

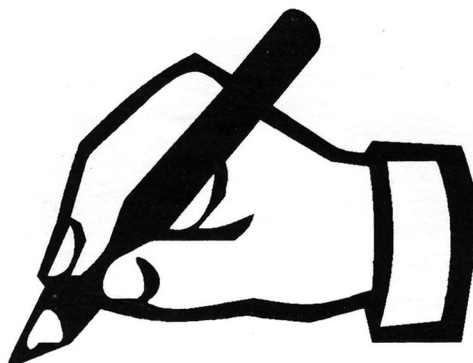
amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 7/91



Budoucnost...



Doposud přinesl rok 1991 na trhu počítačů více změn, než se dalo předpokládat. Cena PC kompatibilních počítačů je neuvěřitelně nízká a navíc si jeden ze zářících gigantů počítačového světa uvědomil, že vysoká cena, i když spojená s bezkonkurenční podporou uživatelů a kvalitou, nestačí na udržení a získání dostatečného podílu na trhu, který by zaručil další příznivý vývoj a zajistil existenci firmy hluboko do 21. století. A tak se teď můžeme právem všichni ptát, co *Commodore-Amiga, Inc.*?

Je sice chválihodné, že firma představila novou verzi operačního systému (Mimoходом, neměla už být taková verze 1.0?), ale přiznejte se: Viděl někdo z Vás Amigu 500 či 2000 s touto verzí? Straší Vás stále hláška *Guru Meditation*? Nevadí, vždyť mě jako firmu *Commodore* nezajímá nikdo, kdo nemá peníze na novou 3000. Znamená to tedy, že starší Amigy jsou odsouzeny umřít na stolech současných uživatelů? Naštěstí jsme ještě tak daleko nedošli. Existuje mnoho samostatných firem, jako *Supra*, *GVP*, *Golem*, a další, které stále podporují "staré" modely, ale jak dlouho? Bez rozvíjejícího se trhu je otázka času, kdy se i tyto firmy obrátí z existenčních důvodů někam jinam. Proč se stále majitel Amigy musí téměř v obchodech v cizině(!) stydět za to, že má "tento počítač", když žádá nějaké periferie či programy, a stále musí poslouchat,

"nemáme na skladě", "nutné objednat", apod. Myslíte-li si, že jsem byl příliš *přísný*, tak si skuste odpovědět na otázku, proč se Amiga neprosadila výrazněji v profesionální oblasti. Přeci se jiné počítače nekompatibilní s IBM PC prosadily.

Ještě mi dovoluete jednu poznámku na adresu firmy, která "tyto" počítače vyrábí. Hodně z Vás si budete pamatovat zmínky o čs. společnosti, která by měla *Commodore* v ČSFR zastupovat. Dokonce na jednom celostátním setkání "amigistů" se představila s celou plejádou počítačů Amiga. To už bylo hodně dávno a teď bych se Vás rád zeptal, jestli jste se někdo s ní setkali nebo měli jste někdo dokonce možnost "něco" od nich koupit?

Vezměme si ponaučení ze všeho a držme se, my všichni uživatelé počítačů Amiga, pohromadě, abychom mohli našim dětem ukazovat stále se lepšící počítač *Amiga* a nemuseli jim jen vyprávět o krásném počítači s jménem *Amiga*, jehož neštěstím bylo, že se narodil do rodiny *Commodore*.

S pozdravem

Khaled Husseini

IMPRESSUM

(c) 1991 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

Ročník II. Cena 20 Kčs. Reg. č. MK ČR 5281. MIČ 46067.

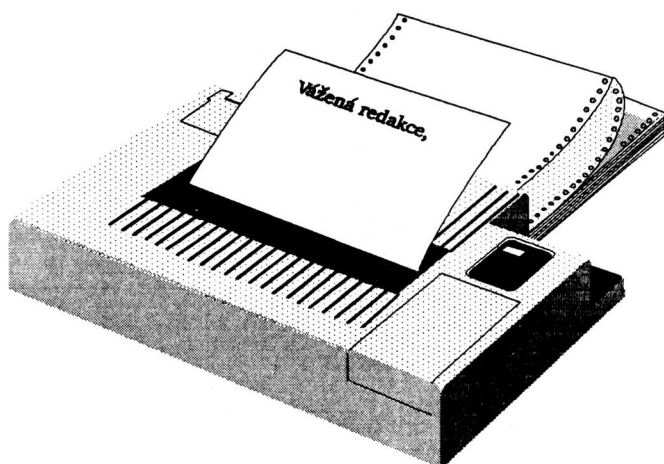
Vydavatel: Jiří Prózr

Šéfredaktor: Khaled Husseini Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Karel Šustr Layout: Firma DANSY

Tisk: ÚVTEI

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



Vážená redakce,

v úvodu mého dopisu bych chtěl doplnit článek Tomáše Stibora z čísla 3/91 Vašeho časopisu. V tomto článku autor radí začátečníkům, kterých je jistě dost, jak na svých disketách nastavovat a upravovat soubor "system-configuration", který vytváří program PREFERENCES. Postup, který autor čtenáři předkládá, je podle mě příliš složitý a pracný. Dovolím si proto navrhnout autorovi a čtenářům (pokud můj příspěvek zveřejníte), postup o mnoho jednodušší. Není třeba kopírovat ani soubor "system-configuration", ani samotné PREFERENCES, je lhostejno, zda upravovaná disketa pracuje s okny, nebo zda obsahuje program CLI.

Spustíme disketu, která obsahuje CLI a PREFERENCES (např. Workbench) a příkazem assign v CLI určíme přístup k souboru "sys.-conf." nebo adresář, do kterého jej chceme umístit. Potom spustíme ze system.diskety program PREFERENCES, po jehož ukončení je requestem žádaná upravovaná disketa, na níž je poté konfigurace zapsána. Po návratu do CLI příkazem assign obnovíme počáteční nastavení. Příklad: (soubor "sys.-conf." je na upravované disketě v adresáři DEVS)

```
assign DEVS:jmeno_diskety:DEVS
run PREFERENCES
(po návratu do CLI)
assign DEVS:SYS:DEVS
```

Štěpán Adamec

Seřazení souborů na disketě.

Jiří Arely

Pokud delší dobu pracujete s disketou, na které často natahujete a ukládáte nové nebo pozměněné soubory, zcela jistě zjistíte, že po určité době je čas, potřebný k natažení některých souborů do paměti Amigy, znatelně delší. Pokud si na některém z pomocných programů (např.

Diskmonitoru Professional, Discraftu nebo podobných) prohlédnete umístění jednotlivých souborů na disketě, zjistíte, že nejsou uloženy jeden za druhým, ale některé jsou rozděleny na více částí. Jednotlivé kousky souboru jsou "rozházeny" na různá místa diskety. Proč tomu tak je?

K vysvětlení si uvedeme příklad. Vezměte si disketu, na které máte jen nějaký textový editor. Spusťte jej a napište jakýkoliv text. Tento uložte na disketu pod názvem TEXT_1. Nyní napište nový text a uložte jej pod názvem TEXT_2. Pokud se nyní podíváme, jak jsou oba textové soubory na disketě umístěny, zjistíme, že jsou uloženy jeden za druhým. Co se však stane, když natáhneme do editoru znovu TEXT_1 a tento připsáním dalšího textu rozšíříme a znovu uložíme na disketu? Kapacita sektorů, kde byl text dříve uložen, nestačí a přepsaný text se na disketě umístí za TEXT_2. Místo, kde byl dříve, zůstane prázdné a ve struktuře obsazení sektorů vznikne volné místo, tedy jakási "díra". Při dalším zaplňování diskety začne operační systém ukládat soubory rozdělovat na více částí a postupně zaplňovat tato volná místa. A nyní si představte, že takových textů máte na disketě mnoho a se všemi průběžně pracujete.

Operační systém musí soubory stále více dělit a pokud je disketa dosti plná, doslova vyplňovat "skulinky" mezi jednotlivými obsazenými sektory. Čtecí hlava disketové jednotky je nucena přeskačovat ze stopy na stopu a zde vyhledávat v určených sektorech jednotlivé části souborů. Tím se nejen značně prodlouží doba natahování do paměti, ale také se zvyšuje opotřebování disketové jednotky.

Podobná situace nastává i v jiných případech. Jestliže si ukládáte na jednu disketu různé pomocné programy (utility) a často je vyměňujete za jiné nebo nové verze programu, vznikne za chvíli na disketě chaos, se kterým má disketová jednotka pořádnou práci. Proto je vhodné na disketě s těmito typy dat udělat čas od času pořádek. Existují pomocné programy, které vám soubory na disketě seřadí za sebou. Je to například Disk Arranger. Také mnoho nových kopírovacích programů má tuto funkci (např. funkce OPTIMIZE u známého programu X-COPY).

Druhou možností je překopírovat všechny soubory na novou, zformátovanou disketu. Při formátování nezapomeňte zadat jméno diskety, ze které budete soubory kopírovat. Pomocí funkcí CLI si postupně překopírujeme na novou disketu všechny soubory a adresáře. Tímto způsobem se vám vše uloží do sektorů diskety za sebou. Výhodnější je použít některý z programů, umožňujících práci se soubory (Diskmaster, Cli Mate a pod.). Soubory si pomocí tohoto programu překopírujeme do RAM: a odtud na novou disketu. Pokud vám nestačí paměť, můžete kopírovat po částech. Tento postup je také výhodný u disket, které obsahují mimo soubory, které často přepisujeme, také hlavní programy, které se jen natahují do paměti a zůstávají na disketě beze změny. Jde o všechny programy typu textových, hudebních a grafických editorů, databáze, tabulkové programy a další. Zde nejdříve překopírujte na

novou disketu vše, kromě souborů, které hlavní programy generují. Teprve potom vlastní texty, obrázky, nástroje skladby a vůbec všechny soubory, které se v programu zpracovávají. K těmto patří u mnohých editorů i ikony, které program generuje při ukládání nově vytvořeného souboru. Proč kopírujeme tato data jako poslední? Soubory jsou v paměti RAM: ukládány podle názvu v abecedním pořadí a odtud v tomto pořadí přenášeny na disketu. Pokud bychom kopírovali vše najednou, mohlo by se stát, že data, se kterými budeme dále pracovat, budou na disketě umístěny mezi pomocné rutiny hlavního programu. Při dalším zpracování by pak zbytečně vznikaly volné sektory na místech, která mohou být stále zaplněna.

Jestliže nechcete použít novou disketu a máte dostatek paměti, můžete postupovat takto: V otevřeném Diskmasteru nebo jiném podobném programu překopírujte celý obsah diskety do RAM: nikoliv pomocí funkce COPY, ale MOVE. Tímto způsobem bude celá disketa smazána a její obsah umístěn do RAM. Potom překopírujte jednotlivé soubory zpět na tutéž disketu v pořadí, jaký byl uveden v minulém postupu. Tento způsob však s sebou nese velké riziko, že při chybě přepisu můžete přijít o nějaký soubor nebo také zničit celou disketu. Pokud si na zmíněných disketách uděláte občas popsanou "inventuru", budete se divit, jak rychle se vám budou programy a soubory do Amigy natahovat a budete také šetřit mechaniku disketové jednotky. □

NABÍDKA

ELNIKA 1

ELNIKA 1 je název první diskety s programy převážně z oboru elektroniky, kterou si můžete objednat v naší redakci. Disketa obsahuje 12 basicových programů (některé byly zveřejněny v našem časopise) a stojí 140.- Kčs (plus poštovné), nebo za 100.- Kčs vám programy okopírujeme na disketu, kterou nám zašlete.

Disketa je bootovací, tzn., že po resetu nebo zapnutí počítače se automaticky natáhne Basic a na obrazovce se objeví menu s nabídkou programů. Napíšete číslo zvoleného programu a odešlete je klávesou RETURN. Za okamžik se rozběhne volaný program. Ukončením práce s tímto programem se vrátíte zpět do menu. Disketa pracuje s verzí WB 1.2 i s verzí 1.3.

První program se jmenuje "Civka" a řeší návrh cívek na feritovém hrncovém jádře. Klávesou F1 máte možnost realizovat návrh cívky na jádře z vybrané řady jader výrobců Siemens a Šumperk z nabídky, která se objeví na obrazovce. Funkční klávesou F2 lze zadat parametry pro libovolný typ jádra. Výsledkem návrhu je kompletní navíjecí předpis, včetně délky drátu (plus 20 cm na vývody), odporu a tolerance indukčnosti.

Program "Diagnoza" je z oboru medicíny. Po zadání kódového čísla diagnózy (viz číslo na neschopence) se na obrazovce objeví text odpovídajícího onemocnění. Klávesou F1 lze zadání opakovat, klávesa F2 ukončí program a vrátíte se zpět do menu. Třetí program řeší v Basicu povel INFO, známý z DOS. Zadáním názvu diskety nebo disku

(např. "DF1:") získáváte informace o disketě, která se nachází v mechanice DF1.

Následující program se nazývá "DolníPropustLC" a řeší návrh dolnofrekvenčního filtru LC. Skládá se vlastně ze čtyř podprogramů. Nejprve je volán pomocný program, který vyhodnotí vaše požadavky a podle zpracovaných korekcí zavolá podprogram, který je schopen realizovat vaše zadání. Programem můžete realizovat dolní propust LC tvaru pi a to tří, pěti a sedmičlankovou. Nepotřebujete žádné tabulky ani pomocnou literaturu. Všechny potřebné parametry jsou zahrnuty v programu. Funkční klávesou F1 volíte návrh zadáním útlumu v propustném pásmu, útlumu v nepropustném pásmu a hraničního kmitočtu propustného pásma, zatímco klávesou F2 volíte jiný postup návrhu (zadáním útlumu v prop. pásmu, hraničního kmitočtu prop. pásma a hraničního kmitočtu neprop. pásma). Změnou zakončovací impedance R máte možnost měnit hodnoty kapacit ve filtru tak, aby kondenzátory vycházely v normalizované řadě.

Program "Kabely" počítá útlum, impedanci a fázi pro zadaný kmitočet pro kabely vybrané řady (nabídka na obrazovce), nebo pro jakýkoliv kabel samostatným zadáním jeho primárních konstant. Lze zadat kmitočty až do 20 kHz.

Další program se jmenuje "Kalendar" a řeší známé úlohy výpočtu dne v týdnu pro zadané datum, rozdíl dnů mezi dvěma daty a denní kalendář pro zadaný měsíc a rok.

V pořadí sedmý program se nazývá "Mesic" a řeší výpočet dráhy Měsíce na obloze pro zadané datum a čas. Výsledkem je azimut (vojenský) a výška nad obzorem pro zadané místo pozorování. Hodí se pro přesné nasměrování VKV antény. Stačí zadat vstupní údaje tak, aby azimut v příslušném čase udával požadovaný azimut pro směr antény a pak natočit anténu podle Měsíce.

Program "Slunce" řeší výpočet východu a západu Slunce v místě zadaném zeměpisnými souřadnicemi. Je vhodný pro radioamatéry, neboť, jak známo, dobré spojení se dosahuje se stanicí, která se nachází v pásmu rozhraní dne a noci.

Návrh čísel do sportky řeší program "Sportka". Jednotlivé typy jsou vybírány náhodně a přihlíží se k četnosti již vylosovaných čísel.

Další dva programy "TrafoC" a "TrafoEI" řeší návrh transformátoru na jádře C nebo EI. Všechny parametry, nutné pro výpočet, jsou zahrnuty v programu a nepotřebujete tedy další pomůcky. Program nabízí tabulku nejpoužívanějších jader a tím se celý návrh podstatně zjednodušuje. Výsledky udávají všechny potřebné údaje pro realizaci trafo a navíc oteplení a účinnost trafo. Poslední program se jmenuje "ZnacRez" a je určen všem, kteří zápolí s barevným značením rezistorů. Pro zadanou hodnotu odporu program sdělí barevnou kombinaci (včetně tolerance) a naopak ze zadaných barev oznámí hodnotu odporu.

Nabídka programů je zaměřena převážně na elektroniku, kde počítač Amiga dokazuje své kvality. Grafické schopnosti vynikají např. v programu "DolníPropustLC", kde se zobrazuje útlumová charakteristika a el. schéma zapojení filtru. Každý, kdo programuje v Basicu, nalezne v programech něco užitečného. (B.B.) □

CLI

Tomáš Stibor

- Pokračování -

Soubory, které objevíme na disku, a nemají ikonu, mohou být různého typu. Mohou to být spustitelné programy nebo příkazy a datové soubory. Nepoznáme je většinou od sebe podle názvu, jako třeba na počítačích PC, ale tím, že datový soubor není možné spustit, aby vykonával nějakou činnost. Příkaz v našem smyslu je vlastně krátký program, který vykonává jednoduchou činnost. Např. vypíše seznam souborů na disku. Pod slovem program si představujeme rozsáhlé dílo - hru, textový editor apod. Datové soubory mají daleko více podob. Počínaje třeba tímto textem, přes obrázky, hudbu, zdrojové tvary programů (před přeložením), až k rozsáhlým knihovnám (fontů, matematických funkcí atd.).

Nyní si pohovoříme o tom, jak jednotlivé soubory prohlížet, popřípadě měnit jejich obsah. Na vypsání souboru na obrazovku máme v AmigaDOSu příkaz TYPE. Jeho použití je následující.

TYPE soubor

kde slovo "soubor" znamená název souboru, který chceme prohlédnout. Skládá-li se název z více částí oddělených mezerou, musíme ho uzavřít do uvozovek.

Jako většina příkazů má i TYPE parametry, kterými je možno ovlivňovat tvar výpisu.

TYPE soubor opt n

v tomto tvaru budou doplněna ve výpisu čísla řádků. Používáte-li Workbench 1.3 je možno nahradit opt n slovem "number".

Druhý parametr, který je možno použít, je opt h

TYPE soubor opt h

výpis bude v hexadecimálním tvaru např.

```
0000: 000003F3 00000000 00000002 00000000 .....
0010: 00000001 0000004F 000001C4 000003E9 .....O.....
0020: 0000004F 286A0164 700C4E95 2401223C ...O(J.dp.N.$"
```

```
0030: 00000095 49FAFFEE 286CFFFC 2F0C2F02 ....I...(L././
0040: D9CCD9CC 200C6714 202C0004 E580B2B4 ....g.....
```

Opět, používáte-li Workbench 1.3, je možno nahradit opt h slovem "hex".

Potřebujete-li si výpis podrobněji prohlédnout, je možno jej zastavit mezerníkem a opět spustit tlačítkem ENTER nebo BACKSPACE. Úplné přerušení příkazu se uskuteční kombinací tlačítek CTRL + C.

Stejně tak, jako jsme v minulém článku přesměrovali výstup příkazů LIST a DIR jinam než na obrazovku, je to možné i zde. Pomocí příkazu ve tvaru

TYPE soubor opt h to ram:soubor1

vznikla předcházející ukázka.

Samozřejmě je také možné vypsát soubor na tiskárnu podle stejných pravidel jako minule.

TYPE soubor to par:

Výpis se provede na tiskárně, připojené na paralelním portu počítače.

TYPE soubor to ser:

Výpis se provede na tiskárně, připojené na sériovém portu počítače.

TYPE soubor to prt:

Výpis půjde na tiskárnu přes nastavení v Preferencích. Je tedy možné ovlivnit typ písma a rozměr stránky.

Samozřejmě je možný i hexadecimální výstup na tiskárnu. Například:

TYPE soubor opt h to prt:

Při prohlížení souborů zjistíme, že pouze textové soubory dávají při výpisu nějaký smysl. U ostatních souborů se mohou vyskytovat kódy, které se používají pro ovládání výstupu na obrazovku nebo na tiskárnu. To způsobí, že se může při výpisu najednou smazat obrazovka, měnit barvy, na tiskárně odstránkovat, měnit písmo a jiné efekty. Při výpisu v hexadecimálním tvaru se však místo těchto znaků tisknou tečky a žádné nebezpečí nehrozí.

Nyní již umíme zjistit, co máme na disku, pohybovat se v direktoriích a vypsát obsah souborů. Dalším krokem je program spustit. V tom případě stačí napsat jeho jméno a odeslat klávesou ENTER. Programy tímto způsobem spuštěné se ale chovají (vzhledem k CLI oknu) různě. Některé si otevrou vlastní okna a běží tzv. na pozadí. To poznáte tak, že v CLI okně, ze kterého jste je spustili, můžete pracovat dál ještě před skončením běhu programu. V opačných případech je CLI okno programem zablo-

kované a nelze ho do ukončení programu použít, což může být někdy na obtíž. Náprava je opět velmi snadná. Použijeme příkaz RUN. Ten způsobí, že se otevře další CLI proces, podá hlášení, kolikátý je v pořadí, a uvolní původní CLI okno pro další práci. Po ukončení běhu programu se nově otevřený CLI proces automaticky zruší. Použití je následující:

RUN program

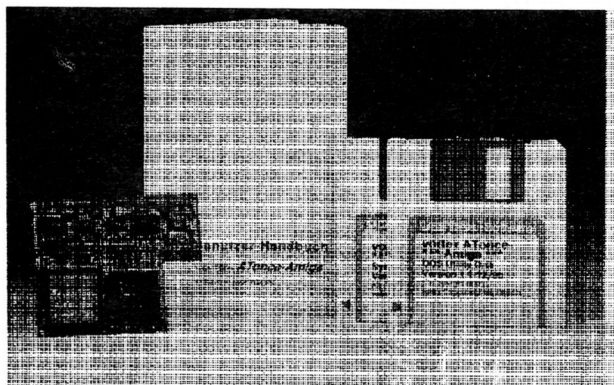
kde místo slova "program" doplníme přesný název programu. Pokud se název skládá z několika částí oddělených mezerou, je nutné ho umístit do uvozovek. Nejste-li u spouštěného programu v direktoriu a není-li cesta k němu popsána příkazem PATH, musíte zadat celý název programu i s cestou, aby ho počítač na disketě našel. Další možnosti příkazu RUN začátečníci těžko využijí. □

INFORMACE

ATonce - Amiga

Chcete mít místo jednoho počítače dva? Máte jen Amigu 500 a myslíte si, že to nejde? Pak vězte, že od jara je na trhu v SRN nový AT emulátor pro Amigu, který vaše starosti vyřeší. ATonce emulátor vyrábí firma Vortex a v obchodech je k dostání asi za 500 DM. Což po odečtení daně z nadhodnoty (Mwst) a po přepočítání dělá asi 8000 Kčs. Za tuto cenu dostanete desku ATonce, na které je 16 bitový mikroprocesor Vortex-Cmos 80286 o taktu 7.2 MHz, jednu disketu na které je instalační software a jednu disketu MS-DOS se speciálními utilitami pro ATonce, které jsou popsány v příručce. Co ATonce dovede? Tento emulátor běží pod Amigou v tzv. tasku, jestliže máte 1 MB RAM, využívá 640 KB paměti, jestliže máte víc jak 1,5 MB RAM umí využívat i Extended mód známý z AT. ATonce emuluje paralelní i sériový port, myš, hodiny, zvuk a CMOS RAM. Spolupracuje s externími 3,5" nebo 5,25" disketovými jednotkami. Ke startu systému můžete použít DOS verze 3.2 až 4.01. ATonce je určena k instalaci na počítači Amiga 500/1000. K instalaci do počítače Amiga 2000 musíte použít adaptační kartu, která stojí asi 160 DM.

Ivo Janáček



GFA - BASIC

Zobrazování souřadnic myši

Vlastimil Král

Někdy je vhodné znát přesné souřadnice myši - přesněji řečeno, souřadnice ukazatele myši. Typickým příkladem je "rovnání" ikon v oknech Workbenche, protože pokud znáte absolutní souřadnice ikon, není již problémem pravidelně je uspořádat.

Workbench sám tyto souřadnice nezobrazuje, avšak systémové struktury Amigy (konkrétně Intuitionu) velmi usnadňují vytvoření programu, který zobrazování souřadnic zajistí. Pro každé otevřené okno je totiž vytvořena struktura Window. Podrobný popis této struktury přesahuje rámec článku, nás z ní zde zajímají jen proměnné MouseX, MouseY, TopEdge a LeftEdge.

Proměnné MouseX a MouseY obsahují aktuální souřadnice myši vzhledem k levému hornímu rohu okna. Nám by ovšem lépe vyhovovaly souřadnice vzhledem k levému hornímu rohu obrazovky. I to se dá zařídit - proměnné TopEdge a LeftEdge obsahují aktuální souřadnice levého horního rohu okna (právě vzhledem k hornímu levému rohu obrazovky). Když tyto proměnné sečteme, máme potřebné souřadnice. Program ovšem musí vypočtené souřadnice nějak zobrazit - k tomu lze použít funkce knihovny Intuition. library, která se jmenuje PrintIText. Funkce této knihovny lze ostatně použít i pro další potřebné operace.

Nápad je však třeba převést do konkrétní podoby, což se vcelku podařilo. Program MouseCoords skutečně zobrazuje souřadnice myši. Je napsán v Kickpascalu verze 1.50, který je navržen přímo s ohledem na systémové programování Amigy. Program má pouze jeden nedostatek - v důsledku interních chyb verze 1.50 lze program (uložený po kompilaci jako samostatný program) spustit jen z Workbenche pomocí ikony, z CLI nebo Shellu ho neodstartujete (to je ovšem chyba kompilátoru, ne programu!). Z tohoto důvodu musíte program opatřit ikonou, což lze udělat příkazem

copy a.info to MouseCoords.info

kde a je název souboru s nějakou ikonou. Ikona musí být typu Tool (to snadno zjistíte naklapnutím ikony a zvolením položky Info z menu Workbench).

Program má po kompilaci 6924 bytů, což je vcelku přijatelné. Při kompilaci nastavte volbu Quick - program bude rychlejší. Po spuštění se na liště obrazovky Workbenche (program lze použít jen v této obrazovce) objeví gadget pro zavření okna a nápis "X: Y: ", kde jsou aktuální souřadnice myši. Program vlastně otvírá malé okno, které má stejné barvy jako lišta obrazovky. Toto okno

můžete přemístit jinam, pokud vám jeho pozice nevyhovuje. Přesunete-li myš přímo nad okno programu, objeví se na liště obrazovky název programu a (jak jinak) copyright autora. Pokud vás MouseCoords přestane bavit, stačí zvolit gadget a program se ukončí.

Program mimo jiné demonstruje i schopnosti Kickpascalu. A protože "finis coronat opus" (podívejte se do slovníku, jestli nevíte, co to znamená), zakončím toto dílo komentovaným výpisem programu:

```

program MouseCoords;
{$path "ram:include/","pascal:include/"; incl "intui-
tion.lib"}
{direktivy pro nahrání Include souborů s potřebný-
mi deklaracemi, adresář "include" musí být na disketě
"pascal:"}
{při druhé kompilaci již budou Include soubory
uloženy do RAM-disku}
type
String5 = String[5];

var
Win: ^ Window; {ukazatel na strukturu Window}
Msg: ^ IntuiMessage; {ukazatel na strukturu Intui-
Message}
Itext: IntuiText; {struktura IntuiText}
Coords: String[20];
ScrTitle: Str;
Sx, Sy: String5;
MouseX, MouseY,
PrevX, PrevY: integer;

procedure FormCoor(Number: Integer, var
String: String5)

{tato procedura formátuje zobrazované souřadnice
- vždy to jsou tři znaky}

var
Slen: Byte;
begin
String := IntStr(Number); {funkce IntStr převádí
celá čísla na řetězce}
Slen := StrLen(String); {funkce StrLen vrací délku
řetězce}
if Slen = 2 then
String := String + ' '
else
if Slen < 2 then
String := String + ' ';
end;

begin

OpenLib(IntBase, 'intuition.library', 0); {otevření
knihovny Intuition.library}

Win := Open_Window(430, 0, {otevře a inicia-
149, 10, lizuje okno}
-1,

```

```

_CLOSEWINDOW,
_WINDOWDRAG or WINDOWCLOSE,
'',
nil,
-1, -1,
-1, -1);

```

```

ScrTitle := 'MouseCoords V1.0' \ 169' 1991 V. Král';
SetWindowTitles(Win, ' ', ScrTitle); {text copyrightu}

```

```

Itext := IntuiText(2, 1, 1, 0, 0, Nil, Coords, Nil); {inicia-
lizace struktury IntuiText}

PrevX := -1; PrevY := -1;

repeat {vlastní program}
Msg := Get_Msg(Win ^ .UserPort);
MouseX := Win ^ .LeftEdge + Win ^ .MouseX;
{výpočet horizontální souřadnice}
MouseY := Win ^ .TopEdge + Win ^ .MouseY;
{výpočet vertikální souřadnice}
if (MouseXPrevX) or (MouseYPrevY) then
{souřadnice jsou tištěny pouze při změně polohy myši}
begin
FormCoor(MouseX, Sx); FormCoor(MouseY, Sy);
Coords := ' X: ' + Sx + ' Y: ' + Sy + ' ';
PrintIText(Win ^ .RPort, ^ Itext, 30, 1); {vlastní tisk
souřadnic}
PrevX := MouseX; PrevY := MouseY;
end;
Delay(10); {Procedura Delay pozastaví program na
n/50 sekundy, což snižuje zátěž CPU, parametrem proce-
dury Delay můžete ovlivňovat rychlost zobrazování
nových souřadnic}

until Msg ^ .Class = _CLOSEWINDOW; {ukončí pro-
gram, pokud je zvolen close gadget}

```

```

CloseWindow(Win); {zavře okno}

```

end. □

INZERCE

Nově vzniklý AMIGA klub nabízí:

hardware, manuály, programy /i hry/, služby.

Přihlášky a informace:

Ha-servis, p.s.5, 108 00 PRAHA 10

EXTERNÍ DISKETOVÁ JEDNOTKA

pro Amigu

za 3700,- Kčs

Dodání do bytu na dobírku, do tří týdnů od objednání zajišťuje

redakce našeho časopisu.

Na dodanou jednotku je roční záruka!

POPTÁVKY ZASÍLEJTE NA ADRESU REDAKCE

DIGI PAINT III

Ivo Janáček

Část 1.

Mezi grafickými programy pro Amigu je DigiPaint III jedním z nejlepších grafických editorů. Tento program byl vytvořen výhradně pro kreslení a upravování obrázků. Autorem DigiPaintu III je Jamie Purdon, zaměstnanec firmy NewTec inc., která program prodává již od roku 1989.

Při spuštění počítače z originální diskety se dočtete, že jde o verzi NTSC, ale po spuštění vlastního programu sami zjistíte, že využívá celou výšku obrazovky, tj. 256 bodů na výšku, nebo 512 bodů při zapnutém interlace. Po spuštění DigiPaintu dojde k uzavření obrazovky Workbenche, aby se ušetřila paměť pro grafiku, která zaujímá velkou většinu paměti CHIP RAM. Když už mluvíme o nárocích na paměť, řekněme si, že DigiPaint jde spustit i s půl MB paměti, ale některé jeho funkce budou omezeny a některé nepůjde vůbec použít (jako například otevření druhé, tzv. Swap, obrazovky). Jestliže máte alespoň jeden MB paměti, můžete využívat plně všech možností DigiPaintu, s výjimkou použití maximálního rozměru obrázku 1024 x 1024 bodů. K použití takhle velkých rozměrů doporučuji jeden MB paměti CHIP RAM a jeden MB paměti FAST RAM. Nyní se dostáváme k ovládání DigiPaintu, které je velice snadné a rychle zvládnutelné. Program můžeme ovládat celkem třemi způsoby, které budou konkrétně popsány v další části tohoto návodu. DigiPaint můžete ovládat myší ze čtyř základních ovládacích obrazovek: Tools, Controls, Text a Color, mezi kterými se pohybujete pomocí přepínačů tak, že se z kterékoli obrazovky dostanete na jakoukoli jinou. Pod těmito čtyřmi obrazovkami je ještě jedno pull-down menu, ze kterého si můžete vybrat zbývající funkce a ve kterém se provádí práce s disketou a se štětci, nastavení kreslicího módu, použití efektů a nastavení preferencí. Druhá možnost, jak ovládat DigiPaint, je pomocí klávesnice, ze které lze ovládat velkou většinu funkcí. Použitím těchto dvou možností ovládání lze práci zjednodušit a zároveň i zrychlit. Jestliže však vlastníte pouze základní

verzi Amigy bez rozšíření, pak vám ovládání z klávesnice nebude fungovat z důvodu šetření paměti. Třetí možností, jak ovládat DigiPaint je povelový soubor. Tato varianta se hodí pro předvádění vlastního programu, ale lze ji použít i pro jednoduchou reklamu, běžící přímo na počítači dokola. Jak se však tento způsob realizuje? Zkuste si spustit demo, které je vytvořeno touto metodou. Zjistíte, že program normálně běží a provádí standardní úkony, které lze provést i ručně myší. Když se pokusíte do takto běžícího programu zasáhnout zvolením nějaké operace, zjistíte, že vás bude poslouchat a že bude provádět obojí zadání. Když teď demo opustíte a podíváte se na disketu DigiPaintu do adresáře HeyStuff, objevíte soubory s názvy DemoStartUp a DemoContinued. Nechte si vypsát obsah těchto dvou souborů a zjistíte, že se nejedná o příkazy, ale o obyčejné povelové soubory. První z nich je spuštěn z ikony DigiPaint3_Demo pomocí příkazu IconX. Když se podíváte na obsah prvního ze jmenovaných souborů, zjistíte, že na počátku je několik standardních příkazů a dále následuje vždy příkaz hey, za ním název programu, tzn. DigiPaint a za ním příslušný parametr. Takto lze jednoduše ovládat DigiPaint z povelového souboru. Konkrétní příkazy a všechny tři druhy ovládání si popíšeme v další části tohoto návodu.

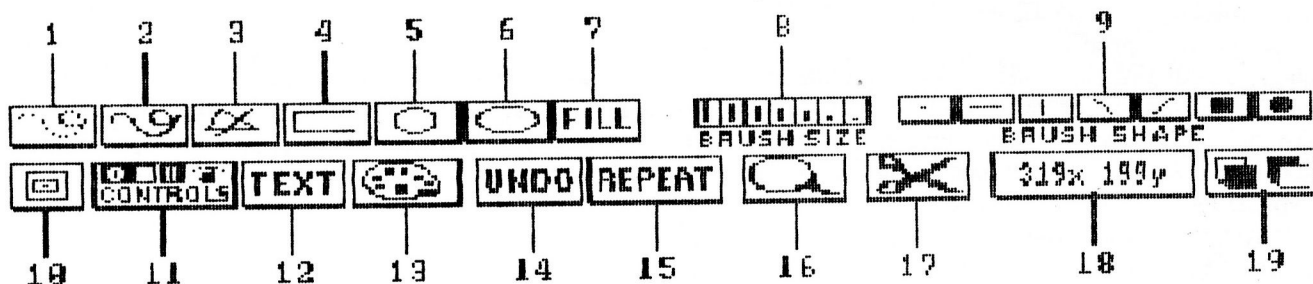
Nyní si povíme něco o grafice v DigiPaintu. Tento program pracuje pouze v grafickém módu HAM (Hold And Modify), z čehož vyplývá, že pracuje se šesti bit-planey v 4096 barvách. Mód HAM může normálně pracovat jen v režimu LO-RES, tzn. na šířku pouze 320 bodů. Existují sice programy, které zobrazují mód HAM v rozlišení HI-RES, tzn. 640 bodů na šířku, kterému se také říká DYNAMIC HAM, ale dosud se tento grafický režim běžně nepoužívá, protože má velké nároky na paměť. Jeden obrázek v tomto režimu při zapnutém prokládaném řádkování totiž zabere polovinu standardní paměti CHIP RAM, tj. asi 250 KB. Tato omezení však lze v DigiPaintu jednoduše obejít tím, že při natáhování obrázku je obyčejná grafika v režimu LO-RES automaticky

převědena na režim HAM. Při natáhování obrázku, který je vytvořen v režimu HI-RES, se nás DigiPaint zeptá ještě před natažením, jestli chceme, aby tento obrázek byl kompresován na režim LO-RES a potom normálně použit, nebo jestli jeho velikost má být zachována a potom se zobrazí vždy jen 320 bodů obrázku. Pomocí myši se pak můžeme pohybovat doleva a doprava tak, že najedeme na levý nebo pravý okraj obrazovky, až se obrázek začne v námi požadovaném směru pohybovat. To platí i ve vertikálním směru při použití větších obrázků, než je rozlišovací schopnost obrazovky. Ve vertikálním směru to máme jednodušší, protože lze použít jak normální řádkování, tak i prokládané, čili interlace. Kromě těchto grafických módů lze ještě použít dva podobné typy overscanů, které však slouží pouze k prohlížení a nejde tudíž při jejich zapnutí nějak do obrazu zasahovat. Jak jsme si už řekli v úvodu, můžeme pracovat s obrázkem o velikosti až 1024 x 1024

bodů. Velikost obrázku lze měnit v rozmezí 2 až 1024 bodů v obou směrech, což třeba u DeluxePaintu činí značné potíže. Při dostatku paměti lze pracovat současně s dvěma obrázky o maximální velikosti, což však vyžaduje až dva MB paměti. Ještě by jsme si na konec povídání o grafice měli říci, že mód HAM používá 16 základních barev, ze kterých potom doplňováním vytváří všech 4096. První barva je tzv. podkladová, neboli průhledná při použití genlocku a většinou je to barva černá. Vhodným zvolením základní palety barev lze značně zvýšit výslednou kvalitu naší práce. Sami můžete porovnat, jak je obrázek Fashion v porovnání s některými jinými HAM obrázky kvalitní. Sami si můžete vyzkoušet, jak se zhorší kvalita při použití špatné palety. Až se budete trochu v programu orientovat, natáhněte obrázek Fashion, změňte základní paletu barev a spusťte funkci Remap.

Doufám, že jsme si vše základní o DigiPaintu řekli a že se nyní můžeme

dát do popisu celého programu. Nejdříve si popíšeme všechny čtyři ovládací obrazovky a nakonec pull-down menu. Ve všech případech, kde existují, budou popsány všechny tři možnosti ovládání funkce tak, že jako první bude uveden název funkce, potom ovládání z klávesnice a nakonec z povelového souboru. Ovládání z klávesnice platí pro americké rozmístění kláves. Tam, kde to bude nutné, budou uvedeny jednoduché příklady použití popisované funkce. Celý popis bude proveden formou vysvětlivek k obrázkům s uvedením ostatních druhů ovládání, zároveň bude celá funkce podrobně popsána. Některá čísla u obrázků se budou opakovat, protože některé funkce se nacházejí na několika obrazovkách najednou. Zbytek funkcí, které jsou v pull-down menu, budou popsány podle skupin v tomto menu. Pár zbylých funkcí, které nejdou ovládat pomocí myši, bude popsáno na konci v abecedním pořádku.



Ovládací obrazovka Tools

1) Kreslení čáry v módu dotty, "s", "Doty".

Tuto funkci lze použít pouze při vypnutém vyplňovacím módu "FILL". Kreslení probíhá tak, že na pozici myši je vykreslen právě používaný štětec, přičemž již sousední body nejsou spojeny. Při malých rychlostech pohybu vzniká téměř obyčejná čára, ale při zrychlení dojde k roztržení. Po skončení kreslení (to jest po uvolnění levého tlačítka myši) začne DigiPaint "opravovat" poslední kreslenou sekvenci. To probíhá téměř u všech ostatních funkcí a již se o tom nebudeme dále zmiňovat.

2) Kreslení čáry v módu smooth, "d,D", "Bsmo".

Tato funkce zajišťuje kreslení spojitě čáry aktuálním štětcem. Kreslení probíhá tak, že nová pozice myši je vždy

spojena s pozicí předcházející. Jestliže kreslíte rychleji než je program schopen vykreslit, pak se souřadnice myši uloží a až tah skončí, postupně vše dokreslí tak, jak má být. Při zapnutí tohoto módu z klávesnice máte dvě možnosti. Zmáčknete-li malé "d", dojde k aktivaci tohoto módu a zároveň k vypnutí módu "FILL". Jestliže zmáčknete velké "D", dojde rovněž k zapnutí tohoto módu a zároveň k zapnutí vyplňovacího módu "FILL". V tomto případě probíhá kreslení stejně, s tím rozdílem, že po uvolnění levého tlačítka myši dojde ke spojení první a poslední pozice přímkou a k vyplnění vnitřního prostoru aktuálním štětcem. Při použití ovládání z povelového souboru si musíte volbu módu "FILL" zajistit zvláštním příkazem, viz číslo 7); to platí i u dalších módů kreslení.

3) Kreslení přímek a polygonů, "v,W", "Drln".

Tato funkce zajišťuje kreslení přímek a polygonů,

tn. přímek, které na sebe navzájem navazují. Postup kreslení je poněkud odlišný od standardního, a proto si jej popíšeme trochu podrobněji. Nejdříve najedte na místo, odkud chcete začít kreslit a zmáčkněte levé tlačítko myši. Potom můžete najet na místo, kde má být čára ukončena. Během tohoto pohybu je kreslená čára pružně zobrazována. Nyní máte dvě možnosti: Buď kreslení ukončíte stlačením pravého tlačítka myši, nebo zmáčknete tlačítko levé a budete v kreslení pokračovat tak, že koncový bod posledně kreslené čáry bude výchozím bodem další čáry. Tento postup můžete opakovat kolikrát je potřeba a ukončit stlačením pravého tlačítka myši. Jestliže budete chtít zapnout tento mód kreslení z klávesnice, máte dvě možnosti. Buď zmáčknete malé "v", čímž dojde k aktivaci tohoto módu a zároveň k vypnutí módu "FILL". Jestliže použijete tlačítko velké "V", dojde rovněž k zapnutí tohoto módu a zároveň k zapnutí módu "FILL". Kreslení v tomto módu je obdobné jako u kreslení čar s tím rozdílem, že k vyplnění vnitřního prostoru dojde až po úplném ukončení kreslení, to jest po zmáčknutí pravého tlačítka myši. Vyplnění se provede aktuálním štětcem.

4) Kreslení čtyřúhelníků, "r,R", "Drre".

Tato funkce zajišťuje kreslení libovolných čtyřúhelníků. Nejdříve najedte myši na jeden z budoucích rohů a zmáčkněte levé tlačítko myši, které držte do té doby, než si vyberete protilehlý roh. Potom tlačítko pusťte. Během držení tlačítka bude budoucí čtyřúhelník stále pružně vykreslován, což práci velmi usnadňuje. I u této volby máte při zapnutí z klávesnice dvě volby. Jestliže zmáčknete malé "r", dojde k zapnutí tohoto módu a zároveň k vypnutí módu "FILL". Při zmáčknutí tlačítka velké "R" dojde rovněž k zapnutí tohoto módu a zároveň k zapnutí vyplňovacího módu "FILL". Kreslení je totožné se situací při vypnutém módu, ale po uvolnění levého tlačítka myši dojde k vyplnění nakresleného čtyřúhelníku aktuálním štětcem.

5) Kreslení kružnic, "c,C", "Drci".

Tato funkce zajišťuje kreslení libovolných kružnic. Postup kreslení je totožný s kreslením čtyřúhelníků. Velikost kružnice se volí vzdáleností myši od středu (bodu, kde jsme zmáčkli levé tlačítko). Rovněž tento mód lze zapnout z klávesnice dvěma způsoby. Při zmáčknutí klávesy malé "c" dojde k zapnutí tohoto módu a zároveň k vypnutí módu "FILL". Použijete-li pro zapnutí tohoto módu klávesu "C", dojde k zapnutí tohoto módu a k vypnutí vyplňovacího módu "FILL". Kreslení je totožné jako při vypnutém módu, ale po uvolnění levého tlačítka myši dojde k vyplnění nakreslené kružnice aktuálním štětcem.

6) Kreslení elips, "e,E", "Drar".

Tato funkce zajišťuje kreslení libovolných elips. Postup kreslení je stejný jako u kreslení kružnic, s tím

rozdílem, že při zadávání velikosti musíte určit velikost v obou směrech najednou. Toho docílíte tím, že myši pohybujete v obou směrech a podle toho, jak je elipsa průběžně zobrazována, si vyberete velikost, která vám bude vyhovovat. I u tohoto módu můžete použít zapnutí z klávesnice. Při stlačení tlačítka malé "e" bude zapnut tento mód a zároveň bude vypnut mód "FILL". Jestliže použijete pro zapnutí tohoto módu klávesu velké "E", dojde rovněž k zapnutí kreslení elips a zároveň k zapnutí módu "FILL". Kreslení v tomto módu je zcela totožné jako u kružnic.

7) Zapnutí/vypnutí módu FILL, "f,F", "Flof,Flon".

Tento přepínač slouží k zapínání a vypínání vybarvovacího módu "FILL". Podrobně byl popsán u každého kreslicího módu, proto si zde uvedeme, jak se zapíná a vypíná z klávesnice a z povelového souboru. Pro vypnutí "FILL" slouží klávesa malé "f", pro zapnutí klávesa velké "F". Při použití z povelového souboru slouží pro vypnutí "Flof" a pro zapnutí "Flon".

8) Velikost štětce, "=", "+, -, _", "Bszi,Bszs".

DigiPaint umožňuje používat sedm základních štětců, u kterých lze nastavit sedm velikostí. Nastavení provedete naklapnutím myši na jeden z obdélníků, které uprostřed zobrazují velikost. Při změně velikosti z klávesnice je ovládání trochu jiné, protože se nevolí přímo velikost, ale pouze se zadává směr pohybu k větším nebo menším štětcům. Pro zvětšení štětce použijte klávesy "=" nebo "+". Pro zmenšení štětce použijte klávesy "-" nebo "_". Při použití z povelového souboru použijte pro zvětšení štětce "Bszi" a pro zmenšení štětce použijte "Bszs".

9) Tvar štětce, "\", "|", "Btog".

Pomocí této volby si můžete vybrat jeden ze sedmi štětců, jimiž DigiPaint disponuje. Jedná se o tečku, na kterou nemá vliv zadaná velikost štětce. Dále následuje vodorovná a svislá čára, potom dvě čáry o náklonu -45 a +45 stupňů, čtverec a kruh. Výběr se provádí jedním naklapnutím myši na zvolený štětec. Jestliže chcete nastavení štětce provést pomocí klávesnice, pak pomocí tlačítka "\", "|" můžete postupně měnit aktuální štětec. V povelovém souboru použijte "Btog".

10) Vypínání ovládací obrazovky, "ESC", "Clbx".

Po použití této funkce je vypnuta aktuální obrazovka. To je vhodné v případě, že pracujeme s obrázkem větším, než lze najednou zobrazit.

Z klávesnice lze použít klávesu "ESC". Pro znovuvotevení můžete použít pravého tlačítka myši, nebo můžete opět použít klávesu "ESC". K vypnutí ovládací obrazovky může dojít také automaticky, když kreslíte z viditelné části obrazovky směrem dolů, kde je zbytek obrázku skrytý touto obrazovkou. V povelovém souboru použijte

příkaz "Clbx", který funguje jako přepínač.

11) Přepnutí na ovládací obrazovku Controls, "F1", "Ctrl".

Použitím této volby se pomocí myši dostanete na ovládací obrazovku Controls. Jestliže použijete ovládání z klávesnice, tlačítko "F1", nebo z povelového souboru, příkaz "Ctrl", zjistíte, že tyto povely slouží jako přepínače mezi základní ovládací obrazovkou Tools a obrazovkou Controls. To platí i pro ostatní přepínače ovládacích obrazovek a nebude již dále popisováno.

12) Přepnutí na ovládací obrazovku Text, "F2", "Txbt".

Použitím této volby se pomocí myši dostanete na ovládací obrazovku Text. Pro použití z klávesnice použijte tlačítko "F2" a pro povelový soubor příkaz "Txbt".

13) Přepnutí na ovládací obrazovku Color, "F3", "Pale".

Použitím této volby se pomocí myši dostanete na ovládací obrazovku Color. Pro použití z klávesnice použijte tlačítko "F3" a pro povelový soubor příkaz "Pale".

14) Návrat o jednu operaci zpět, "F4, BACKSPACE, u", "Undo".

Jestliže se spletete nebo se Vám nelíbí poslední úprava, kterou jste provedli, pak použijte tuto možnost k návratu o jednu operaci zpět. Tato funkce působí jako přepínač, takže můžete porovnávat Váš výtvar po i před poslední úpravou a rozhodnout se pro lepší variantu.

15) Zopakování poslední operace, "F5, a", "Redo".

Tato funkce zajišťuje zopakování poslední úpravy obrázku i po nastavení jiných parametrů. Tato volba ve spojení s funkcí Undo Vám může zpříjemnit práci s DigiPaintem a je vhodná zejména při dolaďování některých úprav. Pro názornost si uvedeme příklad:

Provedete nějaký složitější tah štětcem a výsledek se vám nelíbí. Chtělo by to trochu jinou barvu. Ovšem nám se celý tah nechce již opakovat. V tomto případě není nic snadnějšího. Zvolte si novou kreslicí barvu, která vám bude vyhovovat, zmáčkněte Undo a potom Repeat. Váš poslední tah se smaže a nakreslí se znovu ve stejném tvaru, ale již nově zvolenou barvou. Později sami zjistíte, že se pomocí Undo a Repeat dají provádět i složitější zkoušky, aniž by byl nějak ovlivněn původní obrázek.

16) Zapnutí lupy, "m, M", "Magn".

Po zapnutí lupy se objeví nová obrazovka, která zabírá určitou část obrazovky DigiPaintu. Její velikost závisí na tom, kolik máte volné paměti. S půlmegovou pamětí se objeví pouze asi v jedné čtvrtině obrazovky. Jestliže máte dost volné paměti, můžete obrazovku lupy pomocí myši vytáhnout až úplně nahoru. Tím si zvětšíte pracovní

prostor. Nyní si musíte vybrat oblast, kterou chcete upravit. Toto se provede tak, že jezdíte kurzorem myši po původním obrázku (když je schovaný pod lupou, tak se musíte řídit tím co vidíte na obrazovce lupy, není to nic složitějšího) a tam, kde chcete pracovat zmáčkněte levé tlačítko myši, čímž se zastaví scrolling obrazovky a můžete začít pracovat. Jestliže chcete změnit nějaké nastavení na ovládacích obrazovkách, použijte pro přehození obrazovek standardních gadgetů v pravém horním rohu obrazovky lupy. Vypnutí lupy se provede naklapnutím vypínacího gadgetu v levém horním rohu. S klávesnice se lupa zapíná nebo vypíná pomocí tlačítek "M" nebo "m". Z povelového souboru použijte příkaz "Magn".

17) Nůžky, "Tstr".

Potřebujete-li něco přemístit, nebo budete chtít změnit velikost části obrázku, anebo si budete chtít pouze vytvořit svůj štětec, pak použijete nůžky. Můžete stříhat několika způsoby, které závisí na tom, jaký máte nastaven typ kreslení čáry. Například, máte-li aktivováno kreslení kružnic, budete rovněž vystřihovat kružnice. Jestliže nemáte zapnut mód "FILL", bude vystřižena pouze obvodová část, a vnitřek zůstane prázdný. Při vystřihování postupujte jako při kreslení. Po vystřižení se v místě kurzoru objeví vystřižený obraz, který je vlastně nyní aktuální štětec, s tím rozdílem, že s ním nejde plynule kreslit jako třeba u DeluxePaintu III. Po umístění štětce na správné místo zmáčkněte levé tlačítko myši a obrazec se uloží. Musíte dávat pozor na to, jaký máte nastaven způsob kreslení v pull-down menu. Jestliže se spletete použijte osvědčených funkcí Undo a Repeat. Nůžky mají větší uplatnění, ale to se dozvíte až v dalším čísle, kde budou popsány funkce, které mají jako vstup štětec vytvořený nůžkami. S klávesnice se nůžky zapnout nedají a z povelového souboru se zapínají příkazem "Tstr". A ještě jedna rada. Zapnuli-li jste nůžky omylem, pak naklapněte myši na nějaký štětec a nůžky se vypnou. To samé udělejte, jestliže již vystřiženou část nepotřebujete a pořád vám straší pod kurzorem myši.

18) Zobrazení způsobu kreslení nebo souřadnic.

V tomto okně je zobrazen název právě aktuálního způsobu kreslení, které se nastavuje v pull-down menu. Naklapnutím myši na toto okénko se přepne na zobrazení pozice kurzoru myši.

19) Gadgety pro přepínání obrazovek.

Jedná se o standardní přepínače obrazovek, pomocí kterých lze přepínat mezi DigiPaintem a Workbenchem, nebo máte-li danou lupu do pozadí, tak ji lze pomocí těchto přepínačů dostat do popředí. Tyto přepínače nejsou určeny pro pohyb mezi uživatelskými obrazovkami.

V příští části si popíšeme ovládací obrazovku Text a Controls. Uvedeme si některé složitější příklady a naučíme se provádět profilování, viditelnost a další zajímavé věci. □

Noise Tracker je program sloužící ke skládání hudby. Je to již několikáté vylepšení dnes již klasického Sound Trackeru. Tento článek vás má seznámit s novými příkazy a funkcemi zavedenými do Noise Trackeru. Je určen pro ty, kteří už mají za sebou první kroky v Sound Trackeru. Bude se věnovat zvláště verzi 1.2. Nejdříve se zmíní o odlišnostech mezi jednotlivými verzemi.

NOISE TRACKER

V 1.0, 1.1 a 1.2

Miloš Rohovský

Zde je výčet odlišností Noise Trackeru (verze 1.0) od Sound Trackeru:

- odstranění funkce formátování disku - nebyla spolehlivá
- doplněna funkce nahrání nástroje - velice užitečná, nemáte-li vytvořený seznam nástrojů (PLST)
- rutina pracující s IFF daty (nahrává i poškozené IFF nástroje)
- pohodlnější zadávání názvů skladeb, nástrojů
- možnost změnit direktorář, ve kterém jsou uloženy moduly
- přepínání mezi jednotlivými nástroji pomocí číselného bloku klávesnice
- možnost volat funkce Play/Pattern/Stop/Edit/Record z klávesnice
- jednoduchý způsob transponování
- dva nové příkazy (portamento k předem zvolené notě a vibráto)
- PLST-obrazovka s jednoduchou vyhledávací rutinou
- možnost změny PLST přímo v Noise Trackeru
- zobrazení délky modulu a volné paměti

Verze 1.1:

- možnost zvolit si pozici, od které má být skladba opakována
- odstranění funkce Use Pset (použití PLST-obrazovky místo toho)

Verze 1.2:

- téměř všechny číselné výstupy jsou v desítkové soustavě
- Preferences menu, ve kterém si můžete nastavit například klávesnici, často používané direktoráře atd.; už nemusíte

používat ST-xx disky

- tato verze pracuje z 128 kB nástroji!
- upravená rutina nahrávající IFF nástroje, u cyklických nástrojů jsou teď body opakování stejné jako například v Audiomasteru
- účinný Help umožňující rychle si osvojit práci s Noise Trackerem
- velké množství editovacích příkazů, jako například vymazání bloku, přemístění bloku, transponování, polyfonizování
- možnost odskoku do CLI
- pattern-editor, ve kterém můžete editovat pořadí patternů ve vaší skladbě
- hodiny
- možnost vymazání nástroje z paměti
- odstraněn Spectrum Analyzer, místo toho zaveden tzv. Scope
- plně fungující řádek hlásící všechny akce disketové jednotky a jiné zprávy
- zavedení .noisedir umožňující velice rychlé zobrazení obsahu disku
- celý program je uložený ve "fastmem", máte tedy asi o 45 kB více volné paměti v chipmem než dříve (vlastníte-li rozšíření paměti)

Klávesnice:

Funkce kláves F1 - F10 jsou převzaty z Sound Trackeru.

Help - zobrazí PLST okno

Mezerník - vypíná a zapíná editovací mód

Alt + kurzor doprava - posun k dalšímu patternu

Alt + šipka doleva - posun k předchozímu patternu

Shift + šipka doprava - kurzor skočí na další stopu (zjednodušení editace) **Shift + šipka doleva** - kurzor se přemístí na předchozí stopu

Alt + šipka nahoru/dolů - rychlý posuv kurzoru v patternu nahoru/dolů

Shift + Tab - transponuje noty aktuálního nástroje ve stopě o půltón nahoru

Shift + Ctrl - transponuje noty aktuálního nástroje ve stopě o půltón dolů

Alt + Tab - transponuje noty aktuálního nástroje v celém patternu o půltón nahoru

Alt + Ctrl - transponuje noty aktuálního nástroje v celém patternu o půltón dolů

Caps Lock - přepínání mezi barevným a monochromatickým monitorem - barvy na obrazovce se nastaví podle zvoleného módu

Číselný blok klávesnice:

- 0 - nastaví nástroj číslo 0
- horní řada - nastaví nástroj 1 - 4
- druhá řada - nastaví nástroj 5 - 8
- třetí řada - nastaví nástroj 9 - 12 (\$c)
- čtvrtá řada - nastaví nástroj 13 - 16 (\$d - \$10)

Enter + ostatní klávesy nastaví nástroj 16 - 31 (\$10 - \$1f)

Preferences

Poznámka: U verze 1.2 nejsou NOISEPREFS kompatibilní se staršími verzemi Noise Trackeru.

SONGS - Zde запиšte direktorář, ve kterém má Noise Tracker hledat písně.

MODULES - Zde запиšte direktorář, ve kterém jsou vaše moduly.

SAMPLES - Už nemusíte být odkázáni na ST-xx disky, vaše nástrojové disky si můžete pojmenovat, jak chcete. Zapište zde, kde má Noise Tracker hledat nástroje.

PLST - Jestliže používáte seznam nástrojů PLST, pak zde zapište direktorář, ze kterého má být PLST nahrán.

KEYMAP - Přepíná mezi standardní a německou klávesnicí.

NUMPAD - Přepíná mezi číselným blokem Amigy 1000 a Amigy 500/2000.

SPCNOTE - Zde si můžete napsat tři znaky, které mají reprezentovat prázdnou notu (například tři mezery, standardně jsou nastaveny tři pomlčky)

DIRSIZE - Ve dřívějších verzích Noise Trackeru se vešlo do directory-bufferu 350 položek. To mohlo stačit pro uživatele disketových jednotek, ale představte si přibližně deset tisíc nástrojů na pevném disku. Jak je nahrát? V této verzi můžete zadat maximální počet položek v bufferu. Čím rozsáhlejší bude buffer, tím méně paměti zbyde pro skladbu. Velikost paměti zabrané directory-bufferem spočítáte, jestliže vynásobíte počet položek v bufferu číslem 28. Jestliže si zvolíte větší počet položek než se vejde do paměti, Noise Tracker nastaví hodnotu automaticky na 350.

LOAD - Nahraje do počítače preference S/NOISEPREFS.

SAVE - Uloží vaše preference do S/NOISEPREFS.

Pattern Editor:

INSERT - Vytvoří místo pro vložení patternu do skladby. Všechno ostatní bude posunuto o jednu pozici dolů.

DELETE - Vymaže číslo patternu ze skladby. Vše se posune o jednu pozici nahoru.

CLEAR - Vymaže celou posloupnost patternů tvořících skladbu.

ŠIPKA NAHORU - Posune seznam o stránku nahoru (při stisknutí obou tlačítek myši se kurzor nastaví na začátek).

ŠIPKA DOLU - Posune seznam o stránku dolů (při stisknutí obou tlačítek se nastaví kurzor na pozici 127).

Příkazy pro editaci:

Příkazy pro práci s blokem:

Ctrl + S - začátek bloku

Ctrl + E - konec bloku

Poznámka: Blok můžete označit jen v rámci jednoho patternu. Při značení bloku označte vždy nejdříve začátek.

Ctrl + C - zkopíruje blok za aktuální pozici kurzoru

Ctrl + X - vymaže blok

Ctrl + H - transponuje noty zrovna nastaveného nástroje o půltón nahoru

Ctrl + L - transponuje o půltón dolů

Ctrl + P - polyfonizuje blok. Tato funkce rozdělí noty do více kanálů (počítač se zeptá, do kolika (2-4)). Docílí se tím zajímavých stereo efektů. Použitím této funkce lze také vylepšit "zvuk" skladby.

Ostatní příkazy:

Ctrl + T - prohození stop

Ctrl + K - vymaže stopu až do konce

Ctrl + I - vymaže noty v aktuální stopě, které přísluší zvolenému nástroji

Hodiny:

Hodiny se spustí zároveň se spuštěním skladby a zastaví se v okamžiku, kdy se skladba začne opakovat. Hodiny lze vynulovat "kliknutím" myši.

Restart:

Zde si zvolte číslo pozice, od které se má skladba opakovat, když dojde na konec. Nemusí tedy hrát zase od začátku, jak tomu bylo ve starších verzích.

PLST:

Do PLST-obrazovky se dostanete zvolením PLST nebo stisknutím klávesy HELP. Zde si můžete pracovat s vlastním seznamem nástrojů.

Disk:

Zde jsou staré dobré funkce pro nahrání, uložení a vymazání modulu a písni. Nová je možnost nahrání nástroje (Load Sample). Můžete zde také přepínat mezi jednotlivými direktoráři, které jsou zadány v preferencích. Funkce FREE zobrazí velikost volného místa na disku v bytech a nebo, je-li číslo větší než 999999, zobrazí jeho velikost v kbytech. Pomocí funkce UPDATE vytvoříte na disku soubor .Noisedir, který umožní počítači velmi rychle nahrát seznam souborů na disku. Poznámka: Kdykoliv uložíte na disk nový soubor, musíte znovu použít UPDATE, aby byl název tohoto souboru zařazen do seznamu .Noisedir.

Příkazy:

0 - arpeggio - vytvoří akord

Parametry udávají, o kolik půltónů mají být posunuty druhý a třetí tón akordu.

C-3 00037 vytvoří mollový akord C-3, D#3, G-3; interval mezi C-3 a D#3 je 3 půltóny a interval mezi C-3 a G-3 je 7 půltónů

C-3 00047 vytvoří durový akord

1 - portamento nahoru - sklouzne tónem nahoru

Parametr udává rychlost sklouznutí.

C-3 00103 sklouzne rychlostí 3.

2 - portamento dolů - sklouzne tónem dolů

3 - portamento ke zvolenému tónu - automaticky sklouzne k zadané notě

C-3 00305 C-3 je nota, ke které se má sklouznout, 5 je rychlost sklouznutí.

K prodloužení skluzu zvolte pouze příkaz 3. Nejlépe bude, když si to zkusíte a pochopíte.

4 - vibráto - vytvoří vibráto

C-3 00481 8 je rychlost vibráta a 1 je hloubka vibráta.

K prodloužení vibráta zvolte pouze příkaz 4.

A - Sníží nebo zvýší hlasitost tónu.

C-3 00A05 5 je rychlost, s jakou se zvýší hlasitost tónu.

C-3 00A40 4 je rychlost zeslabení tónu.

B - nastaví pozici, od které se má pokračovat ve hraní skladby B-3 00B01 skladba bude pokračovat od pozice číslo 1

C - nastaví hlasitost tónu - zadává se v hexadecimální soustavě, maximální hlasitost je \$40 C-3 00C10 nastaví hlasitost na hodnotu \$10.

D - přeruší pattern - nemá parametry příkaz použijte, potřebujete-li ukončit pattern dříve (například, píšete-li skladbu v tříčtvrtěčném taktu).

E - vypíná/zapíná filtr

C-3 00E01 vypne filtr, POWER LED přestane svítit nebo sníží intenzitu svitu.

C-3 00E00 zapne filtr, LED se rozsvítí.

F - nastaví rychlost

Rychlost lze nastavit v rozmezí \$01 až \$1f, \$01 je nejrychlejší.

C-3 00F07 nastaví rychlost vaší skladby na \$07.



POČÍTAČOVÉ HRY I a II

Operation Stealth

(Delphine Software 1990)

- "Za dvě minuty bude Washington D.C. vymazán z mapy světa. A po něm přijde na řadu Moskva, Londýn, Tokio ..."
- "To se vám nikdy nepovede, Dr. Why!"
- "Držte hubu, Glamesi! Nic mi už nestojí v cestě, abych se stal pánem světa! HA, HA, HA."
- "Mýlíte se Dr. Why."
- "Kdo se mi, podle vás, ještě dokáže postavit "milý" Glamesi?"
- "JÁ, Dr. Why."

To, co jste si právě přečetli, není úryvek z nové dobrodružné knihy, ale situace, do které se můžete dostat i vy. Jedná se o jednu ze závěrečných scén hry OPERATION STEALTH - druhého adventure firmy Delphine Software Cinematique.

V této hře vy, jako supertajný agent Central Intelligence Agency (CIA) John Glames, pátráte po zmizelém F-19 Stealth Fighter. Jedinou vaší stopou je, že tento letoun přistál kdesi v Jižní Americe ve státě Santa Paragua. První, na koho padlo podezření z únosu, byla Moskva, ale tamní zpravodajové hlásí, že tentokrát to byl někdo jiný.

To, jestli bude Stealth nalezen, závisí jen na vás. Avšak pozor, pracujte rychle, protože ani agenti "Kamifétu Gasudarstvenoj Bezapasnosti" (KGB) nelení. Ba co víc, zpočátku jsou k cíli blíže nežli vy!

Celá hra by se dala rozdělit na dvě části. V první se

snažíte získat tajné dokumenty, ve kterých je zaneseno, kde je Stealth Fighter ukryt. V této části jsou vašimi protivníky dva agenti KGB. Druhou částí hry je vlastní likvidace letounu, který unesl...

Ale to bych vám už moc prozradil. Řeknu vám jenom tolik, že všechny stopy vedou až k prezidentskému paláci v Santa Paraguay!

Ovládání adventure je velice jednoduché. Vše se dělá pomocí myši a příkazů, jejichž menu dostanete stiskem pravého tlačítka.

Poznámka: S 1MB a více program mluví! To ale nepatří (podle mě) právě mezi povedené stránky hry, protože se tím výrazně zpomaluje děj. Nehledě k tomu, že pokus přerušit počítač zrovna, když si odříkává své věty, končí zpravidla zhroucením systému.

NÁZORY:

Karfi:

Vynikající adventure. Je sice pravda, že některé věci jsou až nelogické, jako například lano v hodinkách, magnetofon v holicím strojku či kyselina v plicím peru. Podobné "kameňáky" sice najdeme i u renomované firmy jako je Sierra On-Line (Mám na mysli třeba onen skládací žebřík do kapsy ve Space Questu III.), zde je ale navíc i dosti neuvěřitelný až šílený děj, který by mohli závidět i autoři známých agentů 007 či W4C. Celkově lze říci, že Operation Stealth je vynikající parodie na "špiónské téma". Nechybí tu nic, co by v takové parodii mělo být. Jsou tu padouši (Dr. Why a Otto), kladný hrdina (J. Glames), krásná žena (Julia), komická dvojice (Plk. Karpov a s. Ostrovič), a to vše je skvěle podkresleno atmosférou posledních (pokud tomu ovšem hrdinný Glames nezabrání) svobodných dní světa. Zvuková, grafická i námětová stránka jsou podle mě slabší než u Future Wars, ale to může být jen můj osobní dojem.

Future Wars

(Delphine Software 1989)

Future Wars byla první hrou, kterou firma Delphine Software uvedla na trh. Toto adventure okamžitě zaznamenalo velký ohlas, který nebyl dán pouze skvělým námětem, ale i (a to podle mě především) celkovým provedením (zejména po grafické stránce), které nemělo, v době svého vzniku, obdoby.

Země je (či spíše bude) kdesi ve vzdálené budoucnosti (rok 4315) napadena Crughony - humanoidy a vaším úkolem je, jak jste již určitě správně uhodli, ji zachránit. Ale aby to nebylo tak jednoduché, tak je celá hra propletena cestami v čase a v prostoru sem, tam a zase někam úplně jinam ... (mimochoodem, hra se odehrává v časovém rozsahu celých 65 MILIÓNŮ LET!)

V závěru celé hry je navíc vyslovena velice fantastická teorie zabývající se otázkou, proč vlastně vymřeli brontosauři a kdo vlastně může za to, že jsme tady my, Lidé.

Ovládání je podobné jako u Operation Stealth.

NÁZORY:

Karfi:

Jedním slovem, skvělé! Já osobně velice miluji žánr sci-fi a tak mě hra upoutala k Amize na několik dní i nocí. Zvuk, grafika a hlavně námět jsou prostě skvělé. Future Wars se staly mým nejoblíbenějším adventurem.

Pirates!

(Microprose 1990)

Kdo by si nepřál alespoň jednou za život plout na opravdické pirátské šalupě. Sedět ve strážním koši, s větrem ve vlasech a s dalekohledem u očí prohlížet obzor, jestli tam náhodou není země či kořist. To vše a mnoho dalších věcí vám umožní hra od firmy Microprose PIRATES!, ve které se stáváte dobrodruhem, který je sice plný elánu, ale je také bez peněz. Zbývá mu jen křížovat Karibským mořem sem tam a obchodovat (ev. přepadávat), aby si vydělal na živobytí.

Způsoby, jakými se dopracujete majetku, závisí pouze na vás. Vždyť třeba takový Francis Drake, Henry Morgan nebo John Hawkins také začínali bez peněz a končili s ohromným majetkem. Že vám ta jména něco připomínají? Ano, máte pravdu, jedná se o nejznámější piráty na světě a v PIRATES! se dokonce vy sám můžete stát jedním z nich. Můžete být třeba L'Ollonaisem (nejkrvavějším bukanýrem všech dob) a potápět nepřátelské lodě nebo coby Drake zase srovnat nejedno španělské město se zemí.

Co se ovládání týká, lze vše ovládat jednoduše - myší.

NÁZORY:

Karfi:

Pirates! jsou představitelem klasické hry typu "role-playing". Pokud ji někdy budete hrát, což vám doporučuji, snažte se zapomenout na všechny starosti a strasti všedních dní a soustředte se jen na to, kde ten levně nakoupený cukr draze prodáte, kde je poklad Inků nebo které město stojí za to vyplund ..., chci říci navštívit.

Zvuková kulisa je dokonalá. Při prvním nahrávání jsem si myslel, že mi v koupelně teče voda. Grafika je také dobrá, i když pořádné animace si člověk moc neužije.

Dnes jsme vám ve zkratce představili tři hry, jejichž podrobné návody (plánky, mapy, rady jak na to) jsou obsahem brožur "Počítačové hry I" a "Počítačové hry II", které si můžete objednat na naší adrese.

amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

Italská 29,

120 00 PRAHA 2 - VINOHRADY

HRV

KARFI, GRIFIN, DOCTOR

SIMULCRA

■ Graftogold 1990

TEST 7/91		
Grafika	60%	Celkem 48%
Zvuk	56%	
Idea	35%	
Přitažlivost	40%	

Celkově je Simulcra představitelkou klasické střílečky typu "Pal na vše, co se hýbe". Její výjimečnost spočívá však v tom, že je celá ve vektorové grafice, která je navíc ještě stínovaná.

V podstatě se jedná o to, že se se svým letadlo-vozidlem pohybuje kdesi ve vesmíru po jakýchsi uměle vytvořených silnicích. Část těchto cest má barvu červenou a jakýkoliv pokus dostat se na ně končí vaší likvidací. Na červenou silnici se můžete dostat pouze tak, že zlikvidujete její generátor. Červená cesta potom změní barvu na modrou, po které se lze již bez obtíží pohybovat. Zlikvidováním posledního generátoru se rozpadnou všechny červené cesty a vy postupujete do další obtížnosti.

Toto samo o sobě by bylo moc jednoduché, a tak je hra ještě zpestřena pohybujícími se (a proklátě dobře pálcími) tanky, útočícími stíhačkami, automatickými lasery a jinými technickými zázraky vašeho protivníka, které mají jednoduchý úkol: Zničit vás! Samozřejmě, že vy si to nenecháte líbit a vaše kulometné dávky spolu s řízenými raketami určitě často neminou cíl. Po zničení

nepřítele se vám na jeho místě objeví skákající koule. Seberte ji a v tu ránu vám přibudou další rakety nebo se dočkáte zlepšení vašeho vozítka (Radar, Plánek ...)

Hra se sice ovládá Joystickem, ale ani klávesy F2 (Mapa), F4 (Zatažení/Vytažení křídla) a F5 (Létání) nejsou k zahoeení.



NÁZOR KARFI

Zpočátku se mi Simulcra vůbec nelíbila. Později jsem jí však "přišel na chuť", dnes se mi znovu jeví jako nezáživná. Jedinou opravdu dobře provedenou věcí je trojrozměrná stínovaná a především rychlá grafika. Zvuky nejsou špatné, ale slyšel jsem už lepší.

PRINCE OF PERSIA

■ Bron. Software 1990

TEST 7/91		
Grafika	90 %	Celkem 76%
Zvuk	84 %	
Idea	40 %	
Přitažlivost	87 %	

Během sultánovy nepřítomnosti vládne v daleké Persii železnou rukou jeho zástupce velkovézír Jaffar. Jaffarovou jedinou překážkou k úplnému uchopení moci je sultánova dcera. Proto ji jedné noci navštíví a učiní jí "velkorysou nabídku" - buď si ho vezme za muže, nebo zemře. Na rozmyšlení jí samozřejmě dá dostatek času. Celých 60 minut!

Poslední princezninou naději je jistý mladý statečný muž, kterého již sama dlouho tajně miluje. Bohužel, princezna neví nic o tom, že její miláček je již dlouho vězněn v Jaffarových žalářích ...

K zápletkce, která je jako vystřižená z pohádky Tisíce a jedné noci, není snad již nutno dodávat, koho ovládáte a co je vaším úkolem. Samozřejmě, vy jste onen mladý muž a musíte zachránit princeznu. Na cestě podzemním labyrintem na vás ale číhá plno nástrah a nebezpečí. Ať se již jedná o samočinně vyjíždějící hroty, bezedné jámy, padající ocelová vrata, Jaffarovy strážné či propadající se desky podlahy. Na tyto všechny věci si musíte dát veliký pozor! Každá nepozornost vás totiž bude stát trochu energie (pokud vás však něco nepropíchne skrz naskrz). Energii si sice můžete doplňovat pitím z nádob, které jsou roztroušeny v labyrintu (POZOR! Pijte pouze z nádob s červenými bublinkami!), ale těch je velice poskrovnu a jsou navíc dobře ukryty. Dalšími záluďnými věcmi, se kterými se můžete setkat, je například zdánlivě slepá chodba. Zde ale stačí několikrát povyskočit a již se ze stropu odlupují mramorové desky zakrývající východ (takovéto utajené východy lze najít i u místností, které mají pokračování; potom se v těchto nově odkrytých chodbách skrývá většinou nádoba s posilujícím pohárem).

Během hry lze kdykoliv stisknout klávesu Esc a potom si můžete trochu odpočinout (zkuste mačkat Esc opakovaně a uvidíte nádherně rozfázované pohyby panáčka). Další důležitou klávesou je SPACE BAR (Mezerník), po jejímž stisku se vám na obrazovce ukáže, kolik ještě máte času na záchranu princezny.

NÁZOR KARFI

Když jsem viděl tuto hru poprvé, tak mě velice nadchla. Šlo zejména o její perfektní animaci. Postavičky běhají, skácou, šermují, šplhají a umírají "jako živé", což výrazně navozuje atmosféru. Po delší době se ale hra omrzí, protože je stále stejná. Ti, kteří nemají 1 megabyte a nezapomínají se počítačovou animací, si nemusejí nijak zvlášť stýskat, protože opravdu o nic nepřijdou.

NÁZOR DOCTOR

PRINCE OF PERSIA je po stránce animace zatím nejlépe zpracovaná hra, s kterou jsem se kdy na Amize setkal. Nápad vcelku průměrný a hrátelnost dobrá.

ESCAPE FROM COLDIC

Digit.Mag.Soft. 1990

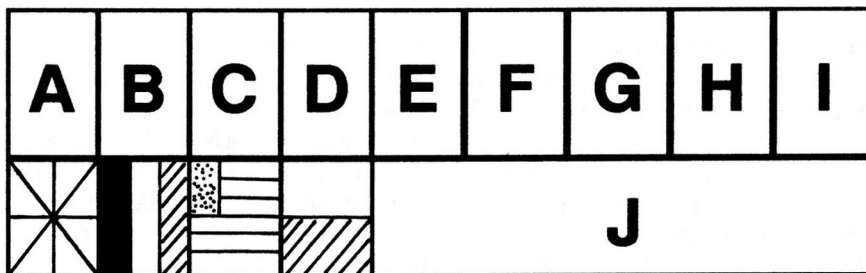
TEST 7/91

Grafika	58 %	Celkem 50 %
Zvuk	25 %	
Idea	70 %	
Přitažlivost	45 %	

V Evropě zuří II. světová válka. Na hradě Colditz kdesi v nacistickém Německu je umístěn tábor válečných zajatců. Čtyři z nich, každý jiné národnosti (Angličan, Polák, Američan a Francouz) se rozhodli pro útěk... Takto nějak lze charakterizovat hru Escape From Colditz.

Svým vybraným vojákem, kterého ovládáte pomocí Joysticku a klávesnice, chodíte po hradě, který je rozdělen na několik částí a sbíráte zde různé věci (šperhák, lampy, klíče, průvodky ...). Některé prostory jsou vyhrazeny jen pro zajatce z Polska, jiné pro Angličany atd. Není třeba dodávat, co se s vámi stane, budete-li objeveni na místě, kde nemáte vůbec co dělat.

Aby to ale nebylo tak jednoduché, je hra zpestřena různými lahůdkami, jako je například prohlídka pokojů, nástup na dvoře ... Při takovýchto "lahůdkách" musíte být



včas se všemi muži na správných místech.

Ovládání:

- F1 - Angličan
- F2 - Francouz
- F3 - Američan
- F4 - Polák
- F5 - Přestávka
- pohled na všechny zajatce
- F9 - Skok do postele
- F10 - Uděláte ze sebe poskoka

SPACE - Volba chůze/běh

Šipka nahoru - vzít předmět
Šipka dolů - položit předmět
Šipka vlevo/vpravo - výběr předmětu

FIRE - použití předmětu

Na obrázku je znázorněn schématický popis dolní části obrazovky

Legenda k obrázku

A až D - Stav vojáků

- A - Stav Angličana
- B - Stav Francouze
- C - Stav Američana
- D - Stav Poláka

Stav vojáka poznáte podle jeho obličeje.

Normální obličej - Voják je v pořádku

Obličej za mřížemi - Uvězněn

Blikající mříže - Po vojákovi se pátrá

Lebka - Mrtev

E - Vlajka vybraného vojáka

F - Vybraný předmět

G - Typ pohybu/předmět u kterého stojíte

H - Čas

I - Únava

J - Popis místnosti/předmětu

NÁZOR KARFI

Docela jednoduchá hra (provedením), ale k jejímu úspěšnému zdolání je potřeba hodně trpělivosti. Výrazným nedostatkem se mi jeví nemožnost nahrát stav hry.

Celkově lze říci, že hra patří k těm průměrným, i když námětově velice poutavým.

NÁZOR DOCTOR

Hra ESCAPE FROM COLDITZ je námětově zajímavá, graficky snesitelná a poměrně hrátelná, jinak se ztotožňuji s názorem Karfiho.

S.W.I.V

Storm 1991

TEST 7/91

Grafika	70 %	Celkem 61 %
Zvuk	65 %	
Idea	50 %	
Přitažlivost	60 %	

Řekne-li se Silkworm, tak si většina z vás představí dnes již klasickou střilečku. Ti z vás, kteří jste si ji oblíbili, určitě potěší zpráva, že na jaře tohoto roku vyšla na herním nebi nová hvězda s tajuplným názvem S.W.I.V. Za touto zkratkou se skrývá hned několik významů, které novou hru celkem přesně charakterizují. Název si lze totiž vysvětlit jako Special Weapons Interdiction Vehicle (což znamená něco jako supertajné obrněné vozidlo) nebo jako Silkworm IV či jako Silkworm Is Vertical (Vertikální Silkworm).

S.W.I.V. není totiž vůbec nic jiného než přepracovaný a vylepšený Silkworm. V S.W.I.V. se můžete setkat se všemi typy protivníků známých ze Silkwormu. Skoro by se dalo říci, že je to to samé, avšak hlavní rozdíl je v

novém pohledu na bojiště. Zatímco u starého Silkwormu bylo vše viděno z boku, u S.W.I.V je všechno "bráno" zezhora, přičemž bylo dosaženo mnohem lepšího grafického provedení. Dále došlo k vylepšení možnosti dozbrojování vrtulníku (ev. jeepu) - vždy po zničení velké obrněné helikoptéry se objeví na obrazovce emblém (může jich být i více), který lze vzít a tento emblém může být čtyř typů, přičemž každý typ znamená něco jiného.

1. Červené V - umožňuje palbu do stran
2. Dvě velké zelené šipky - palba soustředěna do jednoho směru
3. Čtyři malé zlaté šipky - zrychlení palby
4. Dolar - bonus (= životy navíc)

POZOR: Strefíte-li se do některého z emblémů, tak se změní na jiný typ.

NÁZOR KARFI

Po grafické a zvukové stránce prostě skvělé. Já osobně jsem sice přívržencem her typu adventure, ale tato střílečka mě nadchla.

WRATH OF THE DEMON

■ R.Soft, Abstrax 1991

TEST 7/91

Grafika	70 %	Celkem 80%
Zvuk	50 %	
Idea	97 %	
Přitažlivost	HIT	

Po velkých úspěších her Shadow Of The Beast I a II od firmy Psygnosic programátoři konkurenčních firem nelenili a ještě v roce 1990 se na trhu objevila hra nová - Hněv Démona.

Jde zhruba o toto:

Žil byl jednou jeden hloupý Honza. Jednoho večera, když se zrovna vracel ze své oblíbené hospůdky páté cenové skupiny domů,

zaslechl podivný hluk, vycházející z jedné postranní uličky. Rozeběhl se tam a co to neviděl! Na zemi ležel mrtvý muž. Honza ho znaleckým okem odhadl na posla, protože v pravé ruce svíral nějakou listinu. Jak byl Honza hloupý, tak byl také zvědavý a protože ho na ZŠ naučili i číst, tak si tu listinu přečetl. Stálo tam něco v tom smyslu, že území krále Luthera je napadeno a plundrováno hrůznými netvory z temnot, v jejichž čele stojí strašlivý démon. Jejich společným cílem je ovládnout celý svět. Proto král hledá odvážné mladé muže, kteří by spasili jeho zemi. Honza, coby muž činu, dlouho neuvažoval (ostatně mu to nikdy ani moc nešlo) a rozhodl se. Zachránil zemi krále Luthera!

Dříve, než se vydal Honza na cestu, odskočil si ještě na Hrad, aby se optal, je-li to skutečně pravda. Když mu to i na Hradě potvrdili, nasedl na bílého koně a jel nebezpečí vstříc.

Cesta ubíhala celkem klidně, nebýt těch několika poletujících potvor, které vždy musela Honzova dobře mířená rána včas zpacifikovat. Takto jel náš Honza celý den bez jediné chvilky přestávky. Teprve navečer zastavil koně, sesedl a rozdělal oheň. Zrovna, když už si chystal večeři, objevila se nezvaná návštěva. Byli to dva Goblinové, kteří se vraceli ze šichty v lomu, a protože se netvářili zrovna přátelsky, musel je Jeník o svých dobrých úmyslech přesvědčit mečem. Samozřejmě, že boj vyhrál, ale co čert nechtěl, během boje se mu splasil kůň. To znamenalo, že dál bude muset putovat po svých.

No co se dalo dělat. Tak tedy Honza šel a šel, až došel k dutému dubu. A jelikož byl zvědavý, tak do něj nakoukl. V šeré dutině uviděl ohromného hladového draka. Protože byl ale Jeník v širokém dalekém okolí jediným tvorem z masa a kostí, musel ctěnému panu drakovi kalenou ocelí svého meče jasně vysvětlit, že na oběd si má hledat něco jiného.

Sotva ale draka porazil, objevila se před ním dobrá víla Amálka - poselkyně nových zpráv. Z jejího sdělení však vstávaly Jendovi vlasy hrůzou. Králova jediná dcera byla zlým démonem unesena a nyní je vězněna v démonově sídle - v tajemném hradě.

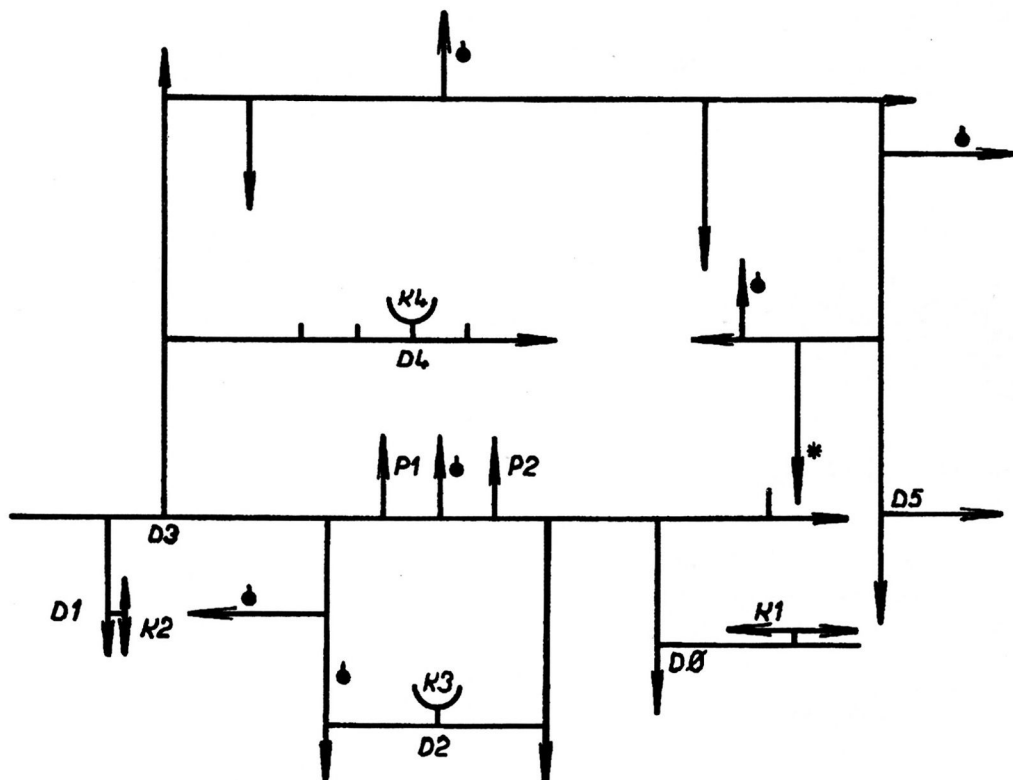
Honza tedy ani chvíli nemeškal a rychle šel dál. Avšak jako další překážka před ním stála vysoká masa hor. Hor tak vysokých, že ani Honzův známý Bystrozraký na jejich vrcholky nedohlédl. Naštěstí skrz ně vedl systém jeskyň a chodeb, ve kterých ale, jak aspoň Honza slyšel, žili tvorové z věků dávno zapomenutých. Honza odhodlaně vstoupil do jeskyní, ze kterých se doposud nikdo nevrátil na světlo denní, a připravil se na nejhorší.

Hned na počátku jeskyní ale narazil na rozcestník. Vydal se tedy doleva (sám ani nevěděl proč) a během cesty odhodlaně bil do všech netvorů, které potkal. Z některých pak dokonce vytloukl i kouzelný nápoj. Až na úplném konci chodby potkal jakéhosi tvora, který místo toho, aby se nechal od Honzy zbít, mu podával klíč. Honza si tedy od něj klíč vzal (co kdyby se mu někdy hodil), dál si tvora nevšímal a vydal se zpátky. U rozcestníku pokračoval dále doprava. Na konci této druhé chodby byla brána, do které se právě hodil Honzův klíček. Už už chtěl Jenda samou radostí vyběhnout z jeskyní na druhé straně hor ven, když se před ním objevil obr s ohromnou tyčí. Náš Honza se ale nezalekl a dal obrovi co proto.

Na druhé straně hor, kam se Honza jeskyněmi dostal, byly pouze samé bažiny a všude tam vládl zlověstný klid a ticho. V tom to ale začalo v bažinách před Honzou bublat a cákat a kde se vzal tu se vzal, vylezl z nich Jožin. Honza nemaje u sebe žádný prášek, se do něj pustil svým mečem. Po chvilce boje byl Jožin nucen ustoupit až na jižní Moravu a Honza mohl pokračovat dále.

Po delší době se pak konečně ocitl na pevné zemi. Přímou proti Honzovi stál další rozcestník. Cesta vlevo vedla do tajemného chrámu. Cesta doprava zase do věže temnot. Honza se vydal doprava. Běžel běžel až doběhl k malé studánce. Nabral trochu vody do dlaně a běžel dál. Za chvíli doběhl k vysokému ohni šleha-jícímu ze země. Uhasil ho a pokračoval dál. Když dorazil k černé věži, uslyšel nad sebou šustot křídel. Ohlédl se. Malý okřídlený drak poletoval nad ním. Honza vytáhl meč a očekával první útok. Za chvíli, když dráčka

MAPA HRADU



LEGENDA

- - nádoba
- K_x - klíč
- P_x - páka
- D_x - dveře

zabil, prohledal věž a našel v ní dva kouzelné nápoje a jeden amulet.

Potom se Honza vydal stejnou cestou zpátky k rozcestí a odtud do tajemného chrámu. Cestou ale narazil na zátarasy vyrůstající ze země. Tady musel použít první kouzelný nápoj (F1), který mu umožnil procházet pevnými předměty.

Nakonec se přece jenom Honza dostal do chrámu, který vypadal na první pohled opuštěně, ale ve kterém na něj číhal zálný obrovský škorpión. Chtě nechtě ho musel Honza zabít. Když se potom porozhlédl po chrámu, objevil v něm klíč a plán démonova hradu.

Hrad, to bylo pro Honzu ohromné bludiště a nebýt mapy, tak by je snad nikdy neprošel. Nejdříve musel pohnout pákami 1 a 2. Potom pomocí svého klíče otevřít dveře D0, aby se tak dostal k prvnímu klíči K1. S ním potom otevřel dveře D1 a za nimi našel klíč K2. Potom rychle utíkal ke dveřím D2. Nevím, jestli by tam doběhl, nebýt těch několika

kouzelných nápojů, které našel cestou. Za dveřmi D2 byla malá místnost a jakmile do ní Honza vstoupil, něco se pohnulo a z šerého kouta vyskočil na Honzu Goblin s krumpáčem. Honza se ale nezalekl a dal mu co proto. S klíčem K3 se potom rozeběhl ke dveřím D3 a odtud rovnou do dveří D4. Za nimi ale na Honzu číhal drak. Byl to bratr toho draka od dutého dubu a chtěl se Honzovi za svého brácha pomstít. Honza byl rychlejší a tak milému drakovi nezbylo nic jiného, než vzít do zaječích. Na zemi po něm zůstal jenom klíč.

Honza klíč vzal a běžel, seč mu síly stačily, do východního křídla hradu, kde, jak slyšel, byla démonova komnata. V jedné postranní chodbě našel cestou ještě ohnivou kouli. Jedinou zbraň, kterou bylo možné strašného démona zničit. Pln odhodlání a sebedůvěry vstoupil Honza do démonovy komnaty.

Že Honza zvítězil a co (koho) dostal za odměnu, není snad již nutné psát, protože to je u všech pohádek stejné.

Pohádku podle hry "WRATH OF THE DEMON" firmy Abstrax si vymyslel a důsledky za ni nese Karfi.

POZN.:

Hra se ovládá joystickem a klávesami P (Pausa), F1 až F3 (Používání kouzelných nápojů.)

NÁZOR KARFI

Pokukování autorů po BEASTECH je na tomto programu zřetelně znát. V podstatě se jedná o to samé v bleděmodrém, snad jen s lépe propracovanou iluzí perspektivy.

NÁZOR GRIFIN

Wrath Of The Demon je hra s velice dobře propracovanou grafikou se stejně dobře provedenými zvukovými efekty a hudbou. Její jedinou nevýhodou je to, že bez nesmrtelnosti je naprosto nehratelná.

TEST 7/91

Grafika	91 %	Celkem 91 %
Zvuk	89 %	
Idea	95 %	
Přitažlivost	88 %	

Lemmings je výborně propracovaná strategická hra s dobrým námětem.

Vášim úkolem je dostat co nejvíce Lemmings z jednoho místa světa na druhé. Vaše cesta je časově omezená a číhá zde na Vás mnoho nejednodušších nástrah a nebezpečí. Hra funguje jen s 1MB pamětí a mohou ji hrát i dva hráči.

Po nahrání hry do počítače máte následující možnost volby:

1 - zvolit si jednu ze čtyř obtížností :

FUN - nejjednodušší obtížnost

TRICKY - zde musíte začít bojovat s různými nebezpečími, které na Vás číhají na každém kroku.

TAXING - jestliže se Vám podaří projít tuto obtížnost - prošli jste peklem.

MAYHEM - čeká na Vás poslední, ale také nejtěžší obtížnost, zde můžou snadno Vaši Lemmings přijít k četným zraněním. Podaří-li se Vám tento level projít /včetně třicátého/ pak jste nejlepší z nejlepších a toto se tak snadno jen tak někomu nepodaří. Za odměnu Vás čeká potlesk všech autorů LEMMINGS.

Po zvolení obtížnosti si můžete zvolit, zda chcete během hry hudbu či nikoliv. Jestliže zvolíte NEW LEVEL, musíte zadat kód místnosti, z které chcete začít hrát /viz tabulka níže/.

Nyní zvolte 1 PLAYER /hraje jeden hráč/ a nebo volbu pro dva hráče 2 PLAYER - jsou nutné dvě myši!!!-

OVLÁDÁNÍ:

Je celkem snadné. Máte k dispozici

nejrůznější úkoly pro svoje Lemmings, pomocí nichž je musíte zaměstnávat. Svoje volby zadáváte z menu, které je pod hlavní obrazovkou, úplně dole.

První obrázek symbolizuje Lemmings, kteří šplhají /jakmile chcete překonat s Lemmings hladkou kolmou plochu, zvolte obrázek č. 1/

Druhý obrázek - potřebují-li Vaši Lemmings seskočit s výšky a nechcete-li o ně přijít, musíte každému z nich dát deštník /padák/ - užíjte tu-to volbu.

Třetí obrázek - potřebujete-li prorazit např.díru ve skále, musíte obětovat jednoho ze svých Lemmings a dát mu na hlavu časovanou bombu.

Čtvrtý obrázek - užíjte v případě, budete-li potřebovat zastavit Lemmings. Vámi určený Lemmings nepustí ostatní Lemmingsy dále a tak jim zachrání život. /např. stavíte-li schody přes propast a nechcete-li, aby Vaši Lemmings spadli do propasti, postavte před ní jednoho Lemmingsa a užíjte na něj výše uvedenou volbu/ Chcete-li, aby Vaši Lemmings pokračovali dále v chůzi, užíjte na Lemmingsa bombu.

Pátý obrázek - Chcete-li postavit schody, nebo most přes propast, musíte jednoho ze svých Lemmings pověřit stavěním schodů

Šestý obrázek - např.pomocí této volby můžete projít skálou./Vaši Lemmings budou hrabat ve vodorovném směru/

Sedmý obrázek - když Vaši Lemmings nemůžou hrabat rukama /viz obr. 6/, užíjte krumpáče.

Osmý obrázek - Vaši Lemmings budou hrabat stejně jako ukazuje obrázek číslo šest, avšak ve směru kolmo dolů /svise/

Pokud chcete dát Lemmingsům práci najedte nejdříve myši na daný obrázek /v menu je umístěn pod hlavní obrazovkou/ a stikněte levé tlačítko /daný obrázek musí být orámovaný/ a potom najedte myši na daného Lemmingsa a znovu stikněte

levé tlačítko. Tím jste vašemu Lemmingsovi udělili daný úkol.

Vpravo od obrázků /v dolní části obrazovky/ je obrázek stop Lemmings. Jakmile kliknete na tento obrázek, přerušíte svou hru /po opětovaném kliknutí se do hry zase vrátíte/. Další obrázek, na němž je zobrazen výbuch, užíjte, jakmile máte na obrazovce Lemmings s kterými už nemůžete hýbat /např. když užijete Lemmingsa jako zástrčky/.

Znaménka "+" a "-" umístěná úplně vlevo slouží k regulování rychlosti padání Lemmingsů na zem / "+" je zrychlit rychlost padání a "-" znamená zpomalit rychlost Lemmingsů padání na zem/.

Vpravo ve spodní části obrazovky je mapa místa v kterém se nacházíte. Obrazovkou posunujete pomocí myši /doleva a doprava/.

TABULKA DŮLEŽITÝCH VSTUPNÍCH KÓDŮ PRO VŠECHNY ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTÍ:

ETAPA	LEVEL	FUN	LEVEL	TRICKY
1	-		HBANLMFPDV	
2	IJHLDJBCCW		BINLMFHQDO	
3	NHLDHBADCR		BAJHLDIBEO	
4	HLDBIBINECK		IJHLDIBCEX	
5	LDHBAJLFCT		NHLDIBADEU	
6	DHBIJLLGCM		HLDBIBINEEW	
7	HBANLLDHCJ		LDIBAJLFWEU	
8	BINLLDHICS		DIBIJLLGEP	
9	BAJHMDHJCU		IBANLLDHEM	
10	IJHMDHBKCN		BINLLDIEV	
11	NHMDHBALCK		BAJHMDIJEX	
12	HMDHBINMCT		IJHMDIBKEO	
13	MDHBAJLNCM		NHMDIBALEN	
14	DHBIJLMOCV		HMDIBINMEW	
15	HBANLMDPCS		MDIBAJLNPE	
16	BMOLMDLQCU		LIBIJNMOES	
17	BAJHLFHBDO		IBANLMDPEV	
18	IJHLFBBCDX		BINLMDIQEO	
19	NHLFBHADDU		BAJHLFIBFR	
20	HLFBHINEDN		IJHLFIBCFK	
21	LFHBAJLFDW		NHLFIBADFX	
22	FHCMKLNQDX		HLFIBINEFQ	
23	HBANLLFHDM		LFIBAJLFFJ	
24	BINLLFHIDV		FIBIJLLGFS	
25	BAJHMFHJDX		MBANLLFHFT	
26	MKHONLBKDT		BINLLFIIFY	
27	NHMFHBALDN		BAJHMFIFJK	
28	HMFLCIOMDM		IJHMFIBKFT	
29	MFHBAJLNDP		NHMFIBALFQ	
30	FHBIJLMODY		HMFIBINMFJ	

ETAPA LEVEL TAXING LEVEL MAYHEM

1	ONIBEKLNFR	NHMFHFALHV
2	FIBIJLMOFL	HMFFHFINMHO
3	MBANNMFPPFO	MFHFAJLNHX
4	BINNMIQFL	FHFJLMOHQ
5	FEKJLDHBGK	HFANLMFPHN
6	IJHLDHFCGM	FINLMFQHW
7	NHLDHFADGJ	FAJHLDIBIW
8	HLDFHINEGS	IJHLDIFCIP
9	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10	DHFMJNLGGK	HLDFINEIV
11	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13	FAJMLHJGW	IFANLLDHIU
14	IJHMDHFKGW	FINLLDIIN
15	NHMDHFALGS	FAJHMDIJP
16	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIV
18	DHFIJLMOGN	HMFFIFINMIO
19	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22	IJHLFHFBHP	FINLMDIQIW
23	NHLHFADHM	FAJHLFIBJJ
24	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26	FHFJLLGHX	HLFFINEJY
27	HFANLLFHHU	LFIFAJLFLR
28	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30	IJHMFHFKHY	FINLLFIUQ



NÁZOR GRIFIN

Lemmings je výborně zpracovaná strategická hra s pěknou hudbou, která provází celou hru. Grafika a animace je výborná. Námět této hry je vynikající, neboť co může být krásnějšího než pomáhat druhým přežít.

NÁZOR KARFI

Při hraní této hry jsem si připadal jako Bůh, který pečuje o své věrné ovečky. Stačí pouze kývnout (kliknout) prstem a v tu ránu je celá vaše populace zachráněna/zničena. Pravda, občas je i to sice pěkná "zabíračka", ale stojí to zato.

NÁZOR DOCTOR

Tato hra je na první pohled velice zábavná, ale za čas omrzí.

MINIGOLF PLUS

Star Byte 1990

TEST 7/91

Grafika	73 %	Celkem 74%
Zvuk	81 %	
Idea	70 %	
Přitažlivost	72 %	

Chtěl bych Vám představit minigolf na Amigu. Jde o hru s průměrnou grafikou a celkem pěknou hudbou, která provází celou hru. Myslím si, že počítačový minigolf zaujme i ty, kteří se jinak o tuto hru nezajímají.

Pravidla jsou lehká, hráčovým úkolem je dostat pomocí myši /minigolfové hole/ míček do jamky přes hřiště, na kterém na míček číhají různá nebezpečí, kterým se musíte vyhnout. Aby jste byli nejlepší, musíte míček dostat do jamky co nejméně úderů holí. V této hře může měřit své síly až 10 hráčů, což je velká výhoda této hry.

Po nahrání do počítače si můžete vybrat jestli chcete jen trénovat, pak zvolte T-training a vyberte si jedno z osmnácti minigolfových hřišť.

Jestli chcete s někým soutěžit zvolte volbu C-competition a postupně zadávejte jména hráčů /nejméně dva a nejvíce deset/, jste-li hotov stiskněte klávesu RETURN a můžete začít hrát.

Jestli nechcete během hry

poslouchat hudbu zvolte S-sound. H-highscores - vypíše nejvyšší dosažené score P-player hits - počet hráčových zásahů

OVLÁDÁNÍ: Je celkem jednoduché. Najedete golfovou holí do blízkosti míčku až se hůl změní v křížek. Nyní umístěte křížek směrem, kterým chcete míček vypálit a stiskněte levé tlačítko myši. Pokračujte tak dlouho dokud neumístíte míček do jamky, ale pozor máte jen šest úderů. Právě tlačítko myši slouží k posouvání obrazu.

NÁZOR GRIFIN

Minigolf plus je dobře graficky zpracovaná hra, hudba během celé hry je celkem dobrá. U každého hřiště je jiné pozadí, což působí efektivně. Myslím si, že největším plusem této hry je to, že v ní své síly může měřit až 10 hráčů. Celkově jako hra to není špatné.

NÁZOR KARFI

Jedná se o hru s dobře orientovaným, sportovním námětem. Ovládání je celkem snadné, hudba a zvukové efekty během celé hry jsou uspokojivé. Grafika je na dobré úrovni.

NOVINKY

A ZAJÍMAVOSTI

Největším hitem herního světa posledních měsíců se stal tří-disketový adventure s názvem SPIRIT OF EXALIBUR od firmy Virgin Mastertronic. Jedná se o hru typu v anglické terminologii zvanou role-playing. Děj tohoto výtečného adventure je situován do prostředí středověké Anglie, kdy vládl králé Arthura.

Tato hra se vyznačuje perfektní grafikou a animací. Hudba a zvukové efekty jsou na velmi dobré úrovni. Jedinou nevýhodou je snad jen to, že SPIRIT OF EXALIBUR funguje jen na Amigách s min. 1MB operační paměti a nejradyji by měl tři disketové jednotky anebo ještě lépe jeden hardisk. □

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

■ Siera On- Line 1989

4. díl (TAD)

Vítejte znovu ve Spielburgském údolí. Pokud jste si posledně sehnali pětici přísad, potřebných pro výrobu důležité medicíny, je na čase, abychom se dostali zase o kus dál.

Ingredience zaneste k babičce kořenářce a požádejte ji, aby vám připravila potřebný lektvar (Dispel Potion). Bude to nějakou tu chvíli trvat, takže se mezitím můžete pustit do něčeho dalšího.

Brzy se již budete muset dát do nejnáročnějších úkolů ve hře, proto je vhodné, abyste "zkompletovali" své vědění, čímž myslím především dosažení všech dostupných kouzel. Někteří můžete získat ve městě (v obchodě), na jiná narazíte během hry. Snad nejdůležitější v této fázi hry pro vás bude návštěva čaroděje na Zauberbergu.

Čarodějův dům se nachází ve východní části údolí. Stojí na vysoké skále a dá vám mnoho práce, než se k němu vůbec dostanete. Avšak jelikož pilně cvičíte u Weapon Mastera a neustále trénujete, nebude to pro vás zase takový problém. Abyste se dostali dovnitř, musíte odpovědět kamennému strážci na několik dotěrných otázek. Některé jsou jednoduché - na dotaz po cíli vaší cesty odpovězte "kouzelník - wizard", jednoduchá je i otázka, jaké kouzlo chrání město Spielberg - je to Eranas Spell. To, jak se jmenujete, snad dokážete říct sami. Některé další otázky jsou však ještě dotěrnější a budete se muset trochu namáhat, abyste přišli na ty správné odpovědi (dobrým zdrojem informací je např. muž-informátor, na kterého můžete někdy narazit u městské brány).

Pokud se vám podaří dostat se do domu, jděte přímo po schodech do věžičky. Zde se setkáte se starým čarodějem Erasmem a jeho věrným

přítelem a společníkem Fenrusem (pozorně sledovali vaše počínání v domě). Můžete si s nimi výborně popovídat - Fenrus si svého pána rád dobírá, Erasmus je velice moudrý a má pro vás hromadu zajímavých informací. Kromě toho disponuje neskutečnou zásobou vtipů. Hned od začátku vás bude lákat, abyste si s ním zahráli jeho oblíbenou hru - Mages Maze. K této hře budete potřebovat znalost čtyř kouzel (Open, Fetch, Trigger a Flame) a pořádně vytrénovanou manu (magickou energii). Pokud toto všechno máte, pusťte se do hry - za odměnu vám nedočkává Erasmus slíbí nové kouzlo Dazzle spell. Mimochodem, není špatný nápad pořídit si speciálně pro toto utkání od kořenářky medicínu, regenerující vaši magickou energii - je drahá (4 zlaťáky), ale vyplatí se.

Jak hrát Mages Maze:

Celá hra se odehrává na pevně daném hracím poli, které se skládá z různých cest v různých úrovních, propojených navzájem mosty a žebříky. Dále narazíte na tunely a kameny, jimiž můžete tunely zahradit. Na hrací ploše se pohybují dva panáčky - ten vpravo je Erasmův, ten vlevo váš. Vaším úkolem je dostat svého panáčka do pravého dolního rohu obrazovky dříve, než se to podaří vašemu protivníkovi. Pomocí kouzla Fetch (pracuje se výhradně s myši) přemísťujete objekty (mosty, žebříky), pomocí Open odstraňujete kameny, kouzlem Trigger můžete měnit velikost vašeho panáčka (důležité) a kouzlem Flame můžete škodit protivníkovi. Celá hra je založena na třech momentech - vaší magické energii, neskutečné nervy drásající hlouposti vámi ovládaného pidižvika a na schopnosti co nejefektivněji škodit protivníkovi (potřebujete-li most, je nejlepší sebrat ten, po kterém se právě chystá přejít trpaslík vašeho protivní-

ka atp.). Zvítězíte-li, Erasmus vás za odměnu naučí Dazzle spell, kouzlo, které může (na určitý čas) paralyzovat nepřítele. Tímto kouzlem by měly být vaše kouzelnické vědomosti kompletní.

Seznam kouzel:

OPEN - slouží k otevírání všeho možného i nemožného

DETECT MAGIC - slouží k odhalení zdroje magické síly v libovolném prostoru

TRIGGER - umožní vám spatřit neviditelné

DAZZLE - toto kouzlo na chvíli oslní nepřítele

ZAP - bojové kouzlo, které magicky natráví vaši dyku

CALM - toto kouzlo má moc zhypnotizovat některé nepřátelské tvory

FLAME DART - nejúčinnější bojové kouzlo, ohnivá koule

FETCH - umožňuje na dálku přemísťovat různé objekty (přitahovat je k sobě)

Kouzla **FETCH**, **OPEN** a **FLAME DART** koupíte v obchodě pro kouzelníky.

Kouzlo **DETECT MAGIC** najdete u Meepsů, **TRIGGER** má u sebe hermit Henry, **DAZZLE** obdržíte od Erasma (vyhraje-li Magic Maze) a **CALM** najdete v Eranas Peace. Kouzlo **ZAP** ovládáte (coby kouzelník) od začátku hry.

Pokud se vám nebude v Mages Maze dařit hned napoprvé, nezoufejte. Jděte si po jiné práci (odchod z čarodějova domu je vždy jednodušší, než příchod do něj) a další den zkuste své štěstí znovu. Jednou se vám to určitě povede.

Nyní vás čekají tři nejtěžší úkoly - osvobodit děti barona Stefana von Spielburg (Barnarda a Elsu) a zlikvidovat čarodějnic, původkyni

všeho zla. Nejprve se vydáme osvobodit mladého baroneta.

Jděte do severní části údolí a utkejte se s obrem, který stráží vchod do jeskyně. Jeho truhlička také přispěje ke zlepšení vaší finanční situace. V jeskyni pak narazíte na medvěda, který stráží další průchod. Vypadá pěkně hladově - dejte mu najíst (give food to bear).

Nyní můžete projít dál. Ocitnete se v jeskyni, ve které je cítit přítomnost magie i bez DETECT MAGIC. V pravé části jeskyně sedí Kobold-kouzelník. Je právě v tranzu a nevnímá vás. Musíte ho obrát o klíč, kterým můžete odemknout zámek, věznící medvěda. Proveďte to buďto kouzlem FETCH (ovládáte-li je 'na dostatečné úrovni), nebo se můžete pokusit Kobolda zabít.

V takovém případě nedoporučuji používat kouzla. Nejjednodušší strategií je strategie kamínků - nasbírejte si venku zásobu projektylů a po příchodu do jeskyně začněte po Koboldovi pálit. Jakmile dostane zásah, přenes se na jiné místo. Jakmile se přenes, hoďte další kámen. Pak je jen otázkou času (a vaší trpělivosti), kdy bude klíč váš.

Otevřete také neviditelnou truhlu, která se v této místnosti nachází - TRIGGER, a se získaným klíčem se vraťte k medvědovi. Otevřete zámek na řetězu, kterým je chlupáč připoután ke skále a... to je překvapení! Tak ze starého bručouna se vyklubal mladej Barnard - lovec medvědů! Je to pěkně arogantní drzoun - ale to už vás nemusí zas tak moc mrzet, neboť mladý pán vás brzy opustí a přeteleportuje se (má šikovný amulet!) domů. Kromě toho - vždyť je to jen obchod.

Po příchodu do hradu vás čeká příjemné uvítání, večeře s pánem domu - starým baronem, noc strávená v posteli s nebesy a především tučná peněžitá odměna.

To už za tu námahu stojí, ne?

DUNGEON MASTER

7. podlaží

Sestoupili jste do 7. podlaží, ve kterém se nachází kouzelný proutek, zbraň, která může zlikvidovat Chaose. Avšak máte pouze jediný RA-klíč (z trojky) a tak se nebudeme dále 7. podlažím zabývat, nýbrž sestoupíme přímo do osmičky. Další RA-klíče najdete v levelch 7, 9 a 12. Dále budete ke kompletnímu prozkoumání 7. podlaží potřebovat Ruby-klíč a Master-klíč.

Na krátké chodbě při sestupu do 8. podlaží najdete nová kouzla:

FUL + IR - ohnivá koule,
nejmocnější bojové kouzlo vůbec
FUL + BRO + NETA - ohnivý štít
OH + IR + RA - světlo
DES + IR + SAR - tma

Osmé podlaží je ohromná místnost, která vás (po úzkých chodbách) vyvede pořádně z míry. Pozor na duchy (použijte kouzlo zhmotnění,

kouzelné hole s DISPELL či vlnité meče - VORPAL BLADE). Dále si dejte pozor na zloděje, pidižvíky, kteří vás mohou obrát o důležité části vaší výstroje/výzbroje.

1) Vypínač soustavy zrcadel,
odrážející firebally.

2) Klíč s lebkou (v bedně u chrliče fireballů) dát lebce - otevrou se schody. Nové kouzlo z bedny - YA + BRO + ROS - pomůže při mapování. Skupina zanechá na zemi kouzelné stopy.

3) Očarovaná chodba. Dojde-te-li až na místo označené téčkem, vrátíte se opět na začátek. Je třeba od druhého výklenku jít 4x vpřed, pak zpět a opět vpřed - průchod se otevře.

4) Čtveřice kouzel pro dočasné vylepšení charakteristiky osoby (do láhvi):

FUL + BRO + KU - zvýší sílu
OH + BRO + ROS - zvýší pohyblivost
YA + BRO + DAIN - zvýší moudrost
YA + BRO + NETA - zvýší vitalitu

5) Schodiště až do 14. podlaží.

6) Připravte se k sestupu tímto schodištěm. ☐



- | | |
|------------------------|-----------------|
| + předmět | h výklenek |
| ↑ schody nahoru | ↓ schody dolů |
| K klíč | ☒ tajný průchod |
| ⌞ spínač | ⌞ pákový spínač |
| ■ podlahový spínač | □ propadlo |
| f silové pole/teleport | T magický bod |

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