

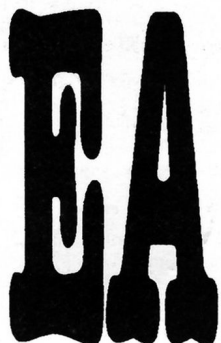
amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

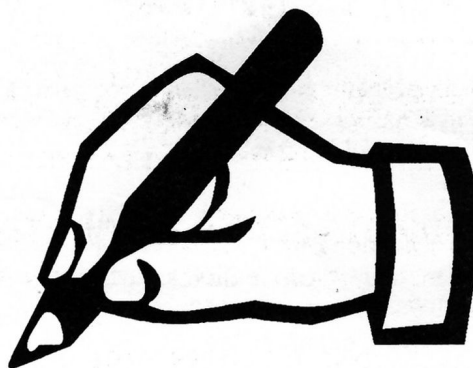
20 Kčs - 10/91

V TOMTO ČÍSLE JE 28 STRAN !





a její děti



Od roku 1987, kdy Electronic Arts představila DeluxePaint, je tato firma zářící hvězdou první velikosti na nebi výrobců programového vybavení. O dva roky později byl představen veřejnosti DeluxePaint III a všichni jsme si mysleli, že to je to pravé a že si snad už nelze přát nic víc. To by se ale nesměl psát rok 1991. V září byl v Anglii uveden na trh DeluxePaint IV a vyrazil všem dech. I ten, kdo po DeluxePaint III čekal na novou, výrazně lepší verzi, byl překvapen. DeluxePaint IV obsahuje kromě všech starých známých funkcí (některé jsou výrazně vylepšeny) kompletní sadu nových na podporu grafického režimu HAM. Věřte nevěřte, už můžeme zahodit tu svou sbírku nejruznějších grafických a animačních programů a používat s úspěchem jen jeden. Dokonce si s novým programem můžeme hrát na "pravého" malíře (Kdo to vlastně je?) a míchat barvičky přímo na plátně. Mezi jiné zajímavosti patří nová funkce metamorph. Pomocí ní můžete přetransformovat libovolný výřez na něco úplně jiného a DeluxePaint IV vytvoří potřebné meziobrazovky za vás. O tom všem ale někdy později.

Nesmíme zapomenout, že Electronic Arts je také výrazně zastoupen na trhu počítačových her. Takové superhity jako Bard's Tale (1988), F/A-18 Interceptor (1988), Populous (1989) a Powermonger (1991) nikdy neupadnou do zapomnění. A co nám chystá Electronic Arts v budoucnu? Rozhodně se máme na co těšit: John Madden's American Football, LHX Attack Chopper a Birds of Prey jsou tituly, které by měl každý superhráč na Amize očekávat s velkým napětím. Samozřejmě, že až je Electronic Arts s pro ní příznačnou pečlivostí dokončí, budete si moci přečíst námi připravené recenze v pravidelné herní rubrice.

S pozdravem

Khaled Husseini
šéfredaktor

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 Próza

Šéfredaktor: Khaled Husseini Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Martin Kout Layout: Firma DANSY Tisk: NIS ČR

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j. 10183 ze dne 25.9.1991

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

Elnika1

Podle průzkumu, který si redakce provedla, není mezi čtenáři našeho časopisu velký zájem o basicové programy z oboru elektrotechniky.

Proto zbývající programy z diskety Elnika 1 (viz sedmé číslo) nebudou již v našem časopise zveřejněny a zájemci si mohou objednat disketu u nás v redakci na dobírku za 140.- Kčs a poštovné 12.- Kčs, nebo vám programy překopírujeme na vaši disketu za 100.- Kčs.

Pro úplnost uvádíme názvy programů z diskety, které nebudou v našem časopise zveřejněny: Civka, Diagnosta, DiskInfo, DolniPropustLC, Kalendar, Mesic a TrafoEI.

TYPE nebo COPY

Povel COPY lze použít pro výpis textu na obrazovku zápisem:

```
copy <název_souboru> *
```

Hvězdička v zápise určuje, že text ze souboru bude vypsán do aktuálního otevřeného okna na obrazovce.

Opačný efekt je také možný. Povel TYPE lze použít ke kopírování souborů zápisem:

```
type <název_zdrojový> to <název_cílový>
```

Například: type c:type to ram:

Slovíčko "to" nelze vynechat, jinak Amiga hlásí chybu. Výhodou tohoto postupu je, že kopírování pomocí povelu TYPE je rychlejší než povelu COPY.

Když není druhý disk

Kdo má jen jednu disketovou jednotku, řeší problém povelů CLI tak, že překopíruje již při bootu WB celý seznam c (obsahuje povely Amiga-DOS) do paměti RAM, odkud jsou pak trvale k dispozici k rychlému použití (bez výměny diskety). Proveďte se to známým zápisem do Startup-Sequence:

```
makedir ram:c
copy c/copy ram:c
copy c/dir ram:c
copy .....
```

Aby Amiga tyto povely skutečně hledala v RAM (a ne na bootovací disketě), je nutné na konci kopírovací sekvence uvést povel:

```
assign c: ram:c
```

Pokud neokopírujete do RAM celý seznam c (např. máte málo volné paměti), vznikají problémy při použití povelu, který nebyl do RAM překopírován.

Proto je výhodnější použít místo povelu ASSIGN povel PATH, kterým se přikáže Amize, aby povely CLI hledala nejen v RAM, ale i (pokud zde povel nenalezne) na bootovací disketě v seznamu c. Jediným problémem je, že musíme Amize sdělit nové pořadí (prioritu) pro hledání, tzn. nejprve RAM, a pak teprve bootovací disketu. Amiga má zafixováno, že nejvyšší prioritu má disketa. To je třeba změnit a uvést nové pořadí

```
path reset ram:;
```

které napíšete místo povelu ASSIGN do Startup-Sequence na konec kopírovací sekvence.

Zadáte-li potom povel, který je v RAM, bude velmi rychle z paměti RAM natažen a proveden. Jen v případě, že Amiga povel v RAM nenalezne, vyžádá si přístup na bootovací disketu, odkud si ze seznamu c příslušný povel vyzvedne.

COPY umí více

Potřebujete okopírovat všechny soubory, začínající např. písmenem A a končící písmenem B do paměti RAM? Zkuste zápis:

```
copy A#?B ram:
```

Nemusí to však vždy vyjít, pak tedy zkuste:

```
copy A(##?)B ram:
```

Například všechny ikony souborů zkopírujete do paměti RAM povelu:

```
copy (##?).info ram:
```

Povel COPY umožňuje kopírovat více souborů najednou. V zápise se názvy souborů musí oddělit svislou čárkou "|". Například:

```
copy c:(DIR|COPY|LIST) ram:
```

Volně zpracoval ing. Bruno Breyl podle časopisu AMIGA M&T

SADDAM VIRUS

Erik Šolc

Stáva sa vám v poslednej dobe, že sa na vašich, väčšinou datových disketách objavujú akosi často chyby typu READ/WRITE ERROR? Máte podozrenie, že v tom má prsty nejaký vírus a neviete zistiť aký? Potom práve vám sú určené nasledujúce riadky.

Každoročne nás počítačovní "nadšenci" z celého sveta prekvapujú stále novými verziami starších alebo úplne novými vírusmi, napádajúcich najčastejšie boot block. V našom prípade tomu tak nie je. Autori vírusu využili politickú situáciu nedávnej doby vo svoj prospech a inšpirovaní vojnou v Iraku pomenovali svoj program pekným názvom SADDAM HUSSEIN vírus. Nedá sa povedať, do ktorej skupiny ho možno zatriediť. SADDAM vírus totiž nahradí súbor disk-validator v "I" zozname samým sebou a z pôvodného programu zachová už iba torzo. Možno ho teda tak trochu priradiť do skupiny linkovacích vírov, čo však nie je presné. Tento vírus nijako nemení boot block, teda je nezistiteľný programami, ktoré hľadajú víry v bootblocku. Taktiež nemení dĺžku žiadnych programov na disku! Vírus spôsobuje nečitateľnosť programov (už spomenuté read/write error), ktoré napáda v momente, keď sú používané, alebo kopírované programami typu Disk Master. Takéto programy sa po odstránení vírusu dajú v určitých prípadoch zachrániť použitím programov disk doctor, disk salv alebo disk repair.

Ako teda zistiť prítomnosť tohto vírusu v počítači, prípadne na diskete? Je viacero spôsobov. Ak použijete program "VirusX" verziu 4.4 a program vypíše, že našiel v pamäti AUSTRALIAN PARASITE vírus, môžete počítať s tým, že ide o SADDAM vírus (pokiaľ v pamäti nemáte skutočný AUSTRALIAN PARASITE vírus). Druhým, istejším spôsobom je použiť program, ktorý kontroluje stav vektorov v počítači. Pokiaľ je SADDAM vírus v amige a je ešte pasívny, mení vektor coldcapture na hodnotu \$c7e1a0 (alebo i \$c7e1a8).

Pokiaľ je aktivovaný, mení i TrackdiskDoIo vektor. Ak sa pozriete v tomto prípade na obsah pamäti od tejto adresy smerom hore, nájdete charakteristické slovo IRAK. Vírus z pamäti zlikvidujete studeným resetom alebo vypnutím počítača.

Prítomnosť vírusu na diskete zistíte veľmi jednoducho. Ak sa vám na disku vytvorí "I" zoznam bez toho, aby ste ho vy vytvorili, je na 100% isté, že je to práca SADDAMA. Napadnutý "disk-validator" si zachováva svoju pôvodnú dĺžku a to 1848 bajtov. Sú i verzie s dĺžkou 1892, ale nemusíte mať obavy, že by boli chybné. Poznávacím znakom napadnutého "disk-validatoru" je, že v ňom nenájdete vetu "is invalid" (asi šiesta veta od konca). Program kontrolujte obyčajným výpisom na obrazovku pomo-

cou príkazu "type", alebo pomocou programu Disk Master cez funkciu read. Napadnutý "disk-validator" má charakter výpisu ako nejaký spakovaný program, bez významových slov. Pracujte vždy len zo zaistenou disketou! Pokiaľ nájdete disketu, ktorá obsahuje SADDAM vírus, odložte ju bokom. Ak ste už prešli všetky diskety, ktoré sú napadnuté, urobte studený reset alebo vypnite počítač a opätovne nahrajte program Disk Master. Pracujte najlepšie v prostredí, v ktorom na pozadí je spustený program, ktorý neustále kontroluje stav vektorov (napríklad program KDVIII). Vírus sa do pamäti natiahne okamžite po vložení nainfikovaného disku do počítača! Pokiaľ je napadnutý disk ešte čitateľný a nahrá sa z neho zoznam disku, vymažte z neho disk-validator, ale nový, nenainfikovaný nahrajte na disk iba vtedy, ak ste si istý, že v pamäti už nie je vírus. Pokiaľ zoznam nemožno už nahráť, použijte už vyššie spomenuté programy diskdoctor a iné. Napadnutý disk po odstránení a odhraní dobrých programov je najlepšie preformátovať. Disk, na ktorý nahráte dobré programy z napadnutého disku, pre každý prípad skontrolujte tiež po okopírovaní.

Vírus by mal dokázať objaviť program Virus Protection od firmy Budbrain, čo však nemôžem potvrdiť, nakoľko v mojom prípade sa tak nestalo.



INZERCE

PRODÁM zcela nové rozšíření paměti pro AMIGU,
512 KB s hodinami, záruka za **1595,- Kčs.**

Tel.: 25 39 036

Adresa: Tomáš Penc, Lužická 24, 120 00 Praha 2

Prodám externí disketovou mechaniku 3,5" zn. PROFEX DL1015 pro Amigu 500. Nevyužitá - málo používaná. Cena 2900,- Kčs.

Vladimír Strnad Farní 348, 345 06 Kdyně, tel.: 0189/91248

Predám TV modulátor A 520 - bezchybný stav.
Cena: 890,- Kčs (pošlem na dobierku).

Adresa: Tomáš FULOPP, Šrobárova 33, 05801 POPRAD

Prodám tiskárnu STAR LC - 10 s pripojovacím kabelem a dvěma náhradními páskami. 100 % stav. Cena 4900,- Kčs.

M. Matušík Petrovice 387, okr. Karviná 735 72

V dnešním pokračování pro nepříteli zkušené majitele počítače Amiga přerušíme popis příkazů CLI a budeme se věnovat programu, který je schopen ve velké míře CLI nahradit. Dělá to však s větší elegancí a s menšími nároky na uživatele než CLI, který je možno v komfortu obsluhy postavit na roveň počítačům typu PC. Když už srovnáváme, tak Disk Master je velmi podobný programu Norton Commander.

Disk Master

Tomáš Stibor

Disk Master od Grega Cunninghama verze 1.4 je určen pro správu souborů na disketách a tvrdých discích. Pod "Správou souborů" si představujeme prohlížení, kopírování, přesouvání, mazání souborů na jednotlivých médiích, včetně vytváření, prohlížení a rušení direktoriálů. Po spuštění si Disk Master vytvoří vlastní obrazovku a pátrá po SYS: disku, je-li na něm v direktoriálu /devs soubor DiskMaster.Config. Nenajde-li ho, otestuje připojená zařízení a umístí jeho názvy do nabídky. Nyní si popíšeme obrazovku. Skládá se ze dvou tabulí, které je možno vodorovně i svisle rolovat pomocí lišt umístěných na jejich okrajích. Mezi tabulemi je sloupec ovládacích "tlačítek". Nad každou tabulí je rámeček, ve kterém je název mechaniky a popřípadě direktoriálu, který je právě na tabuli zobrazen. Na horní liště je pak název diskety v příslušné mechanice a její zbývající volný prostor. Mezi těmito údaji je informace o volné paměti v počítači, která je v této chvíli k dispozici. Jedna z tabulí je vždy aktivní, to znamená, že operace se soubory se budou uskutečňovat na této mechanice, popřípadě se odtud bude kopírovat. Volba aktivní tabule se provádí cvaknutím levého tlačítka myši kdekoli na ploše tabule. Je tedy možné kopírovat zleva doprava a naopak. Která strana je aktivní, poznáte podle toho, že rámeček nad tabulí je nakreslen odlišnou barvou.

Po nahrání Disk Masteru jsou obě tabule prázdné. Najedte myši na prostřední sloupec "tlačítek" a levým tlačítkem myši zvolte DF0:. Do právě aktivní tabule se vypíše seznam souborů a direktoriálů jako při použití příkazu LIST v CLI okně, jen je tady seznam navíc seřazen podle abecedy. Názvy direktoriálů jsou odlišeny barevně a není za nimi uvedena délka souboru. Dále jsou informace již shodné. Za délkou v bytech následuje datum a čas poslední modifikace souboru, nastavení atributů a existuje-li, komentář. Na tyto informace však musíte spodní lištou

posunout tabuli doprava. Obsah direktoriálu si prohlédnete tak, že stisknete dvakrát levé tlačítko myši na řádce s názvem direktoriálu.

Všechny funkce, které je možno volit "tlačítky" z prostředního sloupce, se vždy týkají jen vybraných souborů a direktoriálů z aktivní tabule. Soubor nebo direktoriál vyberete tak, že na něm jednou zmáčknete levé tlačítko myši. Vybrané soubory jsou barevně odlišeny. Během vybírání souborů se též na horní liště zobrazuje místo názvu diskety počet vybraných souborů a jejich celková délka. Direktoriály do toho nejsou započítané, pokud u nich není uvedena délka. Teprve např. kopírováním nebo prohlédáváním celého direktoriálu zjistí Disk Master celkovou délku obsažených souborů a v tabuli se vedle názvu objeví i délka, která je přičítána do vybraných souborů.

"Tlačítka" mají následující význam. (Mají-li více možností, postupně je přepínáme pravým tlačítkem myši).

Prvních šest je pro jednotlivá zařízení. Podle nainstalovaných diskových mechanik je Disk Master obsadí sám, zbývající zůstávají volné pro definování uživatelem.

Ve skutečnosti však máte dvanáct možností a k druhé šestici se dostanete, když ve kterémkoli stlačíte pravé tlačítko myši.

- | | |
|---------------|--|
| PARENT | - Vrací vás o jeden direktoriál zpět. Jste-li v základním direktoriálu diskety, přečte znovu disk. |
| ALL | - Označí v aktivní tabuli všechny soubory a direktoriály jako vybrané. |

CLEAR	- Zruší označení vybraných souborů.
COPY	- Kopíruje vybrané soubory a direktoráře včetně poddirektorářů z aktivní tabule do druhé.
RENAME	- Přejmenuje vybrané soubory.
MOVE	- Přesouvá soubory. To znamená, že kopíruje a následně maže na původním místě.
DELETE	- Smaže vybrané soubory.
COMMENT	- Doplní nebo změní komentář souborů.
PROTECT	- Mění nastavení atributů souborů, pořípadě datum a čas.
SEARCH	- Hledá ve vybraných direktorářích vámi zadaný soubor.
READ	- Vypíše obsah souborů na obrazovku.
HEXREAD	- Vypíše obsah souborů na obrazovku v šestnáctkové soustavě.
PRINT	- Vypíše obsah souborů na tiskárnu.
SHOWPIC	- Nakreslí na obrazovce obrázek ze souboru.
PLAYSND	- Zahraje hudbu ze souboru.
CMD 1-10	- Uživatelem definované funkce.
MAKEDIR	- Vytvoření direktoráře.

A nyní podrobněji: Funkce COPY, MOVE, DELETE pracují, máte-li vybrány pouze soubory, okamžitě a berou jeden soubor za druhým bez přerušování. Na horní liště jste informováni, jak program pracuje. Předčasné ukončení je možné tlačítkem ESC na klávesnici. Vyskytují-li se mezi vybranými také direktoráře, otevře se pomocné okno, kam zadáte vzorek pro výběr souborů z direktorářů. Vždy je přednastavena hvězdička, což znamená "vyber vše". Budete-li chtít např. kopírovat jen soubory začínající na "H", napište H* atp. Volbou OKAY začne program pracovat, ABRUCH a CANCEL zruší volanou funkci, ale vybrané soubory a direktoráře zůstanou označené. Vybrané direktoráře jsou na cílovém disku automaticky zakládány a

plněny, na zdrojovém disku při mazání a přesouvání vyprazdňovány a rušeny.

RENAME pracuje se soubory postupně a jsou-li vybrány direktoráře, pracuje jen s jejich názvy a nikoli s jejich obsahem. U každého souboru otevře okno s přednastaveným současným názvem, který je možno editovat. Zaznamenání změn a přesun na další vybraný soubor (existuje-li) se provede volbou OKAY, totéž bez uložení změn učiní volba CANCEL a úplné zrušení funkce je ABRUCH. Náповěda v Rename okně, *ext, znamená, že napsáním např. *.doc je možno ke všem vybraným souborům připojit rozšíření .doc.

PROTECT se u direktorářů ptá na vzor stejně jako např. funkce COPY, a pak nuluje nebo nastavuje atributy souborů a direktorářů nebo čas podle toho, jak jsou atributy přednastaveny v menu Configure.

SEARCH prohledává vybrané direktoráře, je-li v nich soubor, jehož jméno se shoduje se zadaným vzorkem. Pokud takový nalezne, nabídne možnost hledat dále. ENTER na klávesnici pokračuje v prohledávání, volba OKAY vás přemístí do direktoráře, ve kterém je hledaný soubor a CANCEL a ABRUCH hledání ukončují beze změn.

READ vypíše soubor na obrazovku a umožňuje vám se v něm pohybovat dopředu i zpět, podle toho, na které polovině obrazovky se nachází ukazatel myši. Na horní liště jste informováni, kterou stránku z celkového počtu právě vidíte. Při vybrání více souborů nebo celého direktoráře se soubory vypisují postupně po uzavření okna výpisu. Tlačítko ESC funkci ruší.

HEXREAD je druhá možnost funkce READ a používá se stejným způsobem.

PRINT vytiskne vybrané soubory na tiskárně (výběr direktorářů se automaticky zruší). Před započetím tisku je možno zvolit, zda tisknout:

File name	ON/OFF	Jméno souboru	Ano/Ne
Page Numbers	ON/OFF	Číslo stránek	Ano/Ne
Time & Date	ON/OFF	Čas & Datum	Ano/Ne

Nastavit počet řádků na stránku Lines/Page

Zvolit typ písma	Pica	Elite	Fine
Zvolit typ tisku	Draft	NLQ	
Pak zbývá jen	Print	Tisknout	
nebo	Cancel	Zrušit	

SHOWPIC a druhá možnost **PLAYSND** ukáže obrázek (zahraje hudbu) a na horní liště napíše informace o rozlišení a počtu barev, je-li vybraný soubor ve standardním

tvaru a Disk Master ho rozpozná. Tabulátor na klávesnici zapíná cyklické přepínání barev, pokud byl tento efekt v obrázku použit.

CMD je možno nahradit v menu příkazem a ten pak aplikovat na vybrané soubory. Viz popis menu.

MAKEDIR založí prázdný direktoriál.

Pro další práci s programem Disk Master je možno využít menu. Při stlačení pravého tlačítka myši se na horní liště objeví názvy tří menu, systémové datum a čas a volná paměť Chip a Fast. První menu **PROJECT** nabízí tyto možnosti:

DISKCOPY nabídne, odkud a kam chcete kopírovat. Stlačením levého tlačítka myši v blízkosti názvu mechaniky je možno jej změnit. Kopírování v jedné mechanice je však doprovázeno častým přendáváním disket.

FORMAT zformátuje disketu v určené mechanice (viz výše). Volba **VERIFY** zapíná verifikaci (kontrolu) při formátování, **INSTALL** způsobí, že disketa bude bootovatelná a **CLEAR** jen rychle smaže celý disk. **ABRUCH** a **CANCEL** proces ukončí. Editací slova Empty (Prázdný) je možno změnit budoucí název disku.

PRINT DIR vytiskne název direktoriálu a vybraných souborů na tiskárnu.

WORKBENCH vypíná obrazovku Workbench a tak uvolňuje místo v paměti počítače.

ABOUT otevře úvodní okno s popisem programu.

Druhé menu s názvem **CONFIGURE** má následující možnosti:

SET COLORS umožní změnit nastavení barev. Volba Cancel změny zruší, uzavření okna barvy použije, ale neuloží na disk.

RESOLUTION mění rozlišovací schopnost zobrazování z normálního - LO-RES na interlace - HI-RES nebo interlace s poloviční výškou obrazovky - HALF-HEIGHT.

SMAL FONT - použije se menší druh písma.

AUTO DIR - při nastavení okamžitě aktualizuje tabuli při výměně diskety v mechanice.

INFO COPY způsobí, že při kopírování se uchovává původní datum a čas poslední aktualizace.

CONFIRM - při mazání budete upozorněni, že data budou ztracena. Jinak se příkaz provádí rovnou.

SET PROTECT - zde si předvolíte, které atributy mají být u souboru nastaveny a které nulovány. Pokud ale zapnete volbu **UPDATE**, pak "tlačítko" **PROTECT** nemění atributy, ale u souborů nastavuje aktuální datum a čas.

SET PATTERN ovlivňuje funkci "tlačítka" **ALL**. Přednastavená je hvězdička (vše). Napíšete-li sp*, tlačítko **ALL** vybere jen soubory začínající znaky sp.

CMD 1 - tady máte možnost, jak do sloupce "tlačítek" dát své příkazy. Po volbě můžeme dát jako první příkaz podle nápoředy **RUN %s**. **CMD 1** se zde i na "tlačítku" změni na **RUN** a **%s** znamená, že se má doplnit název vybraného souboru. Máte-li na tabuli třeba vybrán nějaký program, aktivací "tlačítka" **RUN** jej spustíte. Disk Master pro spuštění vytvoří další okno a není tedy spuštěným programem nijak omezoován. Pravým tlačítkem myši je možno přepnout na **CMD 2** a i v menu se objeví řádek **CMD 2**. Tady můžete napsat např. **ED %s**, což znamená, že tímto příkazem je možno vybrané soubory editovat. Pamatujte však na to, že příkazy zde použité, musí být počítači k dispozici v obvyklých direktoriálech, nebo je musíte udávat s celým jménem včetně cesty k nim. Celkem můžete mít deset předvolených příkazů. **SYS:** je název diskety, který si počítač sám přiřadí disketě, ze které byl spuštěn.

SET DEVICE - po zvolení vám na horní lištu napíše "Vyber zařízení pro přejmenování". Stlače tedy levé tlačítko myši na některém z první nebo druhé šestice "tlačítek" a do okna napíše název mechaniky a direktoriálu, ve kterém často pracujete, např. **DF0:s** nebo **DF1:libs**, nebo zařízení, které Disk Master nerozpoznává.

SAVE CONFIG nahraje všechny provedené změny na disketu.

Třetí menu **ARCHIVE** podporuje tři archivační programy: **ARC**, **ZOO**, **LHARC**. Volby pro všechny tři pracují stejně.

ADD přidává vybrané soubory do archívu. Program si žádá, kam a pod jakým názvem zpkované soubory uložit.

EXTRACT rozpakuje archívní soubor (musí být vybrán) na určené místo.

LIST vypíše seznam souborů v archívním souboru (musí být vybrán) na obrazovku.

Zvolíte-li některou z těchto nabídek, aniž máte vybrán nějaký soubor na tabuli, otevře se okno s editací parametrů pro archivační program. Je tedy možno způsob pakování a rozbalování měnit podle návodu k archivačním programům. Pochopitelně, že pokud je chcete používat, musí být pro počítač na dosah (např. v direktoriálu **C**) nebo na ně nastavena cesta, aby je Disk Master našel.

□

DigiPaint III

Ivo Janáček

dokončení

Nejdříve začneme tím, jak si udělat svoje makroinstrukce. Natáhněte si libovolný textový editor a do něj nahrejte pak soubor DigiPaint.KEYS. Zjistíte, že se jedná o obyčejný text, jsou to totiž jakési preference. Když si tento text prohlédnete podrobněji, zjistíte, že na začátku jsou tři instrukce "Boot" a za nimi příkazy, které jsme si popisovali jako při ovládání z povelového souboru. Ano tušíte správně, je to jakýsi startup soubor pro DigiPaint. V tomto souboru si můžete příkazem "Boot" nastavit počáteční stav programu a pak můžete přiřazovat klávesám jednotlivé funkce tak, jak to vidíte v tomto originálním souboru. Můžete si dokonce vytvořit i makropříkazy tak, že jednomu písmenu přiřadíte hned několik funkcí najednou, viz. třeba písmeno velké "I". Tím vším si můžete nadefinovat takové prostředí, jaké chcete, a které vám hned po startu programu bude k dispozici.

No a nyní k poslednímu, k ovládání z povelového souboru. Jako příklad nám poslouží dva soubory z originální diskety, které jsou v adresáři heystuff. Jedná se o DemoStarUp a o DemoContinued. Když si tyto dva soubory prohlédnete trochu podrobněji, zjistíte, že se jedná o obyčejné povelové soubory. Oba tyto soubory tvoří demo, které se spouští z ikony přes IconX. Jestliže máte pouze základní paměť CHIP RAM, provede se pouze první část demo, jestliže však máte větší paměť, provede se i druhá část povelového souboru. V prvním souboru probíhá na začátku kopírování často používaných příkazů do RAM DISKu, pak se natáhne a spustí DigiPaint a hned za tím následuje první část demo. V druhé části je pak použita swap obrazovka a je zde ukázána funkce TxMap. Každému, kdo chce používat toto ovládání, vřele doporučuji si nejdříve prohlédnout toto demo a pak zkusit něco vytvořit samostatně. Dále by jste měli vědět, že je nutné přísně dodržovat velká a malá písmena, jinak vás program nebude poslouchat. Doufám, že tento stručný výklad stačí, protože na toto téma by se dal napsat další článek. Kdo má zájem proniknout dále, může použít i další příkazy, které jsou uvedeny v abecedním seznamu příkazů. Tady bych chtěl dodat, že jich je víc, než v originál manuálu. Protože jsem je pro vás vytáhnul přímo z vlastního programu, a proto také neznám, význam úplně všech. Některé příkazy zde byly asi kvůli odladění programu a jiné třeba kvůli kompatibilitě. Takže až přijdete na něco nového, dejte mi vědět.

No a jsme na konci. Málem bych zapomněl, chtěl jsem se omluvit za jednu malou chybičku v prvním díle, kde je uvedeno u nůžek (17), že je nejde zapnout z klávesnice. Není to pravda, samozřejmě, že jdou zapnout z klávesnice pomocí klávesy malé "b" a z povelového souboru pomocí příkazu "Scis" a ne "Tstr". Takže hodně zdaru a spokojenosti s DigiPaintem.

Abecední seznam všech příkazů DigiPaintuIII

Aali	zapne/vypne zahlazování anti-aliasing 21), 22)
Aaof	vypne zahlazování anti-aliasing 21)
Aaon	zapne zahlazování anti-aliasing 22)
Aoff	zapne kreslicí mód Doty 1) a vypne funkci No Background
Babx	dá obrazovku WorkBenche do popředí
Bcmo??	neprovádí asi žádnou operaci
Bcop	zkopíruje štětec do Swap brush
Bdel	provede funkci Delete swap brush
Blcv??	neprovádí asi žádnou operaci
Blur	zapne mód Blur
Boot	provede požadované nastavení DigiPaintu při startu
Bres	provede funkci Restore swap brush
Brgb	v pravém range umístí dočasně barvu
Br2	nastaví tvar štětce na vodorovnou čáru
Br3	nastaví tvar štětce na svislou čáru
Br4	nastaví tvar štětce na čáru o sklonu - 45 stupňů
Br5	nastaví tvar štětce na čáru o sklonu + 45 stupňů
Br6	nastaví tvar štětce na čtverec
Br7	nastaví tvar štětce na kruh
Bsmo	zapne mód kreslení celých křivek 2)
Bswa	provede operaci Exchange Brushes
Bsz1	nastaví velikost štětce na minimum
Bsz2	nastaví velikost štětce na druhou hodnotu
Bsz3	nastaví velikost štětce na třetí hodnotu
Bsz4	nastaví velikost štětce na střední hodnotu
Bsz5	nastaví velikost štětce na pátou hodnotu
Bsz6	nastaví velikost štětce na šestou hodnotu
Bsz7	nastaví velikost štětce na maximum
Bszl	zvětší štětec
Bszs	zmenší štětec
Btog	přepíná tvar štětce viz.9)
Cbx0	první barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx1	druhou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx2	třetí barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx3	čtvrtou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx4	pátou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx5	šestou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx6	sedmou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx7	osmou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx8	devátou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx9	desátou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbxa	jedenáctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbxb	dvanáctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbxc	třináctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx4	čtrnáctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí
Cbx5	patnáctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslicí

DIGI PAINT III

Cbxf	šestnáctou barvu z palety nastaví na aktuální kreslící	Ksup	posun obrazovky směrem nahoru
Cbxg	aktivuje nastavení levé range barvy	Load	otevře load requester pro nahrání obrázku
Cbxh	aktivuje nastavení pravé range barvy	Lobr	otevře load requester pro nahrání štětce
Cbxi	deaktivuje nastavení obou range barev	Lopa??	nahraje obrázek
Ccto	zapne funkci CopyColor		
Clbx	zapne/vypne ovládací obrazovku	Magn	zapnutí lupy 16)
Clrs	smaže obrazovku aktuální kreslící barvou	Maxc	nastavení regulátoru 34) na maximum
Clsc	zapne/vypne interlace a zároveň upraví obrázek tak, aby zůstala zachována jeho velikost	Maxe	nastavení regulátoru 36) na maximum
Clwb	provede uzavření obrazovky WorkBench	Maxw	nastavení regulátoru 32) na maximum
Coof	vypne zobrazování souřadnic 18)	Midc	nastavení regulátoru 34) na střední hodnotu
Coon	zapne zobrazování souřadnic 18)	Mide	nastavení regulátoru 36) na střední hodnotu
Coor	zapnutí/vypnutí zobrazování souřadnic 18)	Midw	nastavení regulátoru 32) na střední hodnotu
Cpic	zkopíruje obrazovku do Swap obrazovky	Minc	nastavení regulátoru 34) na minimum
Csiz	zapne změnu velikosti Size	Mine	nastavení regulátoru 36) na minimum
Ctrl	přepínač mezi TOOLS a CONTROLS 11)	Minw	nastavení regulátoru 32) na minimum
Czer??		Mirr??	neprovádí asi žádnou operaci
		Move??	neprovádí asi žádnou operaci
		Mswa	provede operaci Merge pictures
Dflt??	tahá něco z diskety		
Dith	zapne/vypne matricový přechod barev Dithering 29)	Ndfl??	neprovádí asi žádnou operaci
Dlva??	tahá něco z diskety a hroutí se	Niof	vypne INTERLACE, jestliže jste zapnuli změnu velikosti Size
Dnam	nastaví aktuální adresář v load requestu	Nion	zvolí INTERLACE, jestliže jste zapnuli změnu velikosti Size
Dotb	vypne zobrazování vystřihnutého štětce pod kurzorem myši	Nioo	zapne/vypne interlace, jestliže jste zapnuli změnu velikosti Size
Doty	zapne mód kreslení teček 1)	Nlsh??	neprovádí asi žádnou operaci
Drar	zapne mód kreslení elips 6)	Nlta??	neprovádí asi žádnou operaci
Drci	zapne mód kreslení kružnic 5)	Noef??	nový typ kreslícího módu, který není standardně uváděn
Drln	zapne mód kreslení přímk a polygonů 3)	Nnar??	neprovádí asi žádnou operaci
Drre	zapne mód kreslení čtyřúhelníků 4)	Nsca	zvolí CANCEL, jestliže jste zapnuli změnu velikosti Size
Dsel??	neprovádí asi žádnou operaci	Nsho??	neprovádí asi žádnou operaci
Dswa	provede operaci Delete Swap picture	Nsok	zvolí OK, jestliže jste zapnuli změnu velikosti Size
Endm??	neprovádí asi žádnou operaci	Ntal??	neprovádí asi žádnou operaci
		Nwid??	neprovádí asi žádnou operaci
Flix	otočí štětec kolem osy y		
Fliy	otočí štětec kolem osy x	Oklo	zvolí OK při nahrávání obrázku
Flof	vypne Fill 7)	Okls	zvolí OK při ukládání obrázku
Flon	zapne Fill 7)	Opse	otevře obrazovku Digi
Floo	zapne/vypne Fill 7)	Opwb	otevře WorkBench
Flpx	otočí celou obrazovku kolem osy y, pozor na velikost		
Flpy	otočí celou obrazovku kolem osy x	Pale	přepínač mezi TOOLS a COLOR
Fnam	nastaví jméno aktuálního souboru	Pcca??	neprovádí asi žádnou operaci
Font	otevře load requester pro nahrání fontu	Pcfe??	neprovádí asi žádnou operaci
Frbx	dá obrazovku DigiPaintu do popředí	Pcmo??	neprovádí asi žádnou operaci
Fsel??		Pcok??	neprovádí asi žádnou operaci
		Pcur??	neprovádí asi žádnou operaci
Harr	nastavení prolínání podél osy y	Pend	zmáčknutí levého tlačítka myši na pozici x,y, př.: Pend 120 120
Hvar	nastavení prolínání na centrální	Penu	uvolnění levého tlačítka myši na pozici x,y, př.: Penu 160 160
Hvof	nastavení prolínání na celoplošné	Pfil	zapne LOAD PALETTE from FILE při nahrazení obrázku
Hvsh??	neprovádí asi žádnou operaci	Pick	zapne mód Pick 45)
Hvst??	neprovádí asi žádnou operaci		
Ksdn	posun obrazovky směrem dolů		
Kslt	posun obrazovky směrem doleva		
Ksrt	posun obrazovky směrem doprava		

DIGI PAINT III

Pixe	dá na nulu hodnoty v násobení štětců 31)	Sizi	zapne mód TxMap
Pmad	nový typ kreslicího módu, který není standardně uváděn	Spoh	nastavuje centrum navinování v ose x, viz.33), př.: Spoh \$0000 - vlevo
Pman	zapne mód And	Spov	nastavuje centrum navinování v ose y, viz.33), př.: Spov \$0000 - nahoře
Pmcl	zapne mód Normal	Srof??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmco	zapne mód Colorize	Sron??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmdn	zapne mód Darken	Sroo??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmdr	nový typ kreslicího módu, který není standardně uváděn	Svar	nastaví navinování na ležící válec, viz.33), funguje jako přepínač
Pmln	zapne mód Lighten	Swap	přepínač mezi obrazovkami
Pmlr	nový typ kreslicího módu, který není standardně uváděn		
Pmor	zapne mód Or	Taof??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmso	zapne mód Range	Taog??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmsu	nový typ kreslicího módu, který není standardně uváděn	Taon??	neprovádí asi žádnou operaci
Pmxc	zapne mód Xor	Tbbo	zapne/vypne tučné písmo Bold 23)
Pot0	nastavení regulátoru 36)	Tbit	zapne/vypne nakloněné písmo Italic 24)
Pot1	nastavení regulátoru 34)	Tbun	zapne/vypne podtržené písmo Underline 25)
Pot5	nastavení regulátoru 32)	Tran	přepínač pro funkci No Background
Poth	nastavení centra prolínání v horizontálním směru, př.: Poth \$0000 nebo Poth \$ffff, viz.35)	Trgb??	neprovádí asi žádnou operaci
Potv	nastavení centra prolínání ve vertikálním směru, př.: Potv \$0000 nebo Potv \$ffff, viz.35)	Trof	vypne funkci No Background
Prfl??	neprovádí asi žádnou operaci	Tron	zapne funkci No Background
Prgb	zvolení kreslicí barvy, viz. 38)	Tstr??	neprovádí asi žádnou operaci
Prin	zvolí funkci Print	Ttog	nastavení typu prolínání, postupně se projíždí všechny možnosti, viz.35)
Pro0??	neprovádí asi žádnou operaci	Tvar	složí pro zadání textu, viz.27)
Pro1??	neprovádí asi žádnou operaci	Txbt	přepínač mezi TOOLS a TEXT 12)
Pro5??	neprovádí asi žádnou operaci	Txdn	sníží hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru x o jedničku
Ptog??	neprovádí asi žádnou operaci	Txup	zvýší hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru x o jedničku
Pund	provede UnDo s paletou barev	Txva	nastaví hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru x na nulu
Quia	zeptá se, jestli chceme ukončit DigiPaint	Tydn	sníží hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru y o jedničku
Quit	okamžitě ukončí DigiPaint bez ptaní	Tyup	sníží hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru y o jedničku
Rdit	zapne/vypne náhodný přechod barev Dithering 30)	Tyva	nastaví hodnotu znásobení počtů štětců Tiles ve směru y na nulu
Redo	zopakuje poslední provedenou operaci (REPEAT) 15)	Ugad	aktualizuje ovládací obrazovku DigiPaintu
Rema	provede operaci Remap	Undo	provede návrat o jednu operaci dozadu (UNDO) 14)
Resi??	neprovádí asi žádnou operaci		
Rotm	rotace celé obrazovky o -90 stupňů, pozor na velikost, máte-li vystřižnut štětec, bude se provádět jen rotace štětce	Varr	nastavení prolínání podél osy x, viz.35)
Rotp	rotace celé obrazovky o +90 stupňů, pozor na velikost, máte-li vystřižnut štětec, bude se provádět jen rotace štětce	Vwpg	zobrazí obrazovku v overscanu 352 bodů na šířku
Rubi??	neprovádí asi žádnou operaci	Vwps	zobrazí obrazovku v overscanu 384 bodů na šířku
Rubt	zapne mód RubThru		
Sabr	otevře save requester pro uložení štětce	Warp??	neprovádí asi žádnou operaci
Sapa	otevře save requester pro uložení obrázku	Whsc	vystřihne celou obrazovku při zapnutých nůžkách
Save	otevře save requester pro uložení obrázku	Wtog	přepínání módu TxMap, viz.33)
Scis	zapíná nůžky 17)		
Shar	nastaví navinování na stojící válec, viz.33), funguje jako přepínač	Xbot??	neprovádí asi žádnou operaci
Shva	nastaví navinování na kouli, viz.33)	Xlef??	neprovádí asi žádnou operaci
Size	spustí funkci Size, nastavení na velikost 320x256 se provede takto: Size 320 256	Xoff??	neprovádí asi žádnou operaci
		Xrig??	neprovádí asi žádnou operaci



MAXIPLAN PLUS

V1.8J

Část 2.

Jiří Arely

7. Menu Project

Volby v tomto menu splňují hlavní příkazy s celým tabulkovým polem (Worksheetem). Volby menu obsahují: otevření nového nebo na disketě uloženého Worksheetu, otevření Makra, smazání souboru z diskety nebo z paměti, uložení na disketu, tisk na tiskárně a otevření a zavření Workbenche.

7.1 New Worksheet (Nová tabulka)

Použitím této funkce menu se vám otevře prázdný Worksheet bez názvu.
Tuto funkci můžete také vyvolat kombinací kláves:
Pravá Amiga + N.

7.2 Open Worksheet (Otevřít tabulku uloženou na disketě)

Objeví se okno pro výběr souborů uložených na disketě. Pokud máte soubory uloženy v jiném než hlavním adresáři nebo na jiné disketě, musíte pro natažení vytvořit v tomto okně kompletní cestu k souboru.
Tuto funkci můžete vyvolat: Pravá Amiga + O.

7.2 Close Worksheet (Uzavřít tabulku)

Užitím tohoto menu uzavřete Worksheet, a tím smažete všechny položky, které jste do tabulky zadali. Program vás požádá o potvrzení volby uzavření tabulky.
Může být vyvoláno: Pravá Amiga + W.

7.3 Delete File (Smazat soubor)

Tato funkce slouží ke smazání určitého Worksheetu z diskety. Po zvolení funkce se vám objeví podobné okno jako u funkce Open Worksheet a po vyhledání souboru na disku a v adresářích na něj kliknete, a ten se objeví v kolonce File Name. Zadáte OK a program se vás ještě jednou zeptá, zda chcete soubor opravdu smazat.

7.4 Save (Uložit soubor)

Tato funkce uloží soubor s jeho současným jménem bez opuštění Maxiplanu. Jestliže Worksheet nebyl ještě uložen a nemá tedy žádné jméno, budete vyzván k jeho zadání.
Uložení může být provedeno klávesami:
Pravá Amiga + S nebo F1 + Shift

7.5 Save As.... (Uložit jako....)

Zde můžete uložit Worksheet na disketu buď pod jiným jménem (vytvořit tak duplikát souboru nebo uložit změněnou verzi tabulky bez ztráty původní) nebo přepsat starou verzi tím, že kliknete v okně na jméno souboru, který má být přepsán. Můžete zde také uložit duplikát souboru na jinou disketu.

Jestliže máte jen jednu disketovou jednotku, můžete jméno druhého disku napsat do řádku označeného PATH a kliknout příkazové pole k prohlédnutí souboru na tomto disku. Nezapomeňte za názvem disku napsat dvojtečku (např. Maxiplan Data:).

7.6 Print (Tisk na tiskárně)

Jestliže zvolíte jako aktivní nějaký řádek, sloupec nebo nějaké pole buněk na výstup pro tiskárnu, vytiskne se jen toto pole. Jestliže je aktivní pouze jedna, kterákoliv buňka, jde na výstup celý zadaný Worksheet. Pokud zvolíte ze submenu funkci Printer, bude tisk proveden z Worksheetu, který máte právě na obrazovce. Jestliže zvolíte File, objeví se okno, ve kterém si zvolíte, který soubor uložený na disketě má být veden na tiskárnu.

7.7 Print Setup (Nastavení tisku)

Zde máte v podmenu několik možností k tomu, abyste si určili, co vše má být při výstupu na tiskárnu vytisknuto. Máte možnost číslování stránek (Page Number), tisk linkové mřížky (Grid), adresy jednotlivých řádek a sloupců (Column/Row) a volba titulku (Title) na vašem tisku.

7.8 Worksheet Status (Stav tabulky)

Tento výběr vás na obrazovce informuje o stavu celé tabulky: Kolik buněk bylo použito a jak mnoho je chráněných, jak velká je zbývající paměť, v jakém jste kalkulačním módu, zda máte navolen hlasový výstup, kolik Worksheetů je v paměti a jakou adresu má poslední použitá buňka.

7.9 Open WorkBench (Otevřít WorkBench)

Tato funkce vám umožní otevřít okno WorkBenche a zde pracovat (např. použít nějaké utility), aniž byste museli opustit Maxiplan. Kdykoliv se můžete pomocí symbolu v pravém horním rohu přemístit zpět.

7.10 Close WorkBench (Zavřít WorkBench)

Pokud máte málo paměti, použijte tuto funkci. Část paměti, která byla použita pro Workbench, eventuálně pro programy v něm otevřené, se opět přiřadí k paměti Maxiplanu.

7.11 Help (Pomoc)

Maxiplan má u všech pull-down menu na posledním místě vždy tzv. Help. Jde o stručný popis funkcí všech položek daného menu. Pokud si během práce v tabulce nebudete vědět rady, můžete si kdykoliv tuto pomůcku vyvolat.

8. Menu Edit

Příkazy v Edit Menu manipulují s buňkami a aktivními poli Worksheetu. Umožňují pojmenování a změny jmen aktivních polí. Další příkazy ukládají jednotlivé buňky nebo vybraná aktivní pole do pomocné paměti počítače (Clipboard), odkud mohou být informace přeneseny na jiné místo tabulky nebo do jiného otevřeného Worksheetu.

8.1 Cut (Vložit do paměti a smazat z původního místa)

Tento příkaz smaže data, vzorce a formáty ze zadaného aktivního pole nebo jedné buňky a všechny informace uloží do pomocné paměti.

Cut je také možno vyvolat pomocí:

Pravé Amiga klávesy + X
nebo funkční klávesou F2

8.2 Copy (Vložit do paměti a ponechat na původním místě)

Uloží data, vzorce a formáty buněk do pomocné paměti. Na rozdíl od funkce Cut nejsou informace ze své pozice smazány.

Copy můžete také zvolit :

Pravá Amiga + C
nebo funkční klávesa F3

8.3 Paste (Umístit z paměti na vybrané místo)

Funkce Paste se používá ve spojení s pomocnou pamětí a novým umístěním v tabulce. Informace o buňce nebo o aktivním poli, které byly uloženy do pomocné paměti počítače pomocí funkcí Cut nebo Copy, můžete kdykoliv znovu vyvolat a vložit na místo, které jste určili umístěním kurzoru. Informace v paměti zůstávají do té doby, než zadáte nové Cut nebo Copy. Můžete tedy vložit stejná data na různá místa tabulky. Pokud obsahují vzorce s adresami buněk, budou adresy přepočítány.

Paste můžete vyvolat klávesami:

Pravá Amiga klávesa + P
nebo funkční klávesa F4

8.4 Paste Data (Vložit z paměti na určené místo pouze data)

Paste Data pracuje stejně jako samotné Paste s tím rozdílem, že na dané místo tabulky ukládá pouze data, nikoliv vzorce a formáty jednotlivých buněk. Do buněk,

které obsahovaly vzorce, umístí data, vypočtená zadaným vzorcem v okamžiku uložení do paměti funkcemi Cut nebo Copy. Funkce může být použita k umístění výsledku výpočtu na určité místo tabulky.

Paste Data můžete vyvolat : F4 + Shift

8.5 Clear (Vyčistit)

Funkce smaže data, vzorce a jejich formáty ze zadaného aktivního pole nebo buňky bez toho, aby je uložila do pomocné paměti (jako to dělá funkce Cut). Po vyvolání Clear budete dotázán, zda chcete opravdu zadané pole nebo buňku smazat.

Clear může být provedeno:

Pravá Amiga klávesa + B
nebo F5

8.6 Clear Data (Smazat data s uchováním formátu buněk)

Pracuje stejně jako Clear s tím rozdílem, že po smazání dat zůstanou zachovány formáty jednotlivých buněk. Opět budete před vykonáním funkce dotázán, zda má být pole opravdu smazáno.

Clear Data můžete také zvolit pomocí:

F5 + Shift

8.7 Define Name (Zadat jméno buňky nebo pole)

Každou buňku nebo celé vybrané pole (Range) můžete pojmenovat. Jestliže zadáte tuto funkci, objeví se vám okno s adresou buňky nebo celého pole. Nyní zadejte název, který může mít maximálně 16 písmen a nesmí obsahovat mezeru. Pokud zadáte jméno, které již bylo v tabulce použito, program se vás zeptá, zda má být dříve zadané jméno přepsáno novými hodnotami. Jestliže potřebujete zjistit adresy buněk podle názvu, použijte funkci Paste Name. Se jménem buňky nebo pole se pracuje i v jiných funkcích Worksheetu a je možno je zadat i do vzorce.

8.8 Modify Name (Změnit zadané jméno)

Po zvolení funkce se vám objeví okno se všemi jmény, které jste v této tabulce zadali. Vyberte si jméno, ve kterém potřebujete provést opravu. Objeví se okno, ve kterém můžete změnit jméno nebo adresy buňky nebo pole buněk.

8.9 Delete Name (Smazat zadané jméno)

Pokud již nějaké jméno nebudete potřebovat, zvolte tuto funkci a ze seznamu jmen vyberte to, které chcete zrušit.

8.10 Paste Function (Vložit funkci do buňky nebo vzorce)

Na obrazovce se objeví okno se všemi matematickými funkcemi Maxiplanu, které můžete používat ve

vzorcích. Kliknutím myši si vyberete potřebnou funkci a v řádku Info se vám zobrazí, jak mají být v této funkci zadány parametry.

Kliknutím OK uzavřete okno s výběrem a funkce se objeví v pracovním řádku tak, že můžete rovnou zadávat parametry. Vzorce ukládané do buněk se mohou samozřejmě skládat z více funkcí, vzájemně kombinovaných.

Paste Function můžete vyvolat i kliknutím na f() v řádku s pomocnými symboly nad pracovním řádkem.

8.11 Paste Name (Vložit zadané jméno do obsahu buňky nebo vzorce)

Touto funkcí můžete zadané jméno vložit do určené buňky. Tato buňka potom stále obsahuje data té buňky, jejíž jméno nese. Jméno je možno také použít ve vzorci. Funkci můžete také zvolit kliknutím nad zadávacím řádkem.

9. Menu Format

Format Menu se používá k určení formátu jedné buňky (Cell) nebo celého aktivního pole (Range), jako např. šířka sloupce, barva, druh písma a mnoho dalšího. Pokud potřebujete vědět, v jakém formátu se nachází určitá buňka, můžete to zjistit prohlédnutím voleb v tomto menu. Pokud volíte nějaký formát u zvoleného aktivního pole, získají volené atributy všechny buňky pole.

9.1 General (Základní formát buňky)

General je základní formát buňky. Zvolením této funkce zrušíte většinu atributů buněk, zvolených ve Format Menu. Při použití formátu General bude text umístěn ve sloupci zleva a čísla zprava. Čísla jsou zobrazena bez omezení desetinných míst. Tento formát je u všech buněk nastaven implicitně. ☐

INZERCE

**Redakce časopisu amiga se stala dealerem na výrobky firmy COMMODORE
a z bohaté hardwarové nabídky vám v současné době můžeme dodat tento
sortiment:**

Amiga 500	16199,- Kčs	Diskety Commodore 3,5" á 10 ks	269,- Kčs
Color monitor 1084 S stereo	11489,- Kčs	NoName á 10 ks	207,- Kčs
Rozšíření paměti A501, 512 KB	2039,- Kčs	Diskbox 3,5" - 80 ks	269,- Kčs
HF modulátor	1049,- Kčs		
Hard disk A590 - 20 MB	14590,- Kčs	C 64-II	5349,- Kčs
Disková jednotka 3,5" A1011	4449,- Kčs	VC 1530	899,- Kčs
		VC 1541	5599,- Kčs
Amiga 2000	27490,- Kčs		
Amiga 2000 E/XT	31290,- Kčs	Komplet 1 - Amiga 500	
Floppy pro A 2000/3000	3999,- Kčs	- Monitor 1084 S	27499,- Kčs
Joystick SJ 119 Junior	159,- Kčs		
SJ 122 Auto fire	214,- Kčs	Komplet 2 - Amiga 500	
SJ 124 Auto fire-microsp.	359,- Kčs	- A501	
SJ 126 Profi	459,- Kčs	- HF modulátor	19149,- Kčs
SJ 130 Infra	1249,- Kčs		
Amiga 3000 - 25 MHz, 2 MB, 100 HD	107990,- Kčs		
Amiga 3000 - 16 MHz, 2 MB, 50 HD	99990,- Kčs		
Color monitor C 1950	19990,- Kčs		
Tiskárna Star LC-20	9349,- Kčs		
Star LC-24-200	16990,- Kčs		
Epson LX 400	8690,- Kčs		
Podložka pod mouse	105,- Kčs		

**Pokud budete mít zájem o další doplňky napište nám
- rádi vám vyhovíme.**

**Vybrané zboží zasíláme poštou na dobírku
do tří týdnů**

**Na dodávku je roční záruka, pozáruční servis
zajištěn!**

**POPTÁVKY ZASÍLEJTE PODEPSANÉ
NA ADRESU REDAKCE**

Word Perfect a čeština

Část 3.

Jan Řepka

Zavedení definice tiskárny do editoru.

Jak bylo již uvedeno v úvodu popisu, definice tiskárny, znakové sady a podavače formulářů je uložena v souborech sPrinter.prt, sFont.prt a sFeed.prt. Tyto soubory na disketě "WP" vytvoříte takto:

V okně, zobrazeném po volbě "Control" z menu "Print", zvolíte "Select Printers". Novou volbu až šesti definic tiskáren provedete stisknutím "PgDn" a "kliknutím" příslušných odpovědí na otázky, které vám bude program předkládat. Snadnější situaci při volbě budou mít ti, co vlastní dvě disketové jednotky. Ostatní budou muset na výzvu několikrát vyměňovat diskety "WP" a "Print" v disketové jednotce. Tuto mnohonásobnou výměnu lze odstranit, a tím i ušetřit disketovou jednotku přehráním souborů printer.prt, font.prt a feed.prt z diskety "print" do operační paměti a provést volbu tiskáren na základě komunikace paměti a diskety "WP". Před zavedením souboru "print" z diskety "WP" musíte zadat příkaz "assign print: ram:", aby Wordperfect soubory potřebné pro tisk hledal v operační paměti. Pro ty, kteří vlastní Wordperfect v4.2 ještě jedno důležité upozornění: Jestliže se pokusíte po výše uvedené definici a volbě tisknout, začne Wordperfect umíněně vyžadovat disketu print:. A pokud máte jen jednu mechaniku, je tisk skoro nemožný. Wordperfect v4.2 totiž hledá nainstalované soubory sPrinter.prt, sFont.prt a sFeed.prt v zařízení print:. Pokud takové zařízení není instalováno, považuje Wordperfect "print:" za název diskety a vyžaduje ji. Když však před spuštěním Wordperfectu zadáte příkaz "assign print: <adresář>" bude Wordperfect všechny soubory, potřebné pro tisk, hledat v zadaném <adresáři>. Můžete např. zadat <adresář> DF0:. Potom budou všechny soubory, potřebné pro tisk, hledány na disketě, z které Wordperfect v4.2 budete spouštět.

Praktický příklad definice tiskárny a tabulky znaků.

Za praktický příklad definice tiskárny k textovému editoru Wordperfect v4.1 a v4.2 byla vybrána definice tiskárny a tabulky znaků pro tiskárny STAR LC-10 a OLIVETTI DM 105. Důvod, proč jsou vybrány právě tyto dvě tiskárny, je následující: Tiskárna STAR LC-10 je často používanou tiskárnou uživateli počítače Amiga a tiskárna OLIVETTI DM-105 je právě jednou z těch tiskáren, které mají určitá omezení. U této tiskárny spočívá omezení v tom, že nelze nadefinovat českou a slovenskou sadu pomocí funkce "download" v kvalitě písma NLQ. V praktickém

příkladě bude uvedeno, jak zpracovat definici tiskárny a tabulku znaků pro tiskárnu STAR LC-10 tak, aby byla schopna tisknout znaky v českém a slovenském jazyce v kvalitě písma DRAFT a jak zpracovat definici tiskárny a tabulku znaků pro tiskárnu OLIVETTI DM 105 tak, aby byla schopna tisknout znaky v českém a slovenském jazyce v kvalitě písma NLQ.

Příklad definice tiskárny a tabulky znaků je proveden takto:

Jednotlivé odpovědi na otázky, které předkládá soubor PRINTDEF jsou číslovány stejně, jak jsou uvedeny v popisu definice tiskárny a tak, jak jsou uvedeny v samotném programu PRINTDEF. Odpovědi jsou v případě nutnosti doplněny i dalším slovním vysvětlením. Vždy je uvedena nejdříve odpověď pro tiskárnu STAR LC-10 a potom pro tiskárnu OLIVETTI DM 105.

Před popisem praktického příkladu vyjdeme z několika základních podmínek:

1. Máme nadefinován "downloadový" soubor pro tiskárnu STAR LC-10, který obsahuje sekvence pro tisk českých a slovenských znaků. Jak jej vytvoříme a zavedeme do tiskárny, je popsáno např. v časopise AMIGA č.5/90, článek "Tisk češtiny na tiskárně Star LC-10", str.8-9.
2. Máme nadefinován "downloadový" soubor pro tiskárnu OLIVETTI DM 105, který obsahuje sekvence pro tisk všech diakritických znamének, které se vyskytují u českých a slovenských znaků.
3. Obě tiskárny jsou nastaveny pro použití standardní znakové sady, mají zapnutu funkci download a jsou schopny emulovat standard EPSON.

Popis praktického příkladu.

V popise bude vždy ke každé otázce uveden typ tiskárny a odpověď pro každou tiskárnu. Po zavolání a otevření souboru PRINTDEF vytvoříme řetězce pro definice tiskáren takto:

1. Inicializace tiskárny.
 - 1.1 Typ tiskárny.
Star LC-10 (dále jen LC-10) - odpověď: 0
OLIVETTI DM 105 (dále jen DM 105)
- odpověď: 0
 - 1.2 Inicializace tiskárny před tiskem.
LC-10 - odpověď: <27>t0
DM 105 - odpověď: <27>7
 - 1.3 Nastavení tiskárny po tisku.
LC-10 - odpověď: <27>A<12>
DM 105 - odpověď: <27>A<12>
 - 1.4 Inicializace tiskárny na začátku stránky.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.

Je nutné upozornit na to, že záleží též na uživateli, zdali

chce tiskárnu na začátku stránky uvést do nějakého konkrétního stavu. Většinou je to možné provést pomocí funkcí Wordperfectu, volených z menu editoru.

- 1.5 Nastavení tiskárny na konci stránky.
LC-10 - odpověď: < 12 >
DM 105 - odpověď: < 12 >
- 1.6 Přesun tiskové hlavy na konci stránky.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 1.7 Vyslání zvukového signálu (Bell) při čekání tiskárny.
LC-10 - odpověď: Y ("yes")
DM 105 - odpověď: N ("no")
- 1.8 Nastavení typu délky stránky.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
2. Řízení návratu hlavy na začátek řádky/o 1 mezeru zpět.
 - 2.1 Provedení návratu hlavy na začátek řádky. (CR)
LC-10 - odpověď: < 13 >
DM 105 - odpověď: < 13 >
 - 2.2 Automatický CR a LF.
LC-10 - odpověď: Y
DM 105 - odpověď: Y
 - 2.3 Automatický LF a CR.
LC-10 - odpověď: N
DM 105 - odpověď: N

Důvod odpovědí uvedených v bodech 2.1, 2.2 a 2.3 je uveden v popisu těchto odstavců.

- 2.4 Má tiskárna možnost backspace (návrat hlavy o 1 pozici)?
LC-10 - odpověď: Y
DM 105 - odpověď: Y
- 2.5 Provedení backspace.
LC-10 - odpověď: < 8 >
DM 105 - odpověď: < 8 >
- 2.6 Automatické podtržení při druhém průchodu hlavy.
LC-10 - odpověď: Y
DM 105 - odpověď: Y
- 2.7 Počet přetisků při tučném tisku.
LC-10 - odpověď: 3
DM 105 - odpověď: 3

Zde zadaná odpověď záleží na tom, jak chce mít uživatel tisk tučný (černý). Menší počet přetisků způsobí šedé písmo.

3. Řádkování a VMI.

3.1 Nastavení 6 řádků/palec.

LC-10 - odpověď: < 27 > 2
DM 105 - odpověď: < 27 > 2

3.2 Nastavení 8 řádků/palec.

LC-10 - odpověď: < 27 > 0
DM 105 - odpověď: < 27 > 0

3.3 Provedení LF.

LC-10 - odpověď: < 13 > < 10 >
DM 105 - odpověď: < 13 > < 10 >

3.4 Provedení posunu papíru o řádek zpět.

LC-10 - odpověď: < 27 > j < 27 >
DM 105 - odpověď: < 27 > j < 27 >

3.5 Provedení posunu papíru o 1/2 řádky zpět.

LC-10 - odpověď: < 27 > J < 13 >
DM 105 - odpověď: < 27 > J < 13 >

3.6 Provedení zpětného posunu papíru o 1/2 řádky.

LC-10 - odpověď: < 27 > j < 13 >
DM 105 - odpověď: < 27 > j < 13 >

3.7 Posun papíru o 1/24 palce.

LC-10 - odpověď: < 27 > J < 9 >
DM 105 - odpověď: < 27 > J < 9 >

Posuny papíru jsou u obou tiskáren řešeny pomocí ESC-ové sekvence < 27 > j, J(n). Konstanta (n) je vypočítána na základě posunů, uvedených v popisu v odstavci 3.6. Pokud by tento posuv pro jiné tiskárny nevyhovoval, je nutné změnit konstantu (n).

3.8 Jednotka VMI

LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0

Ani jedna z definovaných tiskáren nepodporuje VMI, HMI a mikrorozteč. Proto odpovědi na otázky, týkající se VMI, HMI a mikrorozteče jsou nulové nebo nejsou zadány žádné řetězce.

3.9 Nastavení VMI.

LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.

3.A Faktor posunu VMI.

LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0

3.B Maximální nastavení VMI.

LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0

4. Mikrorozteč HMI.

- 4.1 Jednotka HMI.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
- 4.2 Natavení HMI.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 4.3 HMI nebo MS (faktor mikrorozteče) korekční faktor.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
- 4.4 Maximální nastavení HMI nebo MS.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
- 4.5 Provedení posunu o mikrorozteč.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 4.6-4.A Posun o 1, 2, 4, 8, 16 jednotek.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 4.B Použit mikrorozteč při proporcionálním mezerování?
LC-10 - odpověď: N
DM 105 - odpověď: N
5. Indexování, podtrhávání, tučnost.
- 5.1, 5.2 Dolní index zap/vyp.
LC-10 - odpověď: <27> S1, <27> T
DM 105 - odpověď: <27> S1, <27> T
- 5.3, 5.4 Horní index zap/vyp.
LC-10 - odpověď: <27> S0, <27> T
DM 105 - odpověď: <27> S0, <27> T
- 5.5, 5.6 Podtrhávání zap/vyp.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- Řetězce necháme u obou tiskáren volné a "necháme" podtrhávání na Wordperfectu.
- 5.7, 5.8 Dvojitě podtrhávání zap/vyp.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- Obě tiskárny nemají definovanu tuto ESCepovou funkci.
6. Písmo tučné, italica.
- 6.1, 6.2 Tučné zap/vyp nebo start/konec 2.průběhu tučného tisku.
LC-10 - odpověď: <27> E, <27> F
DM 105 - odpověď: <27> E, <27> F
- 6.3 Tisk tučného textu na druhý průchod ?
LC-10 - odpověď: Y
DM 105 - odpověď: Y
- 6.4, 6.5 Italica zap/vyp.
LC-10 - odpověď: <27> 4, <27> 5
DM 105 - odpověď: <27> 4, <27> 5
7. Speciální textové značky.
- 7.1, 7.2 Posun nahoru/dolů pro dvojitě podtržené znaky.
LC-10-odpověď: <27> J <14>, <27> j <14>
DM 105 - odpověď: <27> J <14>, <27> j <14>
- 7.3 Znakový kód pro zvýraznění.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
- 7.4, 7.5 Zvýrazněný tisk zap/vyp.
LC-10 - odpověď: <27> G, <27> H
DM 105 - odpověď: <27> G, <27> H
- 7.6 Znakový kód pro zarovnání.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0
- 7.7, 7.8 Zarovnávání zap/vyp.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 7.9 Znak pro řádek konečné poznámky.
LC-10 - odpověď: 32
DM 105 - odpověď: 32
- 7.A Vynechání podtržení při tisku konečné poznámky.
LC-10 - odpověď: N
DM 105 - odpověď: N
8. Rozteč znaků/různé.
- 8.1, 8.2, 8.3 Nastavení rozteče znaků 10, 12, 15.
LC-10 - odpověď: <27> P, <27> M, <15>
DM 105 - odpověď: <27> P, <27> M, <15>
- Kódem <15> je definována rozteč znaků 17,1 cpi. Obě tiskárny nemají ESCepovou sekvenci pro definici rozteče znaků 15 cpi.
- 8.4, 8.5 Dopředný/zpětný tisk zapnut.
LC-10 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.

- DM 105 - odpověď: řetězec pro odpověď zůstává volný.
- 8.6, 8.7 Proporcionální rozteč zap/vyp.
LC-10 - odpověď: <27>p1, <27>p0
DM 105 - odpověď: <27>p1, <27>p0
- 8.8, 8.9 Přepnutí do alternativní/normální znakové sady.
LC-10 - odpověď: <27>%1, <27>%0
DM 105 - odpověď:
<27>%1<0> <27>j<10> <27>G,
<27>H<27>J<10> <27>%0<0>

Těmito dvěma body vlastně nadefinujeme speciální kód <A>, jehož význam je popsán v odstavci "Vysvětlení speciálních kódů".

U definice tiskárny LC-10 použijeme kód <A> ve znakové tabulce pro přepnutí do alternativní znakové sady, kterou je vlastně sada českých a slovenských znaků, nadefinovaná funkcí "download" do RAM paměti tiskárny.

U definice tiskárny DM 105 použijeme kód <A> nejen pro přepnutí do alternativní znakové sady, kterou tvoří vlastně nadefinovaná diakritická znaménka funkcí "download" do RAM paměti tiskárny, ale i pro posun papíru dozadu a dopředu tak, abychom mohli tato znaménka tisknout nad znaky, vybíranými ze znakové sady, umístěné v paměti ROM tiskárny. Dále je zajištěn též dvojitý tisk diakritických znamének, protože po vytištění jsou k nerozeznání od znamének, které by byly definovány funkcí "download" v kvalitě tisku NLQ. Tím se vlastně vysvětluje skutečnost, proč můžeme tiskárnou DM 105 tisknout v kvalitě tisku NLQ české a slovenské znaky, i když tato tiskárna nemá funkci "download" v NLQ.

- 8.A, 8.B Maximální/minimální šířka mezery.
LC-10 - odpověď: 0
DM 105 - odpověď: 0

9. Změna znakových sad.
9.1, 3, 5, 7 A.1, 3, 5, 7 Přepnutí do znakové sady.
LC-10 - odpověď: vytvořený řetězec záleží na uživateli.
DM 105 - odpověď: minimálně musí obsahovat <27>x<1>

U tiskárny LC-10 může zůstat odstavec A.1. - Přepnutí do znakové sady č.1, bez zadaného řetězce, protože každý uživatel bude pravděpodobně používat tuto sadu pro tisk ve fontu 10 cpi pica. Do dalšího odstavce může uživatel vytvořit např. řetězec pro zapnutí tisku širokého písma, které nejde zapnout z menu Wordperfectu. ESCepovou sekvenci pro zapnutí širokého písma najdete v manuálu tiskárny. Definice dalších odstavců až po odstavec A.7. záleží na uživateli. Nezapomeňte však na to, že znaky, vybírané z paměti RAM, můžete tisknout pouze ve tvaru, ve kterém jsou nadefinovány.

U tiskárny DM 105 musí řetězec v popisovaných odstavcích obsahovat minimálně výše uvedenou ESCepovou sekvenci pro přepnutí tiskárny do kvality tisku NLQ. Jinak platí vše stejně jako u tiskárny LC-10.

- 9.2, 4, 6, 8 A.2, 4, 6, 8 Přepnutí zpět ze znakové sady.

LC-10 - odpověď: ESCepová sekvence pro zrušení tisku nadefinovaného uživatelem v předchozích odstavcích pro přepnutí do znakové sady.

DM 105 - odpověď: minimálně musí obsahovat <27>x<1> + ESCepová sekvence pro zrušení tisku, nadefinovaného uživatelem v předchozích odstavcích pro přepnutí do znakové sady. □

OPRAVA

Vážení čtenáři, při elektronickém zpracování textu článku "Wordperfect a čeština" uveřejněném v 8 čísle, došlo k vypadnutí několika slov a kódů pro definici tiskárny.

- strana 5 levý sloupec 19 věta od shora má správně být: uvnitř ostrých závorek (např. <127>, <2> apod.).
- strana 5 prostřední sloupec 23 věta od shora má správně být: příkaz k nastavení původní hodnoty
- strana 6 levý sloupec 34 a 35 věta od shora má správně být: příkazem <O>. Ve znakové tabulce, způsobí pouze přepnutí znakové sady
- strana 6 pravý sloupec 1 a 2 věta od shora má správně být: znaků <V> <255> je nalezena v této tabulce znaků. V krátkosti můžeme říci, že
- strana 8 prostřední sloupec 3 věta od shora má správně být: Většinou to bývá kód <8>. Jestliže vaše
- strana 8 levý sloupec 10 věta od shora má správně být: dardní hodnotu <8>.
- strana 9 prostřední sloupec 25 věta od shora má správně být: kódy <K> nebo <L> tam, kde je nastavení VMI
- strana 10 levý sloupec 12 až 14 věta od shora má správně být: nastavení HMI. Vložte kódy <G> nebo <H> tam, kde je třeba vložit aktuální HMI. Např. Diabolo vyžaduje nastavení HMI v binární formě: <27><31><G>.
- strana 10 levý sloupec 17 věta od shora má správně být: nebo k hodnotě rozteče, když nahrazuje kódy <G>, <H>, <S> nebo <T>.
- strana 10 levý sloupec 20 a 21 věta od shora má správně být: je 1, tj. nastavení HMI na 1/120 palce = <27><31><2>, nastavení HMI na 2/120 palce = <27><31><3>.

Redakce se všem čtenářům za chybu omlouvá.

PROGRAM

Program "Barevník" nám zaslal čtenář O. Mikulecký, a protože se nám zdál vhodný zejména pro začátečníky, kteří mají problémy s nastavováním parametrů pro příkaz PALETTE, rozhodli jsme se k jeho otištění.

```
' Program: Urcovani pomeru zakladnich barev pro
prikaz PALETTE.
' Pocitac: A500, A2000
' Jazyk: Amiga-Basic
' Autor: Mikulecky, r 1990
' Bytes: 5237
' -----
SCREEN 1,640,200,4,2
WINDOW 2,,,2,1
RANDOMIZE TIMER
PALETTE 4,,7,,7,7
COLOR 0,4
CLS :j=5
FOR i=310 TO 110 STEP -22
    j=j+1:k=k+.01
    PALETTE j,RND,RND,RND
    CIRCLE (315,93),i,j,,,25+k
    PAINT (315,93),j
    CIRCLE (315,93),i,2,,,25+k
NEXT
PALETTE 5,1,1,0
COLOR 2,5
LOCATE 11,31:PRINT "....."
LOCATE 12,31:PRINT ": B A R E V N I K : "
LOCATE 13,31:PRINT "....."
COLOR 1,4
LOCATE 22,61:PRINT "@ Mikulecky, 1990
COLOR 5,4
uvod:
MOUSE ON
xx$=INKEY$
IF xx$ < > "" THEN pouceni
ON MOUSE GOSUB pouceni
GOTO uvod
pouceni:
CLS : MOUSE OFF
LOCATE 4,11:PRINT "Uzivatel'sky program pro
snadnej'si praci s prikazem PALETTE
LOCATE 5,11:PRINT "v jazyce Amiga Basic. Vlastni
hlavni program ma dve casti.
LOCATE 8,9:PRINT "Prvni cast (Program 1)
ukazuje ciselnou hodnotu tri zakladnich
LOCATE 9,9:PRINT "barevných slozek vybrane
barvy z tabulky nahodne generovanych
LOCATE 10,9:PRINT "barev. Vyber barevneho terce
provadejte mysi. Novou tabulku
LOCATE 11,9:PRINT "barev vyvolate stisknutim
```

mezerniku.

```
LOCATE 13,9:PRINT "Druha cast (Program 2)
ukazuje okamzite vyslednou barvu podle
LOCATE 14,9:PRINT "zvolených zakladnich barev.
Barvy a jejich sytost (ciselnou
LOCATE 15,9:PRINT "hodnotu) zvolite mysi tak, ze
budete sipkou posunovat pri
LOCATE 16,9:PRINT "stisknete leve klavesu v ob-
delnici vybrane barvy. R je cervena
LOCATE 17,9:PRINT "G je zelena a B je modra
zakladni barva. Vpravo vedle jednot-
LOCATE 18,9:PRINT "livých obelnicu se okamzite
objevi ciselna hodnota prislusne
LOCATE 19,9:PRINT "zakladni barvy a v ovalu dole
se objevi vysledna barva.
LOCATE 21,9:PRINT "Pro zmenu programu
pouzijte nabidku MENU, v pripade nutnosti
LOCATE 22,9:PRINT "klavesu HELP.
zacatek:
MENU ON
MENU 1,0,1,"Nabidka "
MENU 1,1,1,"Program 1 - nahodne barvy"
MENU 1,2,1,"Program 2 - michani barev"
MENU 1,3,1,"Konec
" nic:
ON MENU GOSUB obraz
GOTO nic
prvni:
'--- Program 1 - nahodne barvy
CLEAR
DIM c(32),z(32),m(32)
RANDOMIZE TIMER
PALETTE 3,,85,,82,,77
COLOR 2,3
CLS
opakovani:
FOR p=4 TO 31
    cv=INT(RND*100):c(p)=cv/100
    zv=INT(RND*100):z(p)=zv/100
    mv=INT(RND*100):m(p)=mv/100
    PALETTE p,c(p),z(p),m(p)
NEXT
IF f=1 THEN cekani
p=4
FOR x=0 TO 252 STEP 42
    FOR y=0 TO 114 STEP 38
        CIRCLE (25+x,52+y),15,p
        PAINT (25+x,52+y),p
```

PROGRAM

```

        CIRCLE (25 + x,52 + y),15,2
        p = p + 1
    NEXT
NEXT
LOCATE 2,5 :PRINT "Cervena"
LOCATE 2,17 :PRINT "Zelena"
LOCATE 2,31 :PRINT "Modra"
cek:
    GOSUB cekani
    LOCATE 4,6 :PRINT c(r) " "
    LOCATE 4,18 :PRINT z(r) " "
    LOCATE 4,31 :PRINT m(r) " "
    GOTO cek
druhy:          '--- Program 2 - michani barev
    CLEAR
    PALETTE 4,85,,82,,77
    PALETTE 5,1,0,0
    PALETTE 6,0,1,0
    PALETTE 7,0,0,1
    PALETTE 8,0,0,0
    COLOR 2,4
    CLS
    LINE (39,22)-(241,32),2,b
    LINE (39,38)-(241,48),2,b
    LINE (39,54)-(241,64),2,b
    CIRCLE (157,120),120,8,,,35
    PAINT (157,120),8
    CIRCLE (157,120),120,2,,,35
    LOCATE 22,4 :PRINT "Vysledek pomeru zakladnich
                        barev."
    LOCATE 2,6 :PRINT "0 < ...Zakladni barvy... > 1"
    LOCATE 4,3 :PRINT "R"
    LOCATE 6,3 :PRINT "G"
    LOCATE 8,3 :PRINT "B"
psani:
    LOCATE 4,33 :PRINT cx" "
    LOCATE 6,33 :PRINT zx" "
    LOCATE 8,33 :PRINT mx" "
    LINE (40,c)-(v,d),b,bf
    LINE (v,c)-(240,d),4,bf
    PALETTE 8,cx,zx,mx
tahni:
    a$ = INKEY$
    IF a$ = CHR$(139) THEN e = 3
    IF e = 3 THEN e = 0 :GOTO preruseni
    ON MENU GOSUB vyber
    IF MOUSE(0) = 0 THEN tahni
    v = ABS(1-MOUSE(1))
    s = ABS(2-MOUSE(2))
    IF v < 40 OR v > 240 THEN tahni

    IF s > 22 AND s < 32 THEN b = 5 :c = 23 :d = 31
    :cx = INT((v-40)/2) :cx = cx/100 :GOTO psani
    IF s > 38 AND s < 48 THEN b = 6 :c = 39 :d = 47
    :zx = INT((v-40)/2) :zx = zx/100 :GOTO psani
    IF s > 54 AND s < 64 THEN b = 7 :c = 55 :d = 63
    :mx = INT
    ((v-40)/2) :mx = mx/100 :GOTO psani
    GOTO tahni
obraz:
    CLS
    WINDOW CLOSE 2
    SCREEN CLOSE 1
    CLEAR SCREEN 1,320,200,5,1
    WINDOW 3,"* * Pomer barev pro prikaz PALETTE. *
    ",2,1
vyber:
    MENU ON
    v = MENU(1)
    IF v = 1 THEN prvni
    IF v = 2 THEN druhy
    WINDOW CLOSE 3
    SCREEN CLOSE 1
    CLS :CLEAR
    LOCATE 11,30 :PRINT "Dekuji za spolupraci,"
    LOCATE 13,20 :PRINT "doufam, ze jste spokojeni s
    moji sluzbou."
    ON TIMER (5) GOSUB konec cas:
    TIMER ON
    GOTO cas
preruseni:
    WINDOW CLOSE 3
    SCREEN CLOSE 1
    CLEAR
    GOTO pouceni
cekani:
    a$ = INKEY$
    IF a$ = CHR$(32) THEN e = 1
    IF a$ = CHR$(139) THEN e = 2
    IF e = 1 THEN e = 0 :f = 1 :GOTO opakovani
    IF e = 2 THEN e = 0 :GOTO preruseni
    ON MENU GOSUB vyber
    IF MOUSE(0) = 0 OR MOUSE(0) = -1 THEN cekani
    s = ABS(4-MOUSE(4))
    v = ABS(3-MOUSE(3))
    r = POINT(v,s)
    RETURN
konec:
    CLS
    LOCATE 11,30 :PRINT "Konec programu."
    END

```


HELLCAT

KARFI, GRIFIN, DOCTOR

WINGS OF FURY

Unlim. soft. Inc 1989

TEST 10/91		
Grafika	65%	Celkem 68%
Zvuk	73%	
Idea	55%	
Přitažlivost	60%	

Píše se rok 1944 a na světě zuří druhá světová válka. Největší boje se odehrávají na evropském kontinentu. Velká část ostrovů v Tichomoří patřila Japonsku. Po roce 1941, po úspěšném zničení amerického přístavu Pearl Harber, se Japoncům již další takto úspěšná akce nepodařila, ale zato americké vojenské síly jim Pearl Harber nikdy neodpustily... Nyní vstupujete do boje /do hry/ vy, jako pilot neuvěřitelně silného a vždy vítězného stíhacího bombardovacího letounu FGF Hell Cat.

Po nahrání do počítače si musíte zvolit svoji hodnotu /obtížnost/ od MID SHIPMANa /nejlehčí/ až po CAPTAINa /nejobtížnější možnost/. Na zvolení této obtížnosti závisí také počet ostrovů a lodí, které musíte zničit, abyste mohl postoupit dále. Obtížnosti jsou tyto :

MIDSHIPMAN - začínáte s úkolem zničit 1 ostrov v Tichomoří. Jestliže se vám to podaří, aniž byste ztratili všechny své životy, postoupíte dále, kde již musíte zničit dva ostrovy, potom tři atd.

ENSIGN - 2 ostrovy

LT. JUNIOR GRADE - 3 ostrovy a 1 nepřátelskou loď

LIEUTENANT - 3 ostrovy a 2 lodí

LT. COMMAN. - 3 ostrovy a 1 loď
COMMANDER - 2 ostrovy a 2 lodí
CAPTAIN - 4 ostrovy a 2 lodí

Po zvolení vaší hodnoty již nic nebrání odplutí letadlové loďi do Tichomoří - váš úkol je jasný - zničit japonské základny na ostrovech v Tichomoří, japonské nuly..../které občas potopí i vaši mateřskou letadlovou loď. Každý zásah vaší letadlové loďi torpédem poznáte tak, že obrazovka červeně zabliká/.

Po vyzbrojení svého stroje /pomocí pohybu joysticku nahoru a dolů si můžete vybrat, zda se chcete vyzbrojit 30 bombami, 15 raketami anebo jedním torpédem/ stisknete fire a vyjedete i se svým Hell Catem na startovací plochu lodí, joystick dejte doleva /plyn/ a stále ho držte v této poloze, jakmile se octnete ve vzduchu nahoru /do strany/ - stále držte plyn!!! Nyní již stačí udržovat kurs na váš cíl.

Palubní deska vašeho Hell Cat /zleva doprava/ :

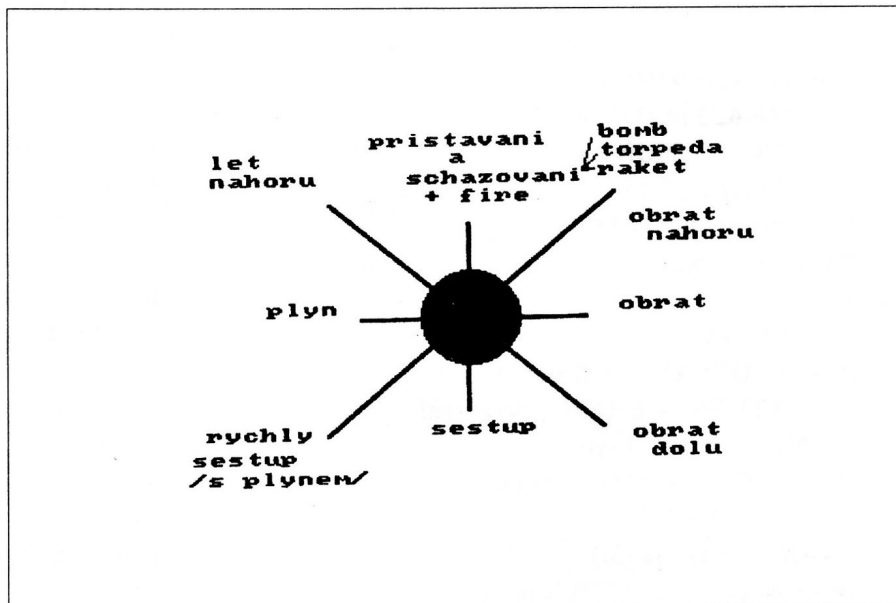
Číslo /30, 15, 1/ a nad ním příslušný obrázek značí, čím je váš Hell Cat vyzbrojen /bomby, rakety, torpédo/.

Číslo, které je na pozadí nakresleného letadla udává počet vašich letadel /životů/. První budík označuje, kolik máte v zásobě oleje a druhý, kolik pohonných hmot. Jestliže začnete mít málo benzínu /oleje/, např. po dlouhém letu nebo poškozením letadla začne vám na příslušném budíku svítit uprostřed červené světlo. Mezi budíky je vaše přední okno /kterým vidíte vše z pohledu, jakoby jste v letadle seděl/, na němž je umístěn zaměřovač vašeho kanónu. Ve třetí části palubní desky /která je umístěna ve spodní části obrazovky/ je vaše score a pod ním počet sestřelených letadel.

Házení torpéd, bombardování a střelení raket není tak jednoduché, jak se zdá. Jestliže chcete potopit japonskou letadlovou loď a nebo křižník, musíte letět nízko nad povrchem mořské hladiny a až bude loď na dostřel, dejte joystick nahoru a stisknete fire. Jestliže se vám podařilo hodit torpédo dobře na hladinu moře a nebyl jste příliš blízko nepřátelské loďi, aby torpédo ve vzduchu sestřelila, uvidíte na hladině jak se torpédo blíží na cíl.

Bomby shazujete tak, že dáte joystick nahoru a stisknete fire.

Nejobtížnější je střelit rakety tak, aby zasáhly cíl. Je to otázka



tréninku, za krátký čas se to dá celkem dobře naučit. Rakety se vypouštějí stejně jako bomby a torpéda - joystick nahoru a stisknout fire /rakety jsou jedinou vaší zbraní, kterou můžete zničit protiletadlové pevnosti při pobřeží ostrovů/.

Mám pro vás jednu osvědčenou radu: Jakmile na vás budou útočit japonská letadla /zejména ve vyšších obtížnostech/, sleťte nízko nad hladinu moře /asi 2 cm/ a japonská letadla sice poletí nad vámi, ale nijak vám neublíží, protože vás již nemohou zasáhnout.

Podrobný popis funkcí joysticku při této hře ukazuje obrázek.

ESC - pauza, po opětovném stisknutí této klávesy se znovu vrátíte do hry.

NÁZOR GRIFIN:

Wings of fury je celkem propracovaná střílečka. Grafika je slušná, zvukové efekty rovněž.

NITRO

■ **Psygnosis** 1990

TEST 10/91

Grafika	78 %	Celkem 71 %
Zvuk	75 %	
Idea	58 %	
Přitažlivost	75 %	

Jedná se o hru typu Super cars 1.2. Na obrazovce vidíte v ptačí perspektivě svůj závodní vůz spolu s dalšími třemi. Hru mohou hrát až tři hráči, čtvrté auto hraje vždy počítač.

1. hráč - joystick v portu 2
2. hráč - joystick v portu 1
3. hráč - klávesnice

Ke zdárnému ukončení musíte projet čtyři etapy: City, Forest, Desert, Apocalypse. Každá etapa má určitý počet kol. Po projetí každého kola uvidíte své umístění a potom váš celkový počet bodů.

Podle toho, na kterém místě se umístíte, tolik získáváte benzínu a peněz. Hra končí, jen když vám dojde benzín /gas/, který si můžete po zdárném ukončení každého kola kupovat ještě spolu s dalšími potřebnými věcmi v PUT SHOPu.

Na tratích na vás číhají nejrůznější nebezpečí, kterým se musíte vyhnout, jako jsou např. olejové skvrny, kameny, anebo i voda na silnici. Protože nárazem do těchto předmětů ztratíte rychlost, váš vůz se rozjíždí pomaleji, a vy tak ztrácíte drahocenný čas a dáváte zbytečný náskok svým protihráčům.

Ovládání je velmi jednoduché:

- P - pauza, po opětovném stisknutí se vrátíte do hry.
F9 - hudbu vypnout
F10 - hudbu opět zapnout

NÁZOR GRIFIN:

Jedná se o velmi přitažlivou hru s pěknou hudbou a dobrými zvukovými efekty. Ani grafika není nejhorší. Snad největší výhodou této hry je, že v ní své síly mohou měřit současně až tři hráči.

MONACO GP

■ **The Inquisitors** 1990

TEST 10/91

Grafika	75 %	Celkem 67 %
Zvuk	69 %	
Idea	65 %	
Přitažlivost	60 %	

Chtěl jste se už někdy stát pilotem závodního vozu a ještě k tomu na závodním okruhu v Monacu? Pokud máte Amigu a tuto hru, jste již svému snu na dosah ruky. Stačí si jen nasadit helmu, obléci kombinézu a sednout si do svého vozu; nyní již vše záleží jen a jen na vás.

Nejprve se musíte kvalifikovat, abyste mohl postoupit. Potom je vaším úkolem skončit závod na prvním místě /jestli se vám to podaří, jste jednička - blahopřeji!/.

Není to tak jednoduché, jak se na první pohled zdá, protože než se svým novým vozem sžijete, tak to sem tam jednu tu utrženou poloosu přece jenom stojí. A také nejezdíte stále jen za slabého vánku a svítícího slunce, ale může se vám stát, že pojedete ve špatném počasí, silnice bude mokrá a...

Obtížnost, kterou si zvolíte, závisí jen na vás. Tím si samozřejmě volíte složitost ovládání.

Hned po nahrání hry si musíte pomocí klávesy C zvolit, zda chcete hrát myší/mouse/ nebo joystickem/joystick/. K nastavení obtížnosti slouží klávesa S, kde LOW/nízká/, MEDIUM/střední/ a HIGH/vysoká/.

Poté si volíte, jakou chcete mít převodovku a svou vypělost:

automatická - začátečník /řazení probíhá zcela automaticky, vy jen přidáváte plyn/

čtyřrychlostní - pokročilý /řadíte pomocí fire čtyři rychlosti/

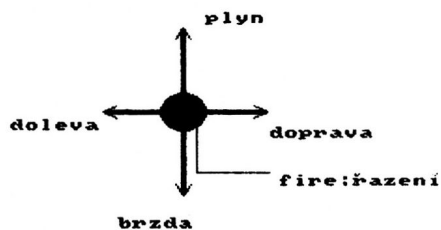
sedmírychlostní - profesionál /řadíte pomocí fire sedm rychlostí/

Jestliže si zvolíte automatiku, nemusíte se o nic starat a jen přidáváte plyn. Váš vůz ale nemá takovou akceleraci jako při zvolení manuálního řazení.

Svůj závodní vůz ovládáte joystickem /v porty 2/ - viz obrázek.

NÁZOR GRIFIN:

Monaco GP je jednou z mých nejmilejších her. Za výborným námětem nepokulhá ani grafika ani zvukové efekty, které jsou na velmi dobré úrovni, což u mnoha her neznáme. Tato hra člověka nikdy neomrzí, protože je pokaždé trochu jiná a já se k ní vždy rád vracím.



SUPER CARS II

/Gremlin Graphics 1991/

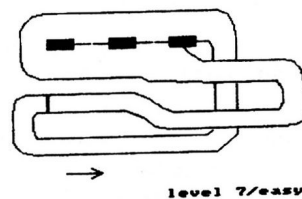
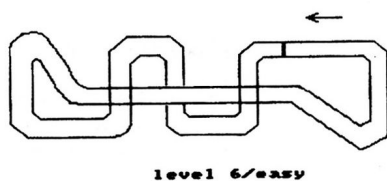
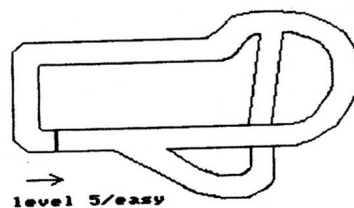
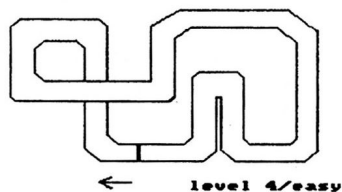
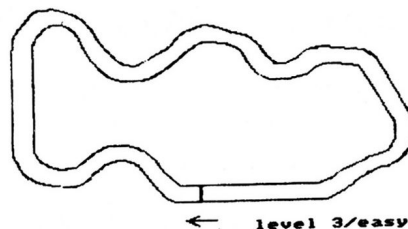
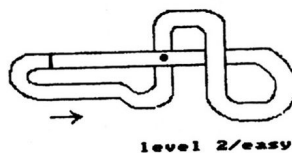
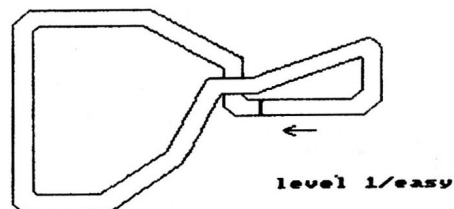
DODATEK

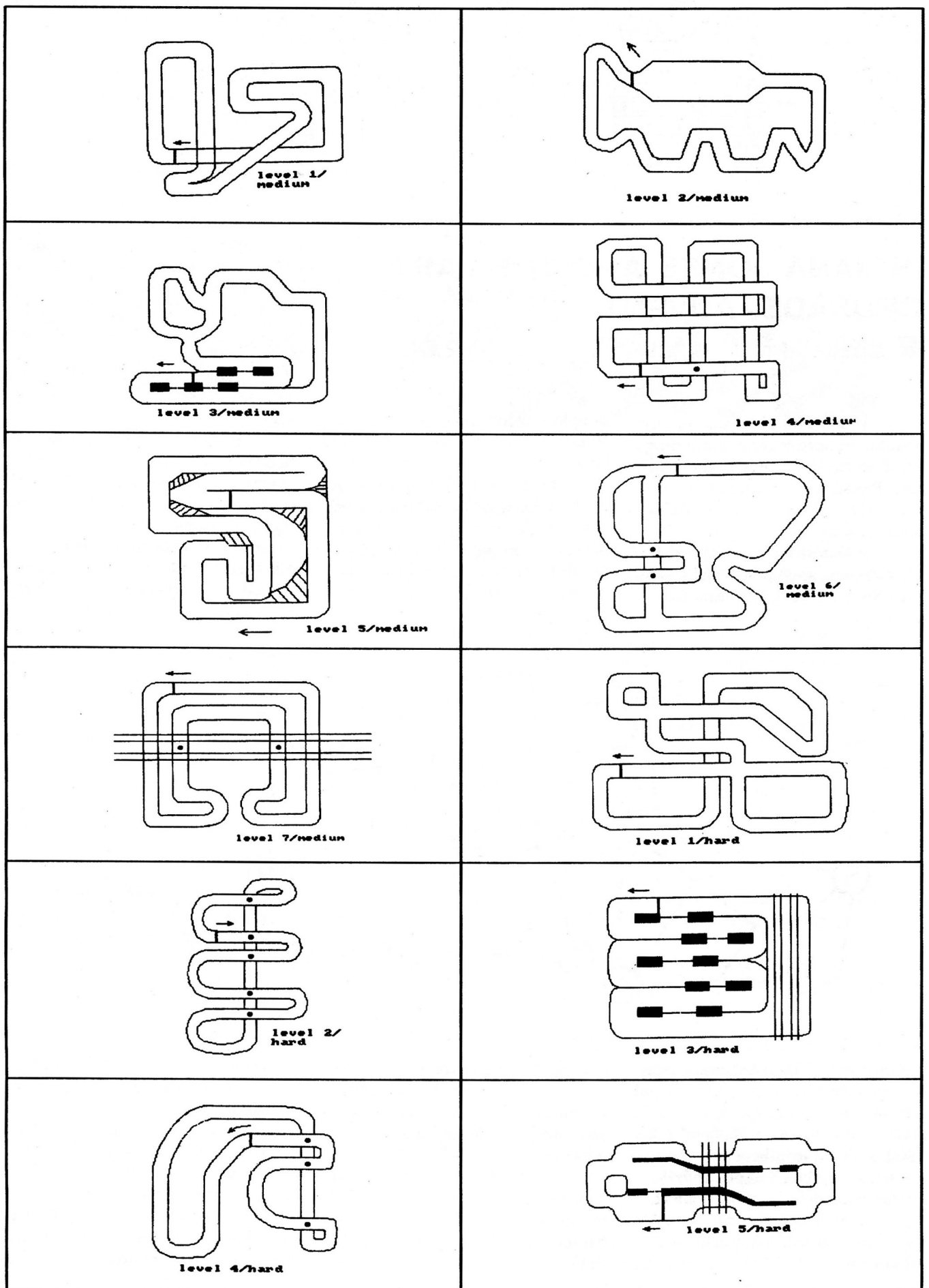
Vzhledem k obtížné a komplikované orientaci při hře Super cars II / zejména při hře dvou hráčů, kdy je obrazovka rozdělena na dvě části /, jsme se rozhodli uveřejnit / po návodu na Super Cars II z č.8/91 / dodatek - kompletní mapky všech 21 levelů. Věříme, že s jejich pomocí, již nebude pro nikoho z vás velkým problémem tuto hru dohrát do konce / ani při hře pro dva hráče /.

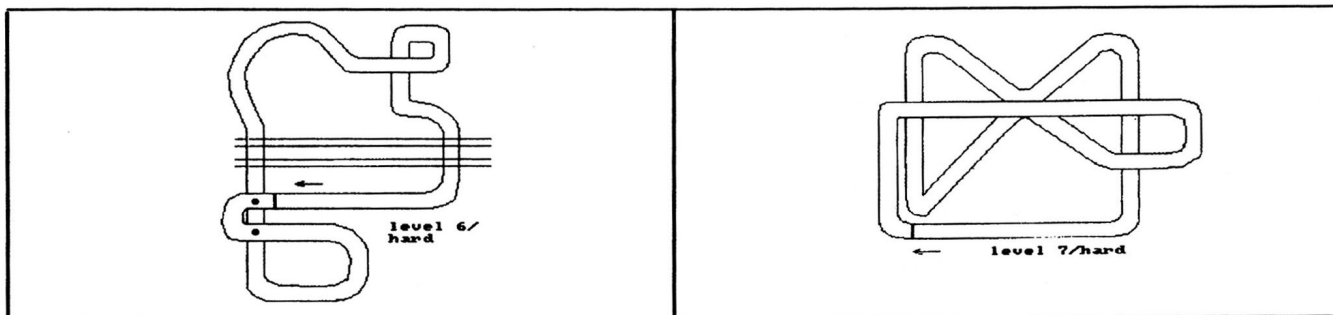
Na každé mapce je vyznačen váš směr jízdy, startovací /a zároveň cílová čára, přeskoky silnic, jak ukazuje legenda /viz vedle/.

LEGENDA :

- | - startovní čára
- - přeskok
- ← - směr jízdy







INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - ADVENT.

■ LucasFilm 1989

2.DÍL

V minulém čísle jsme opustili našeho neohroženého archeologa právě ve chvíli, kdy nasedl do letadla směr Benátky. Dnes se podíváme, jaká ho (vlastně vás) tam čekají dobrodružství.

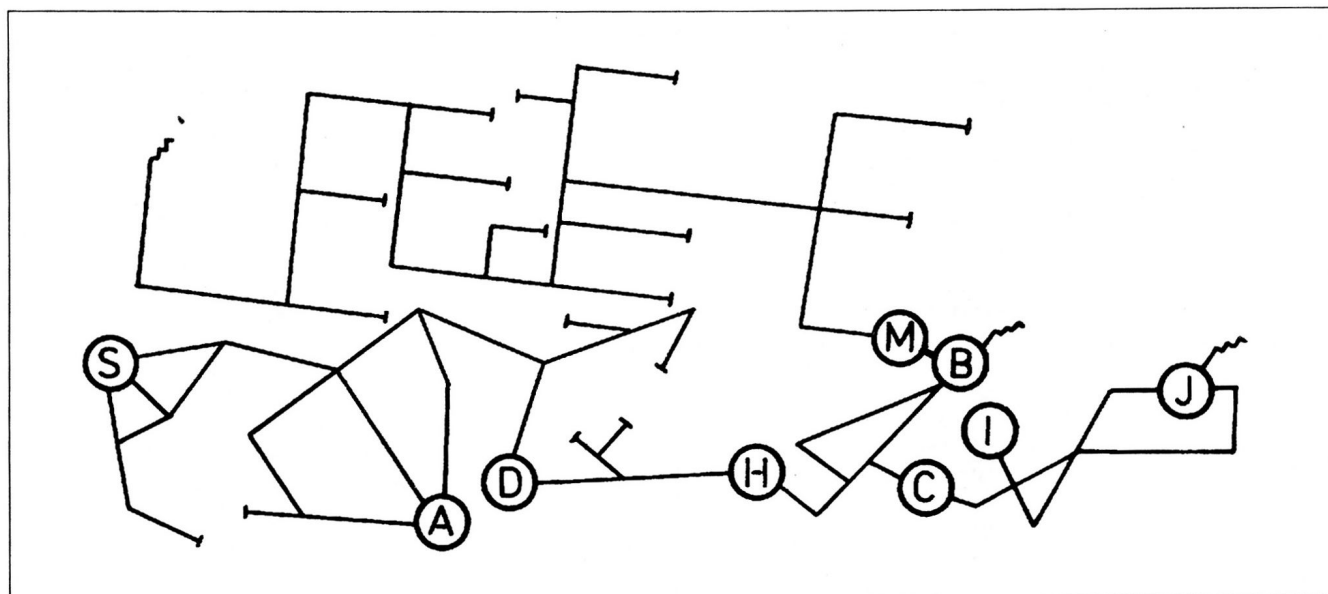
V Benátkách se setkáte se Dr. Shneidrovou, spolupracovnicí vašeho otce. Spolu s ní se vydáte na místo, kde

sloupky s ozdobným červeným lanem. Vemte si jeden sloupek a červené lano.

Potom se podívejte do otcova deníku, kde spatříte náčrt jednoho okna a pod ním text podobný tomuto: "Chceš-li vstoupit, sleduj druhý vlevo". Najděte tedy zobrazené okno a přečtěte si čísla vytesaná na levém

Potom se vydejte do bodu B, kde vyšplháte po žebříku nahoru. Cestou jste si jistě všiml jedné pochodeň. Jenže s tou nemůžete ani hnout. Avšak k úspěšnému zdolání všech nástrah ji nutně potřebujete. Proto vyhledejte v restauraci mileneckou dvojici a získejte od ní láhev vína.

Potom se vraťte zpátky do podzemí, do bodu C. Zde naplňte láhev vodou (Mimochodem, všiml jste si již toho šuntu na dně té podzemní laguny?) a jděte do bodu D, kde vylejete vodu na pochodeň (Uvolnil jste tak suché vrstvy pavučin a prachu, která držely pochodeň na zdi). Nako-



váš otec zmizel. Do městské knihovny. Při procházení mezi příhrádkami plnými knih si nezapomeňte půjčit knihy "How to Fly a Biplane" ("Jak létat s dvouplošníkem" od Rampy McKváka) a Mein Kampf od bývalého malíře pohlednic, jistého Adolfa H.

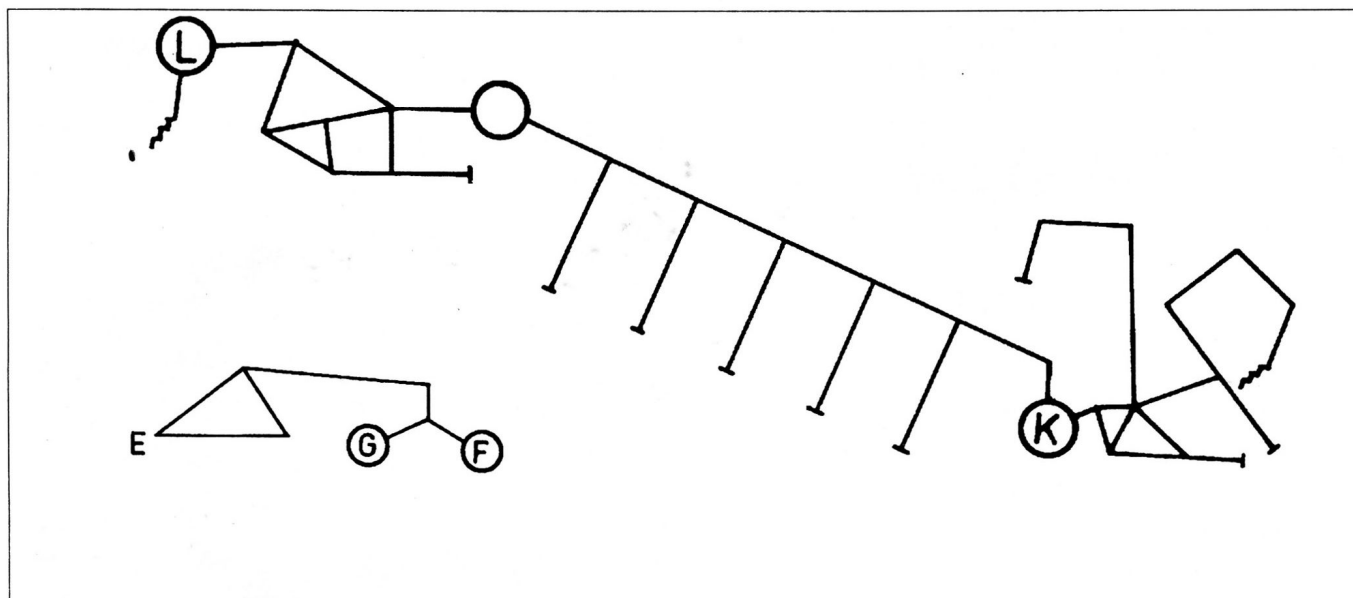
V knihovně si určitě všimnete těch nádherně vykládaných oken. Pod některým z nich budou navíc tři

sloupy. Bude tam například vytesáno: "I IV IX". Potom přejděte k dlaždici s číslem "IV" (druhé číslo na levém sloupu), rozbijte ji sloupkem a vzhůru do podzemí.

Ani v římských katakombách není vše jednoduché. Nejdříve jděte do bodu A, kde vezmete z kostlivce hák-protézu (Teda vy máte ale žalu-dek).

nec zatáhněte za pochodeň. (Jejda !) V tu ránu se ocitáte o patro níž, v bodě E.

Nyní se vydejte do F. Opatrně přejděte přes úzký mostík na druhou stranu a dobře si zapamatujte text, který je vyryt na zdi (doporučuji si jej opsat). Pak se vraťte zpátky do F. Do dřevěného poklopu ve stropě zašroubujte hák (už tušíte, co máte za



lubem ?). Potom na něj použijte bič. Nyní se vydejte do G a vzhůru po žebříku.

Ocitnete se v H. Odtud jděte do C. Tak přeci jste se nemýlil, poklop, který jste odstranil pomocí háku a biče, byl oním špuntem na dně laguny. Opatrně se vyhněte vzniklé průrvě a jděte do I. Oj, stroj, který před sebou vidíte, je poškozen! To vám ale nevadí, stejně nevíte, k čemu slouží. Pokračujte do bodu J.

Zde se podívejte do otcova deníku a pokuste se nastavit tři sochy do stejné kombinace, jako je ta s označením "Correct". Až se vám to povede, můžete pokračovat do dalšího podlaží.

Jděte do bodu K; a jeida, tady máte zvednutý padací most. Musíte se

vrátit. Jděte tedy zpět ke stroji, protože, k čemu jinému by mohl sloužit, než ke zvedání tohoto můstku.

Stroj musíte ale nejdřív opravit. Použijte k tomu červené lano. Tak, převod máte hotov, stačí pouze zatočit kolem a je to (POZOR!-točte jen jednou!). Jděte zpět k mostu.

Přes padací most, který je nyní již dole, přejděte na druhou stranu a spěchejte do L.

Zde se opět podívejte do otcova deníčku. Uvidíte několik tónů. Snažte se je vyklepat na oněch šest lebek, které jsou před vámi (někdo hraje na skleničky, někdo na lebky). Po úspěšném pokusu se vám otevrou dveře k dalšímu schodišti. Nyní vám už nic nebrání v dosažení kobky - M.

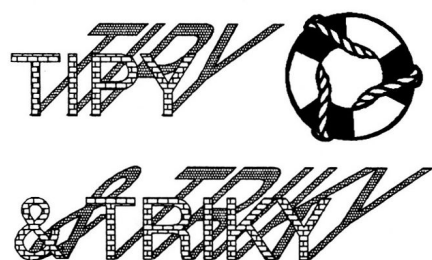
V kobce nejdříve otevřete rakev

a pak se do ní podívejte. Není to sice hezký pohled, ale na štítu jsou cenné informace. Pak jděte k mříži vpravo, otevřete zámek a vzhůru poklopem na denní světlo.

Á, Dr. Schneiderová už vás dlouho hledá. No a támhle jde Marcus, no ten tedy vypadá! Pošlete jej radši hned do Iskenderunu a vy sám se vydejte do Brunwaldského hradu, který je na rakousko-německých hranicích, kde, alespoň podle Marcuse, by měl být zadržován váš otec.

Brunwaldský hrad patří k těm hradům, které si vybrala německá armáda pro umístění svých velitelských center.

O tom, co tam Jones prožije, si ale povíme až příště.



GEM/X

Nyní máte před sebou kódy pro všech 20 levels. Pro levels V až Z žádné kódy neexistují.

- B - EARTHIAN
- C - KENICHI

- D - INOKOMA
- E - BURAI
- F - BADMAN
- G - NETWORK
- H - YOKOHAMA
- I - EXACT
- J - X68000
- K - TURRICAN
- L - REDMOON
- M - CAMPAIGN
- N - MEGAMAN
- O - SZVALION
- P - FMTOWNS
- Q - CHIERIE
- R - GAMERION
- S - YAMAS
- T - ROBOTECH
- U - POPULOUS

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Jestliže chcete porazit všechny Zombie a rozřešit Milleniums, musíte znát tyto kódy /alespoň podle mě to bez nich je nemožné/ :

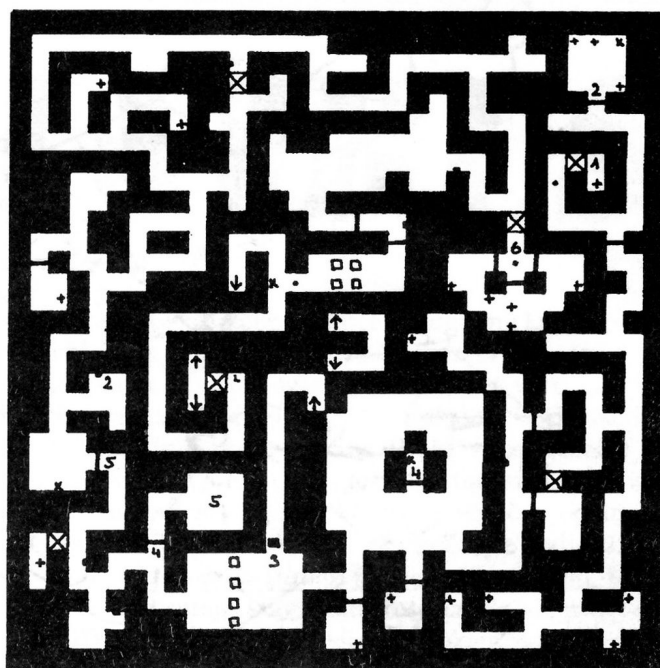
- Wolfman
- Hammer
- Lugost
- Nosferath
- Garlic
- Bogeyeater
- Custodes

DUNGEON MASTER

12. podlaží

- 1) OH + EW + SAR - neviditelnost
- 2) Tyto dveře otevírá spínač č.2.
- 3) Chcete-li přejít neviditelné jámy, musíte na tento spínač znovu vstoupit.
- 4) Klíč ke dveřím 4.
- 5) Rytíř má klíč ke dveřím 5.
- 6) Opustíte-li tento bod, otevřou se všechny tři dveře!

Nyní (po prozkoumání 12. podlaží) máte všechny potřebné klíče, abyste se mohli vrátit do 7. podlaží pro Ohnivý proutek.



+	předmět	⌞	výklenek
↑	schody nahoru	↓	schody dolů
k	klíč	⊗	tajný průchod
⌞	spínač	⌞	pákový spínač
■	podlahový spínač	□	propadlo
⚡	silové pole/teleport	T	falešná stěna

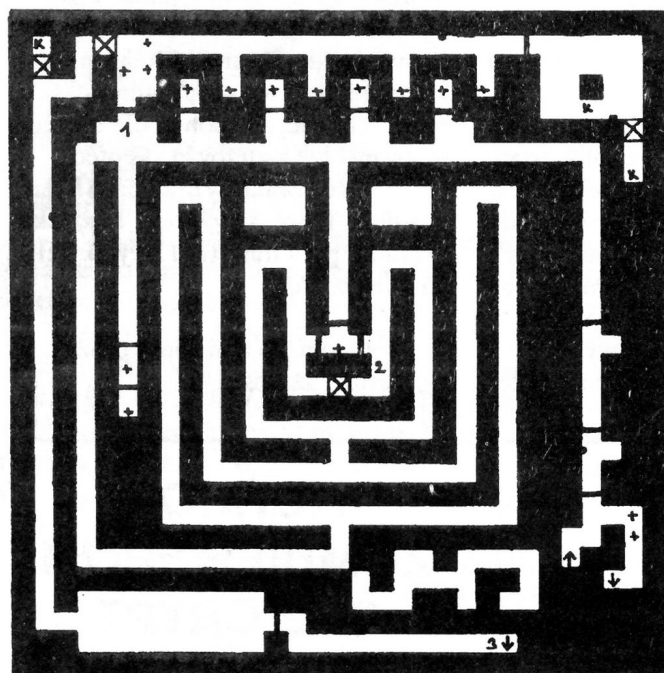
7. podlaží

- komnata proutku

- 1) RUBY-klíč - naberte zde informace a klíč, kterým můžete otevřít jedny ze tří zlatem kovaných dveří.
- 2) Použijte MASTER-klíč.
- 3) Schody do 13. podlaží - otevřete si nejprve okřídleným klíčem průchod do čtrnáctky.

V tomto podlaží získáte Ohnivý proutek, mocnou zbraň, která jediná může přemoci Chaose. Proutek je však mrtvý, potřebuje energii, která jej oživí.

Nyní sejděte do 13. podlaží. Tady je sídlo lorda Chaose. Bez nabitého proutku proti němu nemáte šanci. Proto jděte dolů do čtrnáctky.



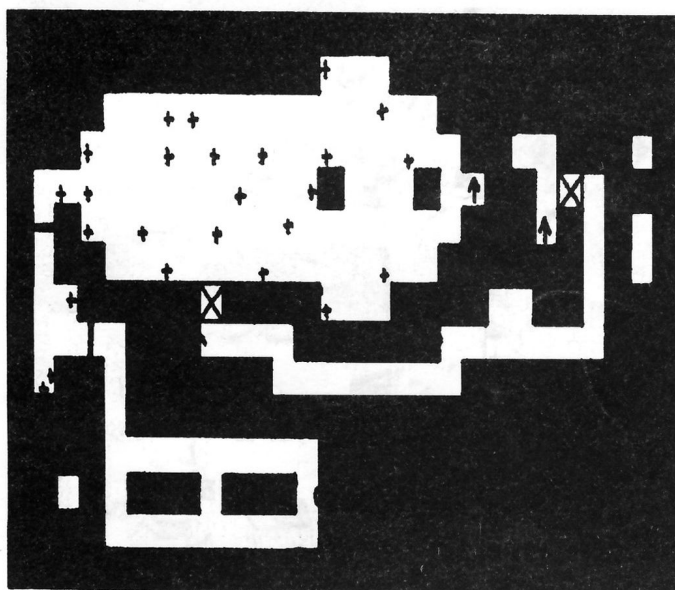
+	předmět	⌞	výklenek
↑	schody nahoru	↓	schody dolů
k	klíč	⊗	tajný průchod
⌞	spínač	⌞	pákový spínač
■	podlahový spínač	□	propadlo
⚡	silové pole/teleport	T	falešná stěna

14. podlaží

Nejspodnější část paláce Šedého Pána. Zde se nachází Gem Síly, strážný velkým drakem (toho musíte nejprve vydusit). Pouze Gem může oživit proutek.

- 1) Vztít zpod kupky klíč.
- 2) Uvolnit Gem Síly pomocí kouzla ZO-KATH-RA, uvolněný Gem "namotat" na Ohnivý proutek - nyní je vaše zbraň nabitá.

Nyní se vraťte do 13. podlaží. Blíží se velké finále.



+	předmět	↗	výklenek
↑	schody nahoru	↓	schody dolů
K	klíč	⊠	tajný průchod
P	spínač	⌞	pákový spínač
■	podlahový spínač	□	propadlo
f	silové pole/teleport	T	falešná stěna

13. podlaží

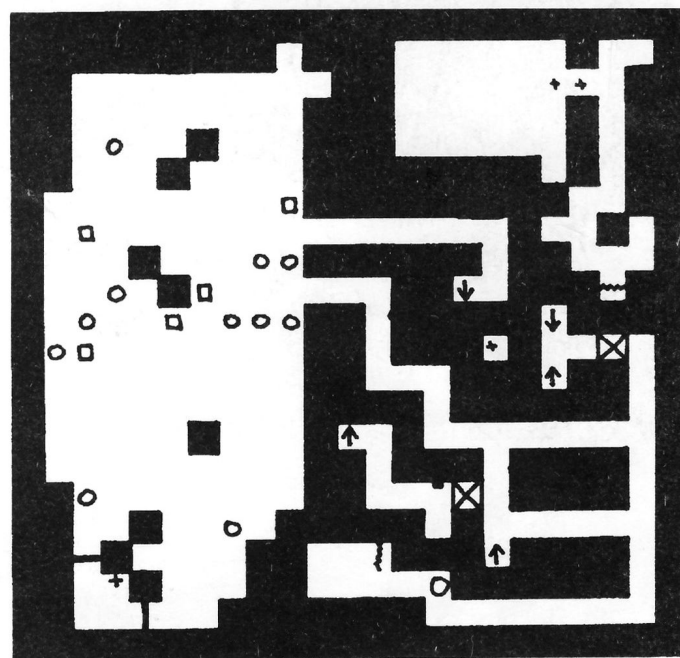
Nejprve vyduste všechny ohnivé opičáky, kteří tvoří Chaosovu tělesnou stráž. Pak nastane velkolepá honička s Chaosem. Ohnivý proutek má tři funkce: INVOKE vyrábí náhodně různá bojová kouzla. Můžete je použít proti Chaosovým strážím. FUSE je mnohonásobně silným "zhmotněním". Pomocí tohoto kouzla zničíte Chaos. Nejprve ho však musíte uzavřít neprodyšně v kleci pomocí FLUXCAGE. A to není nic jednoduchého. Pokud nebude Chaos plně uzavřen FLUXCAGE-klečí, FUSE jej pouze odmrští. Nezoufejte, určitě se vám to nakonec podaří. Čeká vás spousta díky od osvobozeného Šedého Pána a konečná přehlídka vámi vedených osob. A pokud se vám tahle parádní hra opravdu líbila, nemažte svůj poziční disk! Svoji skupinu můžete použít tehdy, až se vám do ruky dostane CHAOS STRIKES BACK - další pořádně těžký oříšek pro každého dobrodruha. S adventuristickým pozdravem se loučí

TAD

KOMPLETNÍ SEZNAM KOUZEL

ZO	otevívá dveře
FUL	světlo
FUL + IR	ohnivá koule
VII + BRO (L)	léčí otrávení
VI	léčí zranění
DES + VEN	otrávení
DES + EW	zhmotnění
OH + VEN	otravný mrak
YA + BRO (L)	magický štít
FUL + BRO + NETA	štít proti ohni

OH	+ IR	+ RA	světlo
DES	+ IR	+ SAR	tma
FUL	+ BRO	+ KU (L)	zvýší sílu
OH	+ BRO	+ ROS (L)	zvýší pohyblivost
YA	+ BRO	+ DAIN(L)	zvýší moudrost
YA	+ BRO	+ NETA(L)	zvýší vitalitu
YA	+ BRO	+ ROS	magické stopy
OH	+ KATH	+ RA	blesk
OH	+ EW	+ RA	pohled skrz zeď
YA	+ IR		magický štít
ZO	+ BRO	+ RA (L)	zvysuje manu
OH	+ EW	+ SAR	neviditelnost



+	předmět	↗	výklenek
↑	schody nahoru	↓	schody dolů
K	klíč	⊠	tajný průchod
P	spínač	⌞	pákový spínač
■	podlahový spínač	□	propadlo
f	silové pole/teleport	T	falešná stěna

TRANS GAS 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