem. Jedná se o čistě programátorský termín. Myška je vlastně funkcí programu, která není popsána ani v manuálu, ani v programu samotném, vyznačuje se tedy tím, že o ní ví pouze tvůrce programu. Asi nejširším působištem myšek je právě herní software. Pomocí myšek lze vyvolat nekonečný počet životů (nejobvyklejší), přímý postup do další úrovně hry a mnoho jiných podobných výhod. U her má myška vlastní specifický název, tzv. cheat-mód (cheat = podvádět, ošidit, oblafnout). Vyvolává se obvykle určitou kombinací kláves, stisknutou v určitý okamžik, někdy se používají divoké kombinace myši, joysticku a klávesnice atd. Způsob vyvolání cheat-módu závisí na fantazii programátora, počet použitelných kombinací je prakticky neomezený. Můžete si být jisti, že drtivá většina her cheat-mód obsahuje.

Můžete se ptát, co asi vede programátory k tomu, aby se s nějakými cheat-módy obtěžovali? Existují asi dva hlavní důvody. Jednak je třeba si uvědomit, že tvůrci her jsou svým způsobem umělci (grafika, hudba), lidé, kteří mají zájem na tom, aby jejich práce byla patřičně oceněna. Hra je však obtížná a jen ti nejvytrvalejší a nejšikovnější uvidí její konec (mnohdy to nejlepší, co hra může nabídnout). Jediná šance je tedy - cheat-mód. Druhý důvod je obdobný - když hráč-zákazník neskončí hned na začátku hry a uvidí vše, co program může nabídnout, spíše se přistě rozhodne pro koupi nové hry od stejné firmy. Je jasné, že výrobci neprozradí cheat-mód hned při uvedení hry na trh. Většinou se tak stane až později (nejdříve tak po půl roce), kdy se již hra takřka neprodává. Většinou tak, že výrobce cheat-mód prozradí některému specializovanému hernímu časopisu. Někdy se ovšem stane, že nějaký šloural odhalí cheat-mód dříve a vítězoslavně jej uveřejní, k velkému vzteku tvůrců hry.

Po vzoru velkých herních magazínů i náš časopis obsahuje rubriku (spíše rubričku) Tipy & Triky. Zde se budeme snažit uveřejňovat co možná nejvíce cheat-módů a různých fint a fines na hry. A nakonec výzva: Pokud znáte nějaké cheat-módy či různé finty (třeba z vlastní zkušenosti) na hry, napište nám! Rádi je uveřejníme. ■

TIPY & TRIKY

RUNNING MAN: Nasbírejte tolik bodů, abyste se dostali do tabulky. Pak se můžete nechat zabít. Nyní napište do tabulky místo svého jména DdliSsKk. Tím získáte neomezenou energii.

SUPER CARS: Vstupní kódy Level 2: ODIE
Level 3: BIGC

BARBARIAN (Psygnosis): V jakýkoliv okamžik hry napište 04-08-59 (zřejmě datum narození autora). Hrdina se stane nesmrtelným. Pozor! Uvedená kombinace platí pro majitele počítačů s anglickou klávesnicí. Máte-li německou klávesnici, cheat-mód vypadá takto: 04ostréS08ostréS59. ■

GUNSHIP

■ Microprose Software 1989

(dokončení)

Radar obranného systému: Tento přístroj slouží k lepší orientaci během boje. Objevují se na něm nepřátelské stroje, ale především střely, které na vás nepřátelé vypustí. Radar sleduje raketu, která na vás letí. Je-li raketa již blízko, radar automaticky změní svou rozlišovací schopnost, čímž vám umožní přesně raketu sledovat a včasným zásahem ji také odvrátit. V okamžiku, kdy je raketa skoro u vás, vypusťte příslušný odvaděč. Jelikož v zápalu boje je obtížné (ne-li nemožné) sledovat, kdo na vás raketu vypustil, je vhodné použít jak Chaff, tak Flare.

Systém navádění TADS: Jakmile se na obrazovce objeví objekt, který váš palubní počítač uzná za cíl, v HUDu vašeho stroje se objeví čtvereček zaměřovacího systému TADS. Je-li na obrazovce více cílů, můžete mezi nimi cyklicky přepínat pomocí mezerníku.

Indikátory poškození: Na horním okraji palubní desky se nachází řada kontrollek, které slouží k informování pilota o poškození stroje. Význam kontrollek (zleva doprava):

R	Hlavní rotor
O	Optika
A	Přední řízení
G	Kanón
F	Přední palivová nádrž
W	Levé křídlo
W	Pravé křídlo
E	Levý motor
E	Pravý motor
F	Zadní palivová nádrž
A	Zadní řízení
L	Vypouštěč Chaff
L	Vypouštěč Flare
R	Rotor zadní vrtule

Zbraně

Kanón 30 mm: Je pohyblivý, navádění zajištěno systémem TADS. Maximální dostřel = 1.5 km, efektivní dostřel = 0.7 km, při střelbě do stran 0.3 - 0.4 km. Tato zbraň je efektivní proti cílům všeho druhu s výjimkou bunkrů, které může pouze lehce poškodit.

AGM-114A Hellfire: Protitanková naváděná střela, zaměření prostřednictvím TADS. Maximální dostřel = 6 km. Ideální je vypouštět tyto střely ze vzdálenosti 1.5 až 2.0 km od cíle. Pokud jste příliš blízko cíle, raketa se nestačí nasměrovat a cíl mine. Tato zbraň je určena k likvidaci bunkrů a vozidel všeho druhu.

Neřízené střely FFAR 2.75": Tyto střely jsou určeny k ničení pozemních cílů, navádět je musíte manuálně

umístěním cíle do zaměřovacího kříže. Maximální dolet těchto raket je 1.8 km, raději je však používejte na menší vzdálenosti. Tato zbraň je efektivní proti "lehkým" cílům (pěchota, protiletadlové kanóny a různá stavení či vojenské objekty typu zásobovacích skladů, nepřátelských leteckých základen apod.).

AIM-9L Sidewinder: Střela, určená výhradně k likvidaci vzdušných cílů. Navádění prostřednictvím TADS. Model "L" Sidewinderu má maximální dolet 18 km, efektivní dosah je takřka shodný s maximálním.

BOJ

Naberte kurs na primární cíl. Leťte nízko a rychle, jako zbraň mějte nastaven kanón. Ten totiž reprezentuje hlavní zbraň vrtulníku - je rychlý, přesný a účinný. Pozorně sledujte CRT Displej. Zde se budou objevovat nepřátelské jednotky, zachycené vaším radarem. Někdy se taková jednotka objeví těsně vedle vás a je třeba ji rychle zneškodnit. Proveďte bleskový manévr a zničte nepřítele kanónem (střílejte pouze na jistotu, nemáte střeliva nazbyt). Takto se musíte probít nepřátelským územím až k primárnímu cíli. Po zničení primárního cíle zkontrolujte technický stav vašeho stroje. Je-li v pořádku a máte-li dost munice, vydejte se zničit sekundární cíl. Po splnění obou poslání se vraťte na základnu. Výsledek poslání bude vyhodnocen, což se může odrazit ve vašem povýšení, obdržení různých medailí atd.

NÁVRAT NA ZÁKLADNU

Při tréninku (USA) to není žádný problém. Avšak účastníte-li se bojových operací v některém z válečných prostorů, musíte přijmout pravidla hry. Pokud se jakýkoliv bojový letoun či vrtulník přiblíží k základně, je jeho pilot dotázán na heslo. Pokud jej nezná, bude bez milosti sestřelen. Samotný kód se skládá ze dvou složek: otázka a odpověď. Např. bude-li otázka znít BILLBOARD, musíte odpovědět KICKBACK. Pokud se spletete, máte ještě jeden pokus. Dejte si pozor, aby malá nepřesnost nezpůsobila, že by váš mistrovky řízený nepoškozený stroj byl sestřelen vlastní protivzdušnou obranou!

Otázka

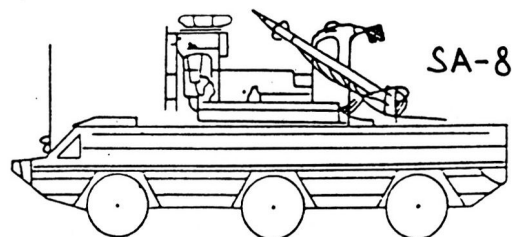
ACCENT
BILLBOARD
CROMAGNON
DAKOTA
ELECTRA
FOOTHOLD
IVORY
KNOCKOUT
LOZENCE
MAZURKA
PENTHOUSE
QUARTZ

Odpověď

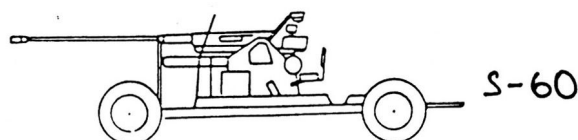
TRAMPOLINE
KICKBACK
MELODRAMA
ONSTAGE
VERTICAL
INSOLENT
WILLOW
PUREBRED
ROMANTIC
YELLOW
SYMPHONY
ZEBRA

TAD

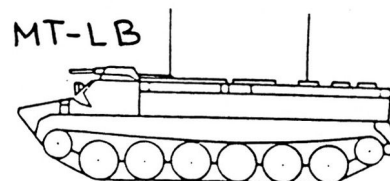
Simulátory vrtulníku jsou u Amigy (a nejenom u ní) nepříliš zmapovanou oblastí. GUNSHIP je pěkný program, i když s poněkud arkádovou příchutí. Jeho hlavní předností jsou rychlost a strhující akce. Mísím však chybí větší motivace (mapy jsou vymyšlené apod.). Zde by bylo možné mnoho zlepšit.



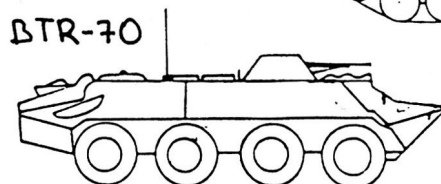
SA-8



S-60



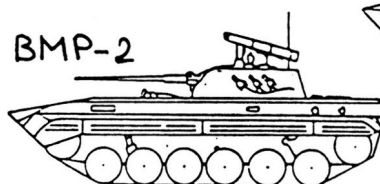
MT-LB



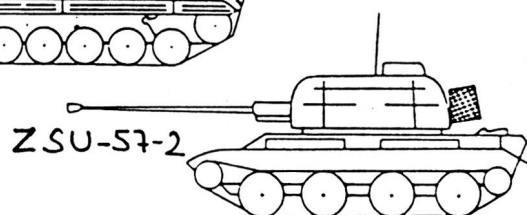
BTR-70



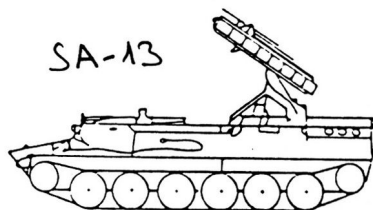
SA-9



BMP-2



ZSU-57-2



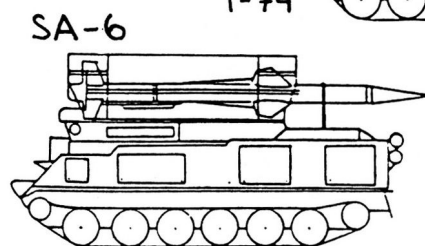
SA-13



ZU-23

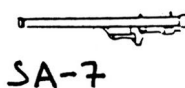


T-74

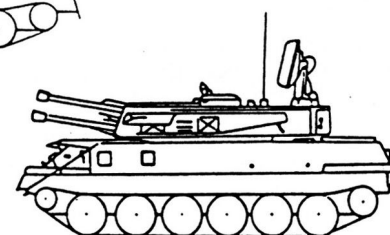


SA-6

ZSU-23-4



SA-7



DEJA VU

■ Icom Simulations 1986

TEST 5/90		
Grafika	69%	Celkem 77%
Zvuk	51%	
Idea	97%	
Přitažlivost	88%	

DEJA VU patří mezi nejznámější adventure posledních deseti let. Hra těží z detektivního stylu americké "tvrdé školy" (hlavní hrdina se svými rysy nápadně podobá Pete Anglichovi, či známějšímu Philu Marlowovi spisovatele R. Chandlera) a děj vás zavádí do Chicaga dvacátých let.

Hlavním hrdinou této logické adventure je Ace Harding, bývalý boxer, nyní soukromý detektiv, působící v Chicagu. Prostřednictvím hry DEJA VU můžete být svědky (ba více než svědky) jednoho z nejzajímavějších dobrodružství, které kdy zažil...

...Začal jsem se probouzet. Černé mraky, které mi visely před očima, se pomalu rozestupovaly. Začal jsem vnímat okolí, především studenou podlahu, na které jsem ležel. Z oněch černých mraků teď zbývaly pouze pavučiny, které se rychle trhaly a rozpívaly, až z nich nezbylo vůbec nic. Teď jsem se díval na holý strop. Posadil jsem se. V hlavě mi hučelo, tělo jsem měl samou bouli a na levé paži jsem našel celou sbírku vpichů od injekční stříkačky. Někdo mě nedávno pěkně nadrogoval. Bez hnutí jsem civěl na protější stěnu. Přemýšlel jsem. Kde to jsem? Jak jsem se sem dostal? A kdo vůbec jsem? ZTRATIL JSEM PAMĚŤ! Bylo mi bídně. Cítil jsem se jako amputovaná noha...

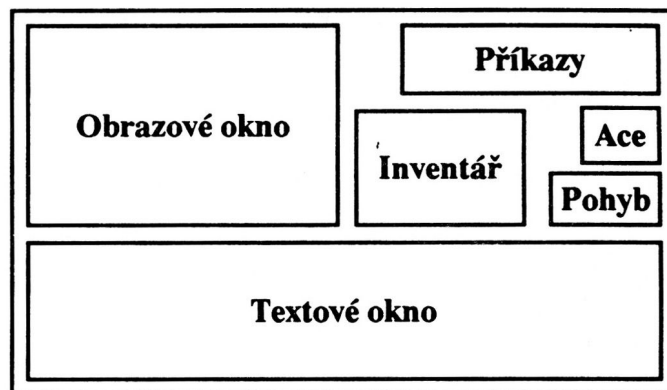
Ace Harding pochopil, že tu není něco v pořádku. Ztráta paměti, stopy po injekční stříkačce... Vstal a prohlédl kabát, visící na věšáku ve dveřích. V kabátě byly některé věci, které mu nic neřikaly. Našel však zapalovač a cigarety. Zapálil si a hned mu bylo o něco lépe. Na dveřích visel v podpaždím pružinovém pouzdrě revolver. Věděl, že je to jeho osmatřicítka, i když by nedokázal říci, jak k ní přišel. Bezmyšlenkovitě odklopil bubínek a ztuhl. Díval se na dvě zčernalé nábojnice. Z jeho zbraně nedávno někdo střelil. A to zavání velikým průšvihem...

Nyní na chvíli přestaneme sledovat Aceovy osudy a podíváme se na ovládání hry. V zásadě platí, že celou hru ovládáte myší. Pomocí myši můžete uchopit jakýkoliv předmět (není-li příliš těžký) a přemístit jej do svého inventáře. Myši též můžete označit několik předmětů najednou - tím, že kolem nich roztáhnete okno. Totéž lze provést pomocí kombinace klávesy SHIFT a myši - držte SHIFT a klikněte na předměty, které si přejete přenést. Poslední předmět uchopíte a přeneste jej (a s ním i všechny ostatní) do inventáře. K čemu je to dobré? Při operacích s penězi - sbírání drobných, placení v taxíku.

Na obrazovce se nachází několik základních oken. Mimo ně mohou být zobrazena další okna, např. obsahy otevřených předmětů.

Obrazové okno: Slouží k zobrazení toho, co Ace vidí. Na horním okraji okna je vždy napsáno jméno místnosti, ve které se Ace nachází.

Okna na obrazovce



Textové okno: Slouží k výpisu různých textů, tj. popisů prostředí, popisů předmětů, které zkoumáte, dialogů, které vedete s jinými lidmi atd.

Ace: Toto okénko je označeno SELF a označuje Aceovu osobu. Slouží k aplikaci různých věcí na sebe - můžete se třeba zastřelit (OPERATE revolver na SELF), raději však přemýšlejte nad užitečnějšími věcmi.

Pohyb: V tomto okénku jsou zobrazeny všechny možnosti pohybu (všechny východy) v místnosti, kde se Ace nachází, tedy i takové, které nejsou vidět v obrazovém okně.

Inventář: Toto okno slouží k shromažďování předmětů, které ve hře najdete a o kterých si myslíte, že vám budou k užitku. Předměty lze samozřejmě ukládat i do různých otevíratelných předmětů - součástí vašeho inventáře.

Příkazy: Toto okno obsahuje 8 příkazů, nezbytně potřebných k ovládání hry.

EXAMINE: Slouží k prozkoumání nejrozličnějších předmětů. Klikněte myší na EXAMINE a pak na předmět, který chcete prozkoumat.

OPEN: Slouží k otevírání všeho možného: dveří, stolů, ale i všeho, co může obsahovat něco jiného (kabát, peněženka, revolver). Klikněte na OPEN a pak na předmět, který chcete otevřít.

CLOSE: Vše, co můžete otevřít, můžete i zavřít. CLOSE použijte k zavírání dveří. Okna, zobrazující obsah předmětů, se zavírají pomocí standardního zavíracího terčíku.

SPEAK: Tento příkaz vám umožňuje komunikovat s jinými osobami. Praktický význam to má pouze při jízdě taxíkem.

OPERATE: Pomocí tohoto příkazu můžete používat různé předměty, které máte u sebe. Nejčastěji je tento příkaz používán tak, že kliknete myší na OPERATE, pak na předmět, který chcete použít, a pak na předmět, na který chcete působit. Příklad - zapálení cigarety: OPERATE zapalovač na cigarety.

GO: Umožňuje vám pohyb. Klikněte na GO a pak na nějaké dveře, či východ v okénku Pohyb.

HIT: Svět soukromého detektiva je tvrdý. Příkaz HIT slouží k ovládání neméně tvrdých Aceových

pěstí. Klikněte na HIT a pak na předmět či osobu, kterou chcete udeřit.

CONSUME: Tento příkaz slouží k tomu, aby Ace nezahynul hladem. Mnoho příležitostí k jídlu však mít nebudete.

Některé příkazy můžete simulovat dvojím kliknutím myši na cílový předmět (např. otevření dveří, průchod dveřmi, prozkoumání předmětu atd.). Program si domyslí smysl dvojího kliknutí podle situace.

! UPOZORNĚNÍ !

Celý článek o hře DEJA VU je zpracován formou detailního návodu, který umožní i naprostému detektivnímu amatérovi projít celou hru bez větších obtíží. Ale u detektivek se nesluší prozrazovat zápletku či dokonce řešení. Proto používejte tento návod pouze tehdy, když už skutečně nevíte kudy kam a existence vašeho počítače je vážně ohrožena.

Situční problémy, aneb problémy, na které narazíte:

Lupič: Čas od času se střetnete s pouličním lupičem. Míří na vás pistolí a žádá peníze. A je nervózní. Jediná šance, jak se vyhnout smrti, je udeřit jej pěstí. Doufejte, že to vyjde.

Jak nabít revolver: Je to samozřejmě jednoduché. Nikoliv OPERATE náboje na revolver, jak byste si mohli myslet. Jednoduše zbraň otevřete, vyndáte vystřelené nábojnice a doplníte bubínek nábojnicemi novými.

Jak jezdit taxíkem: Nejprve musíte taxikáři sdělit, kam se chcete dostat. Napište mu adresu přesně tak, jak jste se ji dozvěděli (např. 934 West Sherman). Jakmile dorazíte na určené místo, musíte zaplatit. Jedna jízda vás stojí 75 centů, tedy tři čtvrtáky. Označte tedy tři mince a použijte OPERATE mince na štěrbinu, označenou PAY HERE.

Krokodýl: Při procházení kanalizací narazíte nejspíš na aligátora (utekl z místní ZOO). Nechcete-li zahynout, musíte jej zastřelit.

A teď se opět vrátíme k našemu hrdinovi:

- Vezměte si kabát a revolver (prohlédněte bubínek)
- Oblečte si kabát (OPERATE kabát na sebe) a prohlédněte jej
- Zapalte si cigaretu (OPERATE zapalovač na cigarety)
- Jděte do další místnosti
- Osvězte se vodou, podívejte se do zrcadla
- Projděte do baru a pak po schodech nahoru
- Prohlédněte si nejvzdálenější obraz v chodbě
- do kanceláře
- Otevřete stůl a z desek vezměte účet s adresou lékárny (934 West Sherman)
- Klíčem z peněženky otevřete zavřené dveře
- Zde leží majitel baru, Joe Siegel. Byl zavražděn vaší zbraní. Prohledejte jeho tělo a vezměte klíč od mercedesu.
- Ze stolu vezměte tužku
- Jděte zpět do baru a vstupte do vinného sklípku
- Otevřete tajné dveře (OPERATE osamocená láhev na místě kliky)
- Jděte do herny (kulaté dvěře) ■

(Dokončení příště)

POPULOUS - STRATEGIE 1.

■ ECA/Bullfrog 1989

(dokončení)

Tento sloupek je věnován popisu různých strategických postupů a fint, tedy tomu, co je u POPULOUS nejdůležitější.

Obecně platí, že v jakémkoliv jenom trochu obtížnějším světě nezvítězíte použitím jedné jediné strategie. K vítězství vás může dovést pouze vhodná kombinace různých strategií, různých metodických a logických postupů. Ty je nutně používat a měnit tak, jak se mění situace, tedy v závislosti na strategii vašeho nepřítele. A nyní se již budeme věnovat konkrétním strategickým postupům:

* **Přírodní pohromy:** Pro použití zemětřesení, bažiny či hory platí: Snažte se vždy provést dvě pohromy najednou, a to co možná nejdále od sebe. Při použití hory je též možné postavit dvě či více hor na sebe, to je také velmi účinné.

* **Hora:** Je nejmocnější z přírodních katastrof, jimiž vládnete. Naučit se ji používat je důležité, avšak ještě důležitější je vědět, která se jí bránit. Postaví-li vám nepřítel na vaše obydlené území horu, musíte rychle jednat. Jsou dvě možnosti, jak se smysluplně zachovat: Využít hory jako nedobrovolného prostředku k vyhnání svých lidí a všechny takto přístřeší zbavené chodce poslat ke Kříži, kde můžete vytvořit rytíře, či zahájit útok atd. Další možností je nechat své lidi okamžitě stavět a zničit horu dříve, než stačí narušit rovnováhu osídlení vašich zemí. Nejlepší způsob, jak toto udělat, je použít zemětřesení. Katastrofa proti katastrofě. Pokud zareagujete dostatečně rychle a máte dostatek síly, nemusí vás hory zneklidňovat.

* **Strategie stavby po diagonále:** Ideální, je-li půda nízká a vaši lidé se nacházejí v rohu. Počete je ke Kříži (ten se nachází uprostřed obrazovky). Až váš chodec ujede vzdálenost, reprezentující dostatečnou plochu pro stavbu hradu, nechte jej stavět. Jakmile postaví budovu, okamžitě pokračujte v cestě ke Kříži. Po určité chvíli jej opět nechte stavět a pokračujte tak dlouho, dokud váš muž nestane u Kříže. Nyní se vám z rohu ke Kříži táhne pás po diagonále stavených budov. Je jasné, že během postupu vašeho chodce musíte neustále upravovat zemi kolem budov. Nyní vyžente ze svých hradů lidi a budete-li stačit rozšiřovat půdu, podíváte se, jak rychle vám naroste populace. Hlavní význam této strategie je však jiný. Je vhodné ji používat ve světech, kde má váš soupeř od počátku mnoho síly a velmi brzy vám začne provádět zemětřesení či stavět hory. Jsou-li vaše budovy postaveny po diagonále, katastrofa zasáhne vždy pouze jednu jedinou budovu!

* **Strategie silného vůdce:** Pokud máte dostatečný počet hradů (alespoň dvacet), začněte vyhánět své lidi a posílejte je ke Kříži. Zde se budou vaši lidé spojovat, až vznikne silný vůdce, kterého je možné povýšit na rytíře. Strategie silného vůdce je oblíbenou strategií nepřítele. Proto se občas podívejte k Lebce a jakmile se u ní začnou shromažďovat nepřátelé, hlídejte je pomocí informačního štítu. Zdá-li se vám, že nepřátelský vůdce je již příliš silný, utopte jej v bažině. Dejte si pozor, aby totéž neudělal nepřítel vám - dbejte vždy na to, aby váš Kříž stál na kopci, nikdy na rovině!

* **Strategie obrany rytířské cesty:** V některých světech nepřítel postupuje tak, že vytváří rytíře za rytířem a posílá je stále stejnou cestou. To je závažná strategická chyba, které musíte rychle využít. Postavte na konec "rytířské cesty" Kříž a vytvořte si silného vůdce, který bude Kříž (a cestu) hájit. Vždy, když další rytíř vyrazí, opět vůdce posílejte. Mezi příchody jednotlivých nepřátelských rytířů stavějte. Jakmile totiž nepřítel začne vytvářet rytíře, přestane stavět! Toho je třeba využít a je to hlavním úkolem této strategie.

(Pokračování příště)



TRANSGAS je tu pro Vás

Pro řešení problematiky proudění plynu a jiných médií v potrubních systémech nabízíme:

- znalosti získané 18-letou zkušeností v oblasti vývoje metod simulace, optimalizace, sběru dat, výpočtů pro vyhodnocení provozu i jejich úspěšné aplikace na soustavě tranzitních plynovodů v ČSFR i v zahraničí,
- výkonný „software package“ pro simulaci proudění plynu SIMONE v ČSFR i v zahraničí (SRN, Maďarsko, Dánsko atd.),
- vlastní software typu SCADA pro sběr dat a řízení rozsáhlého technologického systému,
- programy pro optimalizaci provozních nákladů a dalších parametrů, optimalizaci provozních postupů atd.,
- veškerý aplikační software pro využití při dopravě plynu a jiných médií,
- aplikace zabezpečíme podle vašich požadavků dodávkou obecného software nebo dodávkami „na klíč“, náš software zařídíme do vašeho dosavadního systému, vyvineme vhodnou metodu pro řešení vašeho problému, poskytneme konzultaci.

PIŠTE, VOLEJTE, NAVŠTIVTE NÁS!



Naše adresa zní: Tranzitní plynovod, k. p., Praha
Odbor technických služeb a zakázek
Štěpánská 28
113 94 Praha 1
tel. č.: 83 97 87
82 93 40