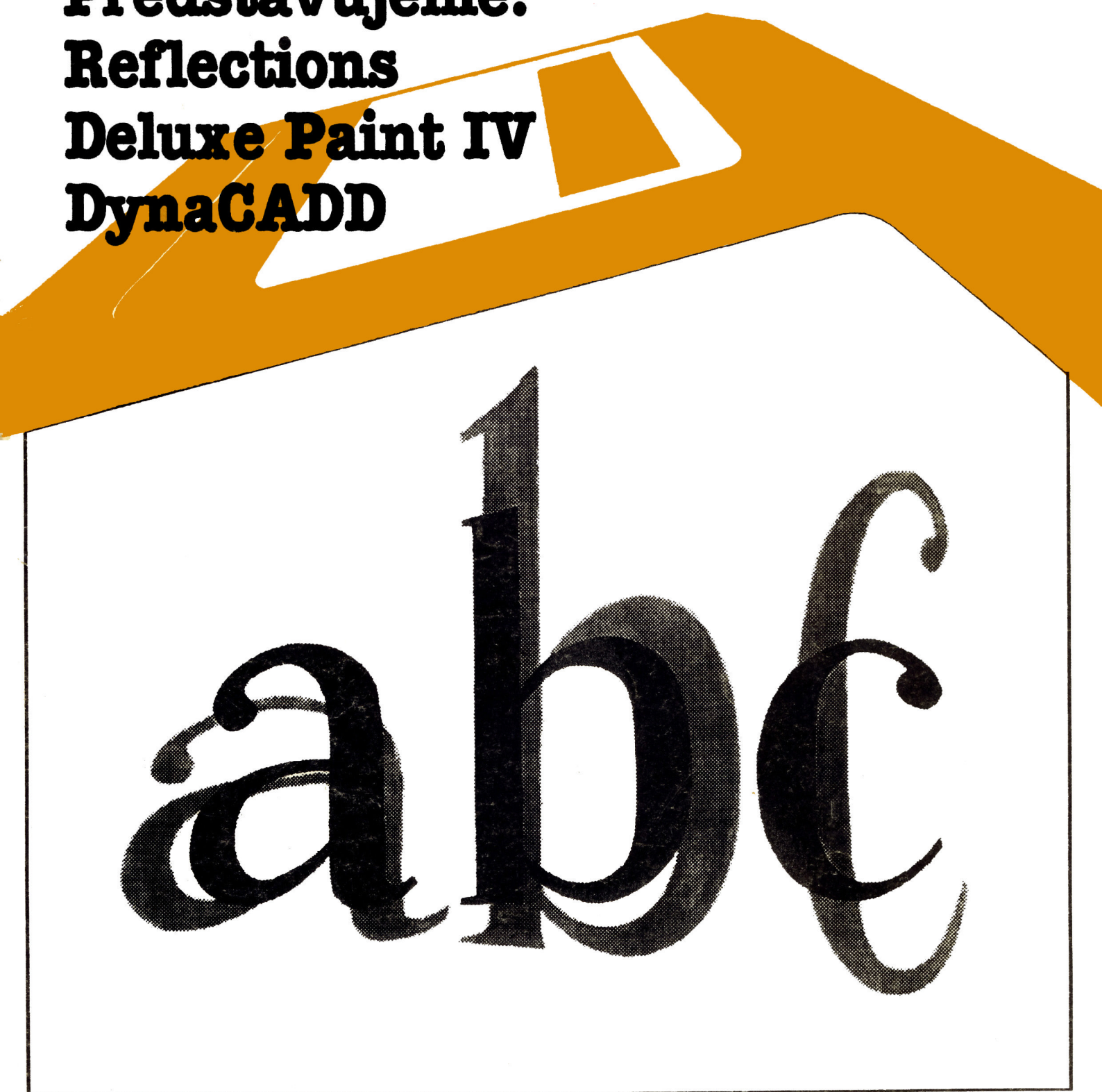


amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 9/92

**Představujeme:
Reflections
Deluxe Paint IV
DynaCADD**



abc

Představujeme

Charon Software Ltd.

V dnešním čísle Vám představíme hru "Poklad zlatých sluncí", která vznikla v moravské softwareové firmě Charon Software Ltd. Vývoj a výroba software vyžaduje velmi mnoho finančních prostředků, které tato firma zajisté k dispozici neměla. Přesto její hra dosahuje slušné kvality a prodejní cena programu je velice nízká, proto předpokládáme její rozšíření po celém Československu.

Autoři programu si uvědomují, že jejich produkt nedosahuje kvalit produktů zahraničních firem, ale první kroky jsou vždy nesmírně těžké. Myslíme si, že by si tato

firma zasloužila pozornost distribučních firem dovážejících počítače Commodore, a za jejich finanční pomoci by konečně mohl vzniknout kvalitní domácí software.

Přejeme firmě Charon Software Ltd. mnoho prodaných kopií a hlavně chuť do další činnosti.

Jiří Prožr

Omlouváme se našim čtenářům za opožděné doručení našeho časopisu č.8/92. K časovému posunu došlo vlivem čerpání dovolené v tiskárně. Věříme, že již další opoždění nebude a ještě jednou se omlouváme.

Redakce

IMPRESSUM

(c) 1992 "amiga - měsíčník pro uživatele počítačů amiga." Nevyžádané příspěvky se nevracejí.

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

Vydavatel: Jiří Prožr

Šéfredaktor: Tomáš Stibor Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková, Hana Lufonská

Obálka: Iva Fialová Layout: DANSY Tisk: NEOSET

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha č.j.10163 ze dne 25.9.1991

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

Poklad zlatých sluncí

Charon Software Ltd. 1992

"Sláva! Hurá! Otvírejte šampaňské! Budeme oslavovat. První původní česká (rozuměj moravská) počítačová hra pro počítače Amiga a kompatibilní je na světě!", chtělo se mi volat z okna (vede do dvora) tak, aby to věděl celý svět, hned poté, co jsem se dozvěděl o produktu firmy Charon Software Ltd. Má to prý být nějaká boží adventura. Vzápětí jsem se ale opět uklidnil a upamatovav se na rčení o chvále dne před večerem a o hopkání bez skákání, jsem o této novině nezpravil ani naši sousedku o níž je známo, že informace jí sdělené se doví víc lidí, než kdyby byly rozhlášeny na vláckavském náměstí v pěti světových jazycích a slovenčině megafonem.

I zasedl jsem tedy k přítelkyni, dal své synapse dohromady s jejími polovodiči a společně jsme se koukli našemu prvnímu hernímu kousku na zoubek. (Popravdě řečeno jsem si nejdříve prostudoval 19-ti stránkový návod a teprve pak zasedl ke stolu s amigou). Zde jsou mé první i druhé dojmy: První, co člověku u každého výrobku padne na první pohled do očí a co upoutá jeho pozornost je určitě lákavý obal. Poklad zlatých sluncí (dále jen Poklad) je distribuován zasláním na dobírku. Z toho plyne, že barevná krabička s vyobrazením napínavých klíčových scén a stručnou charakteristikou chybí, což však nikterak nevadí. Důležité totiž je, co nalezneme uvnitř. Tak ji tedy otvíráme, chvilka překvapení ... a již na nás vyskakují registrační karta, licenční ujednání a jako popelka v zádu cučně vykukuje i disketa (No-Name či Basf - záleží na vaší objednávce a tudíž i ceně), která je spolu s návodem hermeticky uzavřena v neprodyšném obalu z PVC. Kvalita balení je tedy na docela slušné úrovni.

Po rozfáznutí PVC obalu nás samozřejmě upoutá nejdříve návod. Jeho zpracování ve formátu A5 programem Pro Write V3.0 je vcelku povedené (neschází mu ani černobílé obrázky) a k dokonalosti mu už chybějí jen dvě věci - lépe rozvržený Layout (osamělé řádky tzv. sirotci a vdovy na jinak prázdné stránce mohou působit na někoho silně neesteticky) a laserový tisk (těch - odhaduji - 9 jehliček je žalostně málo, ale to asi předbíhám dobu, nebo ne?).

K obsahu a rozsahu návodu nemám žádné připomínky - firma Charon Software Ltd. v něm děkuje všem kdož s ní kdy přišli do styku a zároveň představuje nejen sebe a hru (konečně máme jistotu, že se jedná o adventuru), nýbrž i své plány do daleké budoucnosti.

Vkládáme disketu do driveru a už se to nahrává a loudí. Chvilí nato se dovidáme, kdo za celým projektem vlastně stojí, a několik sekund poté nás už vítá strýček Skrblík ve svém domě (obrázek, za který by se nemusel stydět ani Disney). Nyní stačí již jen kliknout myškou (hra se hraje jen myší), překonat ochrannou bariéru proti pirátům a dál vše záleží jen a jen na VÁS. Na neutrálním podkladu (co jiného nežli symboly \$) se nalézá hlavní obrazovka (barevně provedení ala WorkBench 2.0) se dvěma okny (na rozdíl od WB-oken jsou nehybná).

Okno č.1 je tzv. grafické a zabírá "severozápadní" čtvrtinu obrazovky. Zde se objevují jednotlivé grafické scény (něco jako u De-javu), které jsou zpracovány v 32 barvách. Na první pohled nic moc, ale uvědomíme-li si, že grafik měl k dispozici jen myš (o scanneru si prý nechává v noci zdát), je nutno říci, že odvedl práci, za kterou se nemusí stydět.

Okno č.2 - textové, zabírá celou "jižní" polovinu obrazovky. Zde vám program vtípně (občas užívá i "kameňáky"), ale hlavně česky (nikoliv česky) popisuje prostředí, kde se nalézáte a co vše vidíte.

"Severovýchodní" čtvrtka obrazovky je vyhrazena ovládacím ikonám - pro každou činnost jedna. K dispozici máte tyto činnosti: Prozkoumání, sebrání, zahoezení a použití objektu, dále pak inventář, chůze, zapnutí/vypnutí zvuku, uložení stavu hry a ukončení hry.

Můj první dojem z orientace po obrazovce a z ovládání byl velmi kladný (anglosasové by řekli, že program je velice friendly). Ovšem po chvíli hraní jsem zjistil, že chůze je velmi únavná. Člověk nejdříve musí kliknout na ikonku nohy a pak teprve zvolit směr pochodu (třeba sever) - to jsou celkem dvě kliknutí. A nyní si představte, že jdete po silnici, která je rozdělena na deset částí, k svému trezoru. Dojdete na konec a zjistíte, že si nepamatujete číslo od seřfu, musíte se tedy vrátit na začátek a potom jít znovu zpět. Uf, to se mezitím uklikáte k ruční protěze. Výhodnější by

určitě bylo, kdyby byla na obrazovce zobrazena směrová růžice a hráč by klikal rovnou na světové strany. Co se týká dojmů ze hry, musím říci, že jsou veskrze dobré a kladné. Až najedem. Každý předmět který naleznete (a je jich tam spousta) můžete vzít (nebo se o to alespoň pokusit). Ale pozor, pokud se ho chcete zbavit, nezbyvá vám nic jiného, než jej zahodit. Pak je ale už nikde nenajdete.

U každé hry je důležitá její obtížnost neboli hratelnost. Poklad se hraje vcelku dobře, jen kdyby, jak jsem již řekl, Skrblík předměty vzteky nezahazoval, ale pokládal.

Karfi

Nechtělo se mi věřit, ale byl jsem nucen smířit se s myšlenkou, že první česká hra na počítači Amiga je na světě. Vypadalo to asi takhle. Jednou se mi dostala do rukou obálka od mého kolegy. Že by nějaký separatist? Chvatně jsem rozbalil vnější papírový obal a co jsem neviděl. Další obal, tentokrát z PVC, zpoza jehož téměř neprůhledných stran na mě vykukoval jakýsi bílý sešitek. "Co to asi je" pomyslel jsem si a prudce odštíhl jeden z okrajů. A tu jsem jej spatřil. Co to asi mohlo být, že. Ti co hádali manuál jsou opravdu dobří.

Jak se ta hra ale jmenuje, no vždyť je to tu napsané. No přece "POKLAD ZLATÝCH SLUNCÍ". Ale co je to tu napsáno dál pomyslel jsem si a zaostřil pod spodní okraj obrázku. Charon software. Hmmm, neznám, že by to byli nějakí přímí potomci řeckého Charona. To asi dost těžko, neboť by nejspíš nepředstavovali softwareovou firmu, ale první soukromý pohřební ústav.

Tak a teď již k vážné práci. Nejprve jsem si jednoduše odhlásoval, že si jen tak přelousknu manuálek, a pak už hurá za tím pokladem. Hned na úvod mě zaujali slova o ochraně autorských práv. Celé poučení končí asi takto. "Kdo program ukradne, tomu ať ruka upadne", toť heslo naší firmy.

Celý tento program byl vytvořen v jazyku Amos, takovým černým koněm na počítačovém nebi. Je sice pomalejší, ale na adventuru se hodí měrou vrchovatou. Grafika, jak jinak, byla vyrobena pomocí programu Deluxe Paint 4.

Pak následuje jakési představování firmy. Ale teď, neboť nehodlám mluvit (resp. psát) sám, přenechám také trochu prostoru této firmě.

Úvod do hry začíná asi takto:

Jak začít? Bylo, nebylo...? To snad ne?

Začnu raději takhle:

V poklidném městečku, jež se zove Kačerov, žili a asi žijí dodnes Kačer Skrblík, Kulík, Dulík, sluha Johan, Rampa, malá Kačka, pořádku-milovná paní Čvachtová, no a také kdo jiný než Rafani a Kačer Hamoun. Všichni žili poklidným životem.....bla.....bla.....bla.....až.....jednou?

Celá hra a hlavně ovládání je zde popsáno a proto se jím dále nebudu zabívat. Mé osobní dojmy.

Hlavní chyba, které se autoři dopustili je v ovládání. Dovolují si tvrdit že úplně pozapoměli na hráčovu logiku. Hlavním kamenem úrazu je např odhazování předmětů. Najdete nějaký předmět, pak jej musíte okamžitě použít, neboť za chvíli vše neunesete a budete nuceni nějaký předmět odhodit. To znamená, že už se s ním v další hře můžete rozloučit. Jinými slovy musí se vám vše dařit napoprvé. Dalším bodem je poté komunikace. Vše co se v místnosti nachází, je předem nalezeno, nebo alespoň upozorněno, což dle mého názoru ubírá na zajímavosti. Teď také kousek té chvály: Celkem vzato hra vypadá na první pohled opravdu dobře. Osobně si myslím že je uspěchaná a nedotažená.

Velice se mi líbil postup autorů proti pirátům. Nepřistoupili k tomuto nebezpečí až zase tak odevzdaným dojmem a pokusili se vytvořit jakousi kořovací tabulku dle přiloženého manuálu. Nutno dodat, že zhotovit kopie devatenácti stránkového manuálu rozměrů A5, není zase takový problém. Co dodat na závěr !!!

Je dosti možné, že o této firmě ještě uslyšíme v pozdější době. Tento program jistě nevznikal v prostředí milionářské firmy, a proto i po finanční stránce má tento program veliké rezervy.

Doktor

Adresa na níž si můžete hru "Poklad zlatých sluncí" objednat:

Charon Software Ltd.
Daniel Linnert
Hložkova 1374
Otrokovice
765 02

nebo: Charon Software Ltd.
Josef Doležal
Kollárova 477
Napajedla
763 61

Cena hry na disketě NoName 79.- Kčs
Cena hry na značkové disketě 89.- Kčs

REFLECTIONS

Miloš Rohouš

Část 5.

Lom světla: Světlo, které prochází povrchem a je jím lámáno.

Vlastní světlo: Světlo, které vychází z povrchu materiálu.

Index lomu: Hodnota, která udává index lomu materiálu.

Nakonec musíte nadefinovat lesk materiálu, který má velký vliv na výslednou podobu.

Vzor je také velice důležitý pro výsledný vzhled materiálu. Jako základ pro vzor slouží obrázek v IFF-formátu.

Tyto tři základní kameny materiálu můžete různě editovat a z nich pak dávat dohromady nové a nové materiály.

Po spuštění nezná Construct žádný materiál ani žádný povrch. Základní knihovnu materiálů lze nahrát pomocí funkce LoadMat v menu Projekt (viz. dále).

EditMat/NeuMat

Obě funkce jsou vlastně téměř to samé. Jestliže zvolíte EditMat budete editovat již existující materiál, jestliže zvolíte NeuMat, budete vytvářet nový materiál.

Jak již bylo zmíněno, skládá se materiál z barvy, povrchu a vzoru. Barva a povrch jsou pro definici materiálu nutné, vzor může být vynechán.

Zvolte EditMat/NeuMat, zobrazí se okno s následujícími částmi:

V obdélníku označeném Name je zapsán název materiálu. Definujete-li nový materiál, je tam zapsáno nichts. "Klikněte" na tento obdélník a editujte název.

V dalším obdélníku označeném Oberfläche zadáváte název povrchu materiálu. Jestliže editujete nový materiál je zde zapsáno nichts oberfl. "Klikněte" na toto pole, Construct vypíše seznam všech povrchů, které zná, vyberte požadovaný povrch a jeho název bude zapsán na místo starého.

V poli Textur je zapsán název vzoru. U těch materiálů, které vzor nemají je zde zapsáno keine Textur. Chcete-li zadat vzor, "klikněte" na toto pole, Construct zobrazí seznam všech vzorů, které zná, zvolte požadovaný vzor a jeho název bude zapsán na místo starého.

Vpravo části okna se nacházejí čtyři svislé sloupce.

Pomocí těchto sloupců můžete měnit základní barvu materiálu. V prvních třech měníte jednotlivé barevné složky této barvy (R-červená, G-zelená, B-modrá). Pomocí čtvrtého můžete změnit jas této barvy. Ke změnám používejte levého tlačítka myši. Barvu můžete průběžně sledovat v poli nad těmito čtyřmi sloupci.

V pravém horním rohu se nachází pole označené copy. "Kliknutím" na toto pole můžete kopírovat materiály. Construct vypíše seznam známých materiálů, zadejte myší název materiálu, který chcete zkopírovat.

Jste-li se změnami spokojeni, zvolte heslo fertig vlevo dole. Construct se optá, zda-li má opravdu provést uvedené změny.

Matweg

Zde můžete materiál opět vymazat. Vymažete-li materiál, který je již přiřazen nějakému objektu, získá tento objekt automaticky materiál nichts. Materiál nichts nelze vymazat.

NeuOb, EditOb

Stejně tak jako jsou si podobné funkce NeuMat a EditMat, tak jsou si podobné i tyto dvě funkce. Pomocí EditOb editujete již existující povrch. NeuOb slouží k vytváření nových povrchů.

S použitím těchto funkcí definujete povrch pomocí jednotlivých faktorů, které byly popsány na začátku této části. Zvolte NeuOb/EditOb, zobrazí se okno s následujícími částmi:

Velké pole je graf, který zobrazuje intenzitu lesku v závislosti na úhlu odrazu. Prohlédněte si grafy již nadefinovaných povrchů a během krátkého času poznáte, jak se liší graf pro matný povrch od grafu pro povrch lesklý.

Křivku lze měnit velice jednoduše pomocí myši. Najedte myši doleva na počátek křivky, stiskněte levé tlačítko myši, držte tlačítko stále stisknuté a kreslete směrem doprava novou křivku.

S poli, která jsou označeny fertig a Name se pracuje stejně jako u definice materiálu (viz. výše).

Při výpočtu výsledného obrázku skládá Reflections barvu dané části povrchu na základě čtyř částí (vlastně pěti, jestliže se připočítá graf lesku):

Difúzní barevná složka (Df): Tato složka vznikne složením základní barvy materiálu a barvy světelného zdroje.

Zrcadlící se složka (Sp): Tuto složku udává paprsek, který dopadá na povrch v úhlu odrazu. Složka je aktivní u odrazujících povrchů.

Lámaná složka (Br): Tato složka určuje barvu lámaného

paprsku, který prochází dále materiálem. Složka je aktivní, jen jedná-li se o průhledný materiál.

Vlastní světlo (L): Tato složka se opět vytváří ze základní barvy. Zde se však nebere v úvahu barva světelného zdroje. Pomocí ní můžete simulovat svítící tělesa. Nejde však o pravý zdroj světla, protože nevytváří stíny.

Index lomu (BI): Tato hodnota určuje, jak hodně se bude paprsek procházející povrchem lámat. Z toho vyplývá, že se týká pouze průhledných materiálů.

Jednotlivé složky budou složeny dohromady. Jejich součet musí být vždy roven jedné (to ale zajišťuje Construct automaticky). Chcete-li vytvořit například povrch kamene, nastavíte faktory Sp, Br a L na nulu, protože kámen nemůže nic odrazet a ani jím nemůže světlo procházet. U povrchu zrcadla se bude DF blížit nule a Sp dominovat. Br bude hlavní složkou u skleněného materiálu.

Tyto složky můžete měnit pomocí sloupců vpravo dole. Úplně vpravo se nachází sloupec, který udává index lomu. Je-li sloupec na maximu, nebude procházející paprsek vůbec lámán (projde nezměněn). Je-li sloupec na minimu, budou paprsky lámány ve velkém úhlu.

Pomocí hesla copy vpravo nahoře můžete povrch zkopírovat. Tato funkce je užitečná, chcete-li vytvořit nový povrch na základě již existujícího. Po "kliknutí" na copy se Construct zeptá, který povrch má zkopírovat.

Obweg

Pomocí Obweg můžete povrch vymazat. Je-li vymazávaný povrch součástí nějakého materiálu, Construct vymazání neprovede.

Vzory (texturen)

Nyní se dostáváme k práci se vzory. Tato část je asi nejobtížnější z celého programu. Co se nezkazilo dříve, může se velice snadno zkazit teď. Naučte se pracovat nejprve z celým Constructem, než se pustíte do této kapitoly.

Možná si řeknete, k čemu jsou ty vzory, když s nimi můžete jenom vše pokázat. Vzory poskytují takové možnosti, že stojí zato, osvojit si práci s nimi (i když to nějaký čas bude trvat). Ale teď už k věci:

Mějme obrázek ve formátu IFF. Při použití tohoto obrázku (obrázek musí být uložen v direktoriu "Ref:reflections/text") jako vzoru bude na objekt umístěn místo základní barvy (viz. výše). Pomocí vzoru může mít objekt na každém místě úplně jinou barvu. Je očividné, že s tímto se dají konstruovat velice realistické scény. Můžete například naprojektovat dům postavený celý z cihel, na zeď můžete pověsit obraz. Dvě základní výhody vzorů jsou:

Velice realistické scény, protože pomocí vzoru je možno zobrazit na povrchu objektu i ty nejmenší detaily.

Úspora objektů. Pomocí vzoru lze simulovat některé (menší) objekty.

Typy zobrazení vzorů

Vzory mohou být na objekt zobrazeny různě. Reflections rozeznávají tři způsoby zobrazení:

1. Ploché zobrazení

Toto je nejznámější a nejpoužívanější typ zobrazení. Vzor je na objekt jakoby promítnut diaprojektorem. Z toho vyplývá, že když se vzor nebude promítat na plochu rovnoběžnou se vzorem, bude vzor na objektu více či méně zkreslen.

2. Kulové zobrazení

Tento typ si můžeme nejlépe představit jako například zobrazení ploché mapy (vzoru) na glóbus (objekt). Vzor tentokrát není na objekt promítán. Je zpracován tak, aby byl zobrazen na kouli věrohodně.

3. Rotační zobrazení

Toto je varinta předchozího zobrazení. Zde je vzor srolován do válce okolo rotačního objektu a pak promítnut na tento objekt.

Nejllepší výsledky dosáhnete, budete-li používat ploché zobrazení na rovné plochy, kulové zobrazení na koule a rotační zobrazení na rotační objekty. Máte však zcela volnou ruku. Můžete experimentovat a vyzkoušet například, jaký je výsledek plochého zobrazení na kouli.

Kromě typu zobrazení vzoru může být nastavené také umístění vzoru a jeho velikost na objektu. Na počátku jsou nastaveny umístění a velikost tak, aby vzor pokryl přesně celý objekt. Toto však můžete libovolně měnit. Například můžete zmenšit vzor a umístit ho doprostřed strany objektu, nebo ho zvětšit a použít jen jeho část.

Zadání materiálu se vzorem

Materiál se vzorem přiřadíte k objektu podobně jako materiál bez vzoru. Zvolte heslo Material v menu Körper. Vyberte požadovaný materiál ze seznamu (pro odlišení od normálních materiálů jsou názvy materiálů se vzorem jsou v seznamu zobrazeny červeně). Teď už to začíná být složitější. Nejprve bude chtít Construct vědět, které ze tří druhů zobrazení má být provedeno (Flächen- ploché, Kugel- kulové, Rotation- rotační).

Zadáte-li ploché zobrazení, pokračujte takto: Zobrazí se červený obdélník, který reprezentuje vzor daného materiálu, a pokrývá zadaný objekt. Tak jak tento vzor nyní na objekt umístíte, tak bude promítnut na objekt při výsledném výpočtu. Jste-li v pravoúhlém zobrazení promítá se z té strany, ze které je zobrazení nastaveno. Jestliže je nastaveno perspektivní zobrazení, promítá se vzor na objekt automaticky shora. Chcete-li změnit umístění vzoru na objektu, přemístíte pomocí myši obdélník na požadované místo. Pomocí myši lze také změnit délku stran obdélníka a tím zároveň vzor zmenšit nebo zvětšit.

Pokračování příště.

WRITE APPETIZER

Zdeněk Černoch

Význam jednotlivých povelů :

Vlevo nahoře.

Druken auf - Tisk na
Drucker - Tiskárna
Disk: - Disketa

Vlevo dole.

Dokument-Optionen - Volba dokumentu
Anzahl der Kopien - Počet kopií
Zeilen Pro Seite - řádků na straně

Vpravo nahoře.

Druckweise der Seiten - Způsob tisku na stranách
Beide Seiten - obě strany
Links einzeln - vlevo jednotlivě
Rechts einzeln - vpravo jednotlivě
Seitenbereich - Soubor stran
Ganzes Dokument - Celý dokument
von Seite - od strany
bis Seite - do strany

Vpravo dole.

Zeilenabstand - řádkování
Einfach - Jednoduché
Doppelt - Dvojitě
Dreifach - Trojitě

OKAY - potvrzení volby
ABBRUCH - zrušení volby

Dokument tisknout : (Dokument drucken - "Drucken auf....")

Nalézá se vlevo nahoře. Jsou dvě možnosti. Pokud chcete text vytisknout na tiskárně, není potřeba nic měnit, protože ovladač je připojen. Pokud chcete uložit text na disketu, zvolte funkci DISK :. Objeví se requestr pro výběr dat a objeví se seznam stávajících souborů. Nyní máte možnost zadat jméno Vašeho souboru. Tisk souboru na disketu se neshoduje s funkcí ukládání souboru. Při ukládání dokumentu se všechny speciální kódy, které používá WRITE, zůstávají, ale při tisku na disketu se odstraňují. Takže text je uložen pouze s kódem RETURN. Výsledek se nazývá ASCII - data. Tato volba je výhodná pro dálkový přenos souboru nebo pro konvertování dat do jiného textového editoru.

Možnosti dokumentu : (Dokument-Optionen)

Zde se nastavuje počet kopií pro tisk a řádky na stránku.

Počet kopií navolte kliknutím na okénko nad

názvem - Anzahl der Kopien - (počet kopií) nebo pomocí kombinace AMIGA + X.

Volba stránkování - (Zeilen Pro Seite) - nám určuje počet řádků na formulář.

Způsob tisku na stránku : (Druckweise der seiten)

Nachází se v pravé části okénka nahoře. Nastavena je volba OBĚ STRANY (Beide Seiten). Při tomto nastavení bude tisk probíhat stránku po stránce. Pokud chcete tisknout na zadní stranu, volte VPRAVO JEDNOTLIVĚ (Rechts einzeln). Při tisku dokumentu bude přeskočena každá druhá stránka. Jakmile skončíte vytištění předních stránek, vyjměte papír z tiskárny, otočte jej a vložte zpět. Navolte volbu VLEVO JEDNOTLIVĚ (Links einzeln). Nyní budou tištěny strany, které byly vynechány.

Soubor tisku : (Seitenbereich)

Přímo pod volbou ZPŮSOB TISKU STRAN (Druckweise der Seiten) se nachází volba rozsahu tisku. Pokud chcete vytisknout celý dokument, ubezpečte se, že jste zvolili volbu - CELÝ DOKUMENT (Ganzes Dokument). Chcete-li tisknout vybraný úsek stran, musíte určit na které stránce chcete začít. Rovněž musíte určit, na které stránce chcete tisk ukončit.

Pokud chcete tisknout druhou stránku, запиšte do okénka OD STRANY (von Seite) číslici - 2 a do okénka DO STRANY (bis Seite) rovněž číslici - 2.

Řádkování : (Zeilenastand)

Poslední volba se nalézá v pravém dolním rohu.

Zde můžete určit, zda Váš dokument má být vytištěn s JEDNODUCHÝM, DVOJITÝM, TROJITÝM řádkováním.

Po ukončení voleb v tomto requestru pro tisk se přesvědčte, zda je tiskárna připravena a klikněte na políčko OKAY. Tím potvrdíte zahájení tisku. Tisk bude zahájen.

Pokud si nepřejete tisknout, zvolte funkci ABBRUCH, řízení se vrátí zpět do programu editoru.



Zvukový efekt :

Tato volba uvede do provozu zvukový efekt při psaní na klávesnici. Pokud je funkce zvolena, symbol je zobrazen inverzně. Opětovným navolením se zvukový efekt zruší.



Statistika : (Statistik-Funktion)

Pokud kliknete na tuto funkci, objeví se requestr statistiky, na kterém se ukáží všechny informace o dokumentu, který právě zpracováváte.

Na levé straně vidíte heslo - TABULKA DÉLKY SLOV A ČETNOSTI - (Wortlangen-und Haufigkeits-Tabelle), zde je formou diagramu znázorněno jak často jste

používali slov o jednom; dvou, třech, atd... písmenech. Toto počítání je až do 15 a více. Pokud jste v textu použili často dlouhá slova, můžete se při psaní pokusit používat jednodušší výrazy. Vylepšíte tím srozumitelnost textu. Vpravo nahoře se nachází samotná statistika pod názvem - (Statistik), která udává kolik písmen, slov, vět, odstavců a stran je ve vašem dokumentu uvedeno.

V dolní části těchto údajů se nalézá hodnocení SROZUMITELNOSTI (Verstandlichkeit). Zde je na prvním místě uvedena hodnota TVORBA (Bildung), která má vést ke srozumitelnosti Vašeho textu. Tato hodnota je zpracována systémem -GUNNING-INSTITUT- a vztahuje se jen na anglické texty. Toto číslo odpovídá stupni vzdělanosti. Toto hodnocení je pouze vodítkem, které se nemá brát doslovně.

Hodnota - SLOV VE VĚTĚ (Wrtr/Satz) - Zde se uvádí počet slov ve větě a jejich průměr. Vysoká čísla ukazují na výskyt komplikovaných vět.

Requestr statistiky se opouští pomocí symbolu UZAVŘÍT (Schliesssymbol), který se nachází v levém horním rohu jako čtvereček s tečkou uprostřed. Kliknutím na tento symbol se vrátíme k hlavnímu programu na obrazovce.

Časová funkce : (Zeit-Funktion) .

Pokud kliknete na tuto funkci, uvede program WRITE na pozici kurzoru časový údaj. Hodiny se nastavují v podprogramu "PREFERENCE", který je součástí WORKBENCHE 1.3.

Datová funkce : (Datum-Funktion)

Tato funkce nám vypíše na pozici kurzoru aktuální datum. Tak jako u funkce ČAS, tak i zde musí být nastavena hodnota v podprogramu PREFERENCE. Jaký formát zobrazení bude použit, to si zvolte pomocí voleb (Befehle-menu), kde je volba FORMÁT DATUMU (DatumsFormat).



Normální text : (Text normal).

Tato funkce slouží k zrušení volby znakových sad, jako tučně (Fett), kurziva (Kursiv) ve vyznačeném textu. Pokud jste použili FETT - tučně v psaní textu a přejete si toto změnit, vyznačte si text a klikněte myší na tento symbol.



Zvýrazněné znaky (tučně) :

Pokud si přejete psát zvýrazněnou znakovou sadou, klikněte na tento symbol klávesou myši. Vše co nyní budete psát, bude zobrazeno tučně. Opětovným kliknutím na tuto volbu se text vrátí do původní podoby. Pokud chcete doda-

tečně určitou část textu změnit na zvýrazněný tisk (tučně), vyznačte si text a klikněte na tento symbol.



Text kurzivou : (Text kursiv).

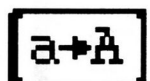
Je to obdobná funce jako "TEXT FETT".



Podtržený text : (Text unterstreichen)

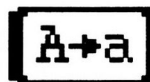
Tato funkce je obdobná jako funkce "TEXT FETT".
Poznámka :

Všechny povely pro změnu zobrazení písma se dají spojovat dohromady. To znamená, že můžete kombinovat kurzivu a podtržení a podobně. Volby si vyzkoušejte.



Převod malých písmen na velká :
(Grossschreibung).

Tato funkce převede celý text psaný malými písmeny na velká. Označte si část textu a stiskněte tuto funkci, celý blok bude převeden na velká písmena.



Převod velkých písmen na malá :
(Kleinschreibung).

Tato funkce je opakem předešlé. Označte si část textu a zvolte tuto funkci. Text bude převeden z velkých znaků na malé.



Začátek řádku : (Zeilenanfang).

Pokud použijete tohoto symbolu, kurzor se přemístí na začátek řádku ve kterém se právě nachází.

Kliknete-li pravou klávesou na myši víckrát za sebou, bude kurzor nasazen na předchozí řádek.



Konec řádku : (Zeilenende) .

Obdoba předchozí funkce. Kurzor se přemístí na konec textu.



Začátek dokumentu :
(Anfang des Dokuments).

Kliknutím na tuto funkci, se kurzor přesune na začátek dokumentu.



Konec dokumentu :
(Ende des Dokuments).

Kliknutím na tuto funkci, kurzor se přesune na konec dokumentu.

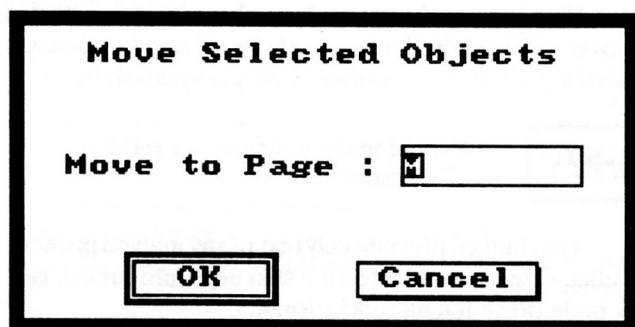
Pokračování příště.

PAGE STREAM

Arch. Ivo Wokřáb

Část 3.

Move To Page



Obr. 14

Tímto příkazem lze přesunout aktivované objekty na zadanou stránku, kde se objeví na stejném místě, jako byly původně.

Show Master Page

Toto je velice dobrá funkce, pokud chceme mít u vícestránkového dokumentu stejnou úpravu pomocí opakujících se motivů (rámeček okolo celé stránky, nadpis nebo obrázek stejný na každé straně).

Tyto opakující se objekty umístíme na tzv. *MASTER* stránku a volbou této funkce je máme připraveny na každé nově zpracovávané stránce. Pokud máme liché i sudé stránky (*FILE/DOUBLESIDED*), musíme vytvořit levou i pravou *MASTER* stránku!

Set Text Routine

Příkaz sloužící ke spojování textových sloupců bez ohledu na jejich umístění na jednotlivých stranách (popsáno dříve).

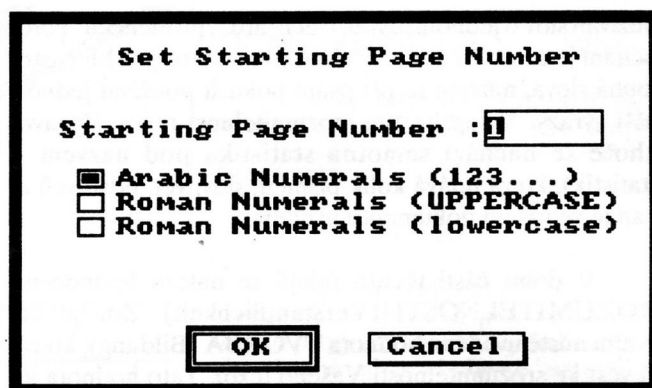
Kill Text Routing

Touto volbou se nastavení minulého příkazu zruší.

Insert Page Number

Pokud chceme mít stránky automaticky číslované, zvolíme tento příkaz, přičemž umístění čísel stránky musí me označit na *MASTER* stránce kurzorem.

Set Starting Page Number

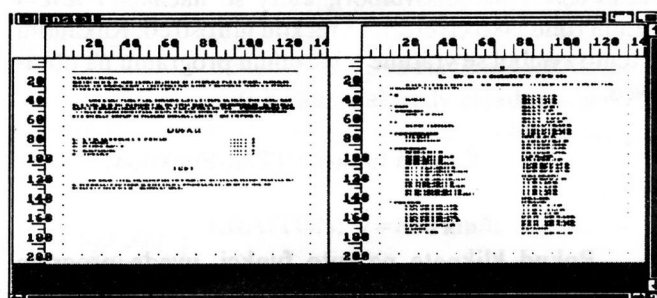


Obr. 15

Zde po předešlé volbě určujeme číslo počáteční stránky a v jaké formě bude zobrazeno, zda arabské či římské.

VIEW-MENU

Show Facing Pages A + 1



Obr. 16

Ukáží se nám dvě stránky ležící vedle sebe.

Show Full Pages A + 2

Ukáže se nám celá stránka.

Show 50 % A + 3

Ukáže se nám 50 % stránky.

Show Actual Size A + 4

Stránka se ukáže ve skutečné velikosti.

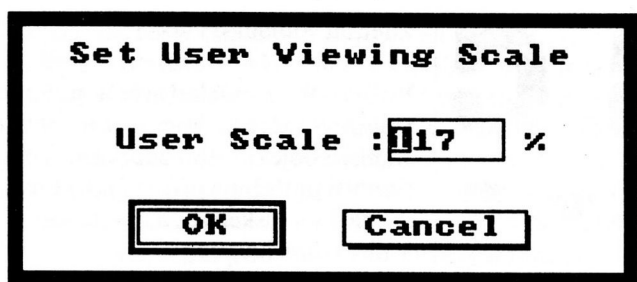
Show 200 % A + 5

Zobrazí se nám silné zvětšení - 200 %.

Show Full Width A + 6

K zobrazení bude využita celá šířka zpracovávajícího okna.

Show/Set User Scale A + 7



Obr. 17

Zde si sami definujeme velikost zobrazení stránky v %, 0 - 1500 %.

Variable Zoom A + 8

Tímto повеlem lze zvětšit libovolný výřez (provedený přetáhnutím rámečku při stlačeném LM přes potřebnou plochu) na plnou plochu zpracovávaného okna. Tento zobrazovací mód opustíme (tak jako i ostatní) volbou jiného zobrazovacího módu.

Show Rulers A + 9

Pravítko (RULER) může být zapnuto nebo vypnuto. Po jeho zapnutí lze nastavit pomocné linie (GUIDES) kliknutím na pravítko v požadovaném místě, ruší se stejně, mohou být svislé nebo vodorovné.

Show Grid A + -

Zapíná a vypíná nastavenou mřížku.

Show Guides A + 0

Zapíná a vypíná pomocné linie.

Show Tabs

Tímto příkazem nastavujeme tabulátorové zarážky (jako na obyčejném psacím stroji) pro daný textový sloupec. Po této volbě se nad sloupcem objeví malý obdélník, do něhož nastavujeme tyto zarážky kurzorem a kliknutím LM, stejně se provádí i jejich zrušení.

Show Text Routing

Slouží k orientaci mezi spojenými sloupci, po této volbě se nad každým sloupcem objeví 3 čísla (netisknou se!), levá čísla udává číslo předcházejících, prostřední aktivních a pravá následujících spojení textových sloupců.

Show Column Outline

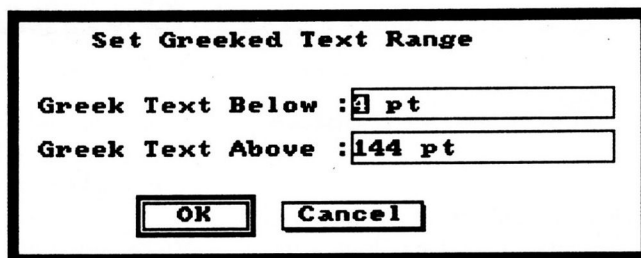
K lepší orientaci mohou být textové sloupce ohrazeny tenkým rámečkem (netiskne se, zapnuto, vypnuto).

Show Pictures

Příkaz jímž se zapíná a vypíná zobrazení natažené

grafiky. Po jejím přesném umístění na stránce je lepší tuto volbu vypnout, obrázky budou znázorněny prázdnými boxy a další práce se stránkou se výrazně zrychlí.

Set Greeking



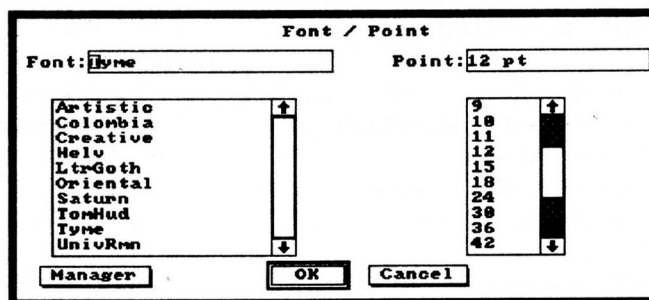
Obr. 18

Tato volba rovněž slouží k urychlení zpracování stránky, v dialogboxu zadáváme rozmezí velikostí písma, jež má být zobrazováno. Pokud se zřekneme zobrazování velkých písmen, uvidíme místo nich pouze černé obdélníky, ale práce se stránkou bude rychlejší.

STYLE-MENU

Zde najdeme skvělý výběr zobrazovacích možností pro písmo.

Fonts/Points



Obr. 19

V dialogboxu volíme vlevo fonty, které jsou k dispozici, a vpravo jejich velikost. Velikost si však můžeme i sami definovat zadáním dvou čísel oddělených čárkou (12,18), kde první udává šířku a druhé výšku v námi určených jednotkách, ty musíme však rovněž zadat. Pokud je nezadáme, budou za jednotky vzaty body.

FORMAT-MENU

Super Script

Písmo bude zvýšené.

Baseline Script

Tato volba nám vyřadí SUPER a SUB SCRIPT, písmo opět sedí na základním účaří (pomyslná linka, na níž by písmena seděla).

Pokračování příště.

LATTICE C

Development System v. 5

Martin Helmich

Část 9.

Volba -l způsobuje, že všechny objekty budou umísťovány na "long"-adresy, t.j. na adresy dělitelné 4 (nekompatibilní volba vzhledem ke standardním knihovnám a rutinám).

Volba -M způsobuje, že při kompilaci jsou kompilovány pouze soubory, které jsou novější než příslušný objektový soubor. Pro rozsáhlejší projekty je vhodnější použít pomocný program LMK, protože například při změně include souborů při zachování zdrojového souboru nebude volba -M postačovat.

Volba -m řídí typ vytvářeného kódu, -m0 dovolí použití pouze instrukcí pro procesor Motorola 68000, -m1 pro 68010, -m2 pro 68020 a -m3 pro 68030.

Volba -ma zajistí vytvoření kódu, který bude pracovat na kterémkoliv procesoru z rodiny Motorola.

Volba -ms zajistí, že při optimalizaci bude prvořadý rozsah paměti a ne rychlost kódu.

Volba -n zajišťuje, že kompilátor bude registrovat jen prvních osm znaků identifikátoru (jinak 31).

Volba -O spustí globální optimalizaci (používá příkaz go, který se nachází na disku číslo 3, nemáte-li instalovaný pevný disk, je nutno zařídit spojení, např. resident Lattice_C_5.0.3:c/go).

Volba -o je následována direktorářem, cestou a nebo kompletním jménem výsledného objektového souboru, např:

-odf0: umístí objektový soubor do direktoráře df0;

-odf1:obj/ umístí objektový soubor do direktoráře obj na disketu v df1;

-ospecial.o umístí objektový soubor do souboru special.o v aktuálním direktoráři.

Volba -p spustí preprocesor, který upraví zdrojový soubor. Výsledek je

zapsán do souboru s koncovkou .p.

Volba -ph upraví zdrojový soubor do formátu, který používá volba -H.

Volba -pr způsobuje tvorbu proto-type-souboru, který obsahuje seznam všech funkcí definovaných ve zdrojovém souboru, může být následována jedním z písmen :

e - nezahrnuje statické funkce,

p - zajišťuje, aby kompilátor umísťoval do definic funkcí slovo __PROTO, které zajišťuje přenositelnost výsledných souborů na ostatní kompilátory,

s - vypisuje jen statické funkce.

Volba -q má dvě funkce. Pokud je následována písmenem, určuje, kde bude umístěn quad-soubor (pomocný soubor kompilátoru). Syntaxe je stejná jako u volby -o. Pokud je volba -q následována číslicí, určuje počet chyb nebo varování, po kterých se přeruší kompilace.

Například :

-q3w přeruší kompilaci po 3 chybách nebo varováních,

-q2e po 2 chybách,

-q10w1e po 10 varováních nebo chybě

-q po jakékoliv chybě nebo varování

Volba -r řídí, jak bude kompilátor tvořit vstupy a volání subrutin. Volba je následována jedním z následujících znaků :

0 způsobuje volání subrutin 32-bitovou adresou,

1 způsobuje volání 16-bitovou relativní adresou,

r zajišťuje, aby kompilátor při volání funkcí používal parametry uložené v registrech (není-li funkce deklarována slovem _stdargs),

s zajišťuje, aby kompilátor používal standardní ukládání parametrů na zásobník (pokud funkce není deklarována slovem _regargs).

Neuvedení volby -r je ekvi-

valentní volbám -r1 -rs.

Volba -R je následována jménem knihovny, kterou kompilátor vytvoří namísto objektového souboru. K této činnosti potřebuje příkaz oml, který se nachází na disketě číslo 3 v direktoráři c.

Volba -s dovoluje pojmenování jednotlivých částí kódu. Samotná pojmenuje programovou sekci (c) jako text, datovou sekci (d) jako data a neinicilizovanou datovou sekci (b) jako udata. Může být následována řídícím písmenem (viz. písmena v závorkách) k pojmenování :

-sc = codename

-sd = dataname

-sb = bssname

Volba -u ruší definici symbolů preprocesoru, které jsou normálně definovány kompilátorem.

Volba -v znemožňuje ukládání vývoje zásobníku na začátek každé funkce.

Volba -w změni nastavení identifikátoru int na short (16 bitů).

Volba -x je identická volbě -cx.

9. lcompact - kompresor header-souborů

lcompact <infile> > outfile

Příkaz lcompact zkrátí header-soubory o 20% až 75%. Původní soubory jsou umístěny na disketě číslo 4 v direktoriáři Compiler-Headers, zatímco jejich zkrácené kopie pořízené příkazem lcompact na disketě číslo 2 v direktoriáři CompactH. Obě verze jsou pro kompilátor rovnocenně použitelné, zkrácené verze šetří čas při kompilaci, zatímco původní verze lze použít především k pochopení funkce jednotlivých struktur (obsahují rozsáhlé komentáře).

Například :

lcompact <Lattice_C_5.0.4/Compiler-Headers/stdio.h> ram:stdio.h
zkomprimuje soubor stdio.h.

10. lmk (Lattice MaKe utility)

lmk [volby] [makro-definice]

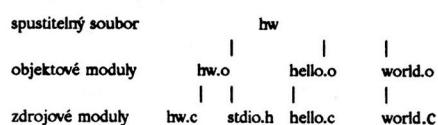
Příkaz (program) LMK má

podobnou funkci jako volba -M příkazu lc.

Dovoluje uživateli vytvořit ASCII-soubor, který obsahuje informace o způsobu vytvoření určitého souboru. Základní vlastnosti LMK si ukážeme na příkladu programu hw (byl uveden jako příklad v 2.kapitole u příkazu blink). Uvedený program se skládá ze čtyř základních částí: tři zdrojových textů hw.c, hello.c a world.c a ze souboru stdio.h (řádek #include <stdio.h> byl součástí textu hw.c). Představme si, že každá z uvedených částí má rozsah řádově stovek kilobajtů. Chtěli-li bychom vytvořit spustitelný soubor, je třeba v CLI odeslat příkaz :

lc -L hw hello world

Při změně zdrojového textu některého ze souborů je nutné uvést soubor znovu zkompilovat a poté "vše" linkovat. Při větším počtu zdrojových souborů, knihoven a programátorů zpracovávajících nějaký program je nutné vždy po vytvoření nové verze některého z fragmentů vytvořit nový celkový produkt, k čemuž slouží příkaz LMK (obdoba příkazu make na systémech UNIX). Následující schema dokumentuje strukturu programu hw :



Uvedené schema reprezentuje následující povelový soubor LMK :

```
hw: hw.o hello.o world.o
```

```
blink FROM lib:c.o hw.o hello.o
world.o TO hw LIB lib:lc.lib
lib:amiga.lib
```

```
hw.o: hw.c include:stdio.h
lc -cuf hw
hello.o: hello.c
lc -cuf hello
world.o: world.c
lc -cuf world
```

ve kterém je vždy na řídicím řádku před dvojtečkou uveden cílový soubor a poté soubory, při jejichž změně se má aktualizovat, na dalším

(dalších) řádcích je pak uveden způsob aktualizace (tyto řádky jsou uvedeny mezerami nebo tabulátorem). Změníte-li například jen soubor hello.c (lmc to pozná tak, že čas uložení hello.c je "pozdější" než hello.o), lmc zkompiluje "jen" hello.c a poté linkuje, změníte-li např. knihovnu stdio.h, lmc znovu zkompiluje soubor hw.c, protože knihovna stdio.h je uvedena za dvojtečkou.

Pomocí textového editoru napište soubor obsahující výše uvedený lmc-soubor, pojmenujte ho jedním z jmen : lmkfile, lmkfile.lmc nebo makefile (lmc na začátku práce hledá soubor tohoto jména v aktuálním direktoráři).

Poté odešlete v CLI příkaz :
lmc

Pro složitější aplikace dovoluje příkaz lmc použití maker, která se definují :

jméno_makra = obsah_makra

Makro se pak používají :

```
$(jméno_makra)
např :
volby = -cuf
```

Příkaz lmc definuje několik základních maker, např pro "řídicí" řádek :

```
obj/new/test.o: src/new/test.c
hdr/test.h
```

mají následující makra význam :

```
$_@ obj/new/test.o
$_? src/new/test.c
$_* src/new/test
$_< test.c
$_> test
```

Při schodě jména souborů je možné použít tvar :

```
.c.o:
lc $(volby) $*
```

který se rozvine jen tehdy, pokud narazí na řádek, na kterém jsou soubory s koncovkou .c a .o, např. řádek :

```
test.o: test.c include:stdio.h
```

se rozvine na

```
test.o: test.c include:stdio.h
lc $(volby) test
```

Upravený soubor pro program hw by mohl vypadat např. takto :

```
volby = -cuf
.c.o:
lc $(volby) $*
hw: hw.o hello.o world.o
blink FROM lib:c.o hw.o
hello.o world.o TO hw LIB lib:lc.lib
lib:amiga.lib
hw.o: hw.c include:stdio.h
hello.o: hello.c
world.o: world.c
```

Několik dalších speciálních znaků má následující funkci :

Znak minus "-" může předcházet některé operaci, způsobuje ignorování chybových hlášení, znak @ způsobuje "tiché" provedení operace (bez výpisu hlášení na monitor), znak vlnovka "~" má funkci escape symbolu.

LMK-soubor může obsahovat i odkazy na jiné LMK-soubory. Následující soubor obsahuje dvě novinky, volbu -f, která je následována jménem volaného LMK-souboru a znakem #, kterým začíná řádek s komentářem :

```
ppp: diff grep
@rem ppp done
# řídicí řádek zajišťuje "volání" dalších LMK-souborů
# řádek uvozený znakem @
zakazuje výpis hlášení o ppp
diff:
cd diff
lmc -f diff.lmc
cd /
grep:
cd grep
lmc -f grep.lmc
cd /
```

K řízení práce příkazu lmc můžete použít několika voleb :

Volba -a zajišťuje "přebudování" všech souborů, t.j. i těch, jejichž předchůdci nebyly změněny. Volba -b je následována jménem souboru, který obsahuje standardní nastavení pro lmc (standardně je používán soubor lmc.def).

Volba -c způsobí, že všechny příkazy, které byly provedeny příkazem lmk, budou zapsány do souboru lmkfile.bat, který je pak možno spustit příkazem execute lmkfile.bat. Všechny příkazy si můžete prohlédnout sekvencí :

lmk -ac
type lmkfile.bat

Volba -d způsobí výstup podrobných informací o průběhu lmk, volba -e nejprve smaže všechny soubory, které bude aktualizovat, a pak je znovu vytvoří.

Volba -f je následována jménem souboru, který obsahuje povely pro lmk (soubor musí mít koncovnu .lmk).

Volba -h způsobí výpis přehledu šablony a všech voleb, volba -i ignoruje chyby vzniklé akcemi, volba -k chyby se vztahem k AmigaDOSu (volby -i a -k není vhodné používat), volba -n pouze vypíše příkazy, které vydává lmk bez jejich provedení, volba -p vypisuje příkazy a rozvinutá makra.

Volba -q vypíše 1 pokud je cílový soubor "aktuální", jinak vypíše 0 (nejsou prováděny žádné další akce). Volba -s nevypisuje příkazy odeslané lmk, volba -t nastaví čas cílového souboru na aktuální čas (provede se příkaz touch soub, kde soub je jméno cílového souboru, viz. příkaz touch - kapitola 18).

Volba -u je synonymem pro volbu -a, volba -x zabezpečuje kompatibilitu s UNIXem.

V příkazovém řádku můžete definovat i makro, např :

lmk -f soub.lmk ASM = asm20

definuje makro ASM, přičemž definice v příkazovém řádku je "silnější" než případná definice v souboru soub.lmk.

Při práci je někdy nutné, aby lmk předal některé parametry ve formě textového souboru. Následující šablona

```
command < [preface] < [!] [ (file-
name) ]
stmt1
stmtN
<
```

"zavolá" příkaz command následovaný možnými volbami (preface), dalším parametrem je soubor filename (nepoužijete-li tuto volbu, jméno souboru je temp_lmk.tmp), jehož obsah je definován od počátku následujícího řádku až do řádku se znakem <. Po vykonání příkazu command je pomocný soubor automaticky smazán. Jako příklad si uvedeme linkování souboru hw :

```
hw: hw.o hello.o world.o
blink <WITH <
FROM lib:c.o hw.o hello.o
world.o
TO hw
LIB lib:lc.lib lib:amiga.lib
VERBOSE
MAP hw.map hxsflo
XREF hw.xref
<
```

11. lprof a lstat

lprof [> výstupní_soubor] **příkaz**
lstat [> výstupní_soubor] [volby]
příkaz [vstupní_soubor]

Dvojice příkazů lprof a lstat umožňuje výpis přehledu základních statistických datů o vašem programu. Nejprve je nutno program zkompilovat s použitím jedné z voleb -d1 až -d5, poté spustit příkaz lprof, který vytvoří pomocný soubor prof.out, a potom spustit příkaz lstat, který vytiskne příslušný statistický výpis.

lc -d5 -L prog
lprof prog
lstat prog

Příkaz lprof standardně zapisuje informace pro lstat do souboru prof.out, výstup však můžete přesměrovat :

lprof > soub prog

Potom je nutno u příkazu lstat, který standardně hledá soubor prof.out v aktuálním direktori, určit vstupní soubor :

lstat prog soub
Standardně je výpis příkazu lstat pořizován na obrazovku monitoru, příkaz

lstat > prt: prog

přesměruje výstup na tiskárnu (za znaménkem ">" je uveden cílový soubor).

Příkaz lstat umožňuje použití tří voleb :

Volba -z způsobí výpis statistiky o všech subrutinách (i o těch, které nebyly v programu ani jednou použity).

Volba -f způsobí i výpis čísla řádku u jednotlivých modulů.

Volba -t = n je následována číslem, ve výpisu se pak objeví jen subrutiny, které byly volány vícekrát než uvedená hodnota (-t = 5).

12. omd - disassembler objektových modulů

omd > output [-x] xxx.o xxx.c

Příkaz omd je možno použít k nahlédnutí do kódu, jaký používá Lattice C kompilátor. Použijete-li při kompilaci volbu -d a zadáte-li zdrojový soubor, získáte kombinovaný výpis assembleru a jazyka C :

lc -d prog
omd > prog.lst prog.o prog.c

Jediná volba -x je bezprostředně následována počtem externích symbolů, které je příkaz omd schopen udržet v paměti.

13. oml - Object Module Librarian

oml [<cmdfile] [>listfile] [volby]
libfile [commands]

Příkaz oml vytváří z objektových modulů (.o) soubory typu knihoven (.lib). Znak "<" specifikuje soubor, který obsahuje seznam příkazů (commands), znak ">" specifikuje soubor, do kterého se budou zapisovat všechna hlášení. Jedinou povinnou položkou je jméno cílového souboru (libfile), který bude obsahovat moduly ve formátu knihovny. V položce commands můžete použít některé z písmen a, d, x a l.

Pokračování příště.

Předplatné

Máte-li o některé číslo zájem pošlete na adresu redakce výslednou částku složenkou typu C (žlutá). Ve zprávě pro příjemce uveďte objednaná čísla.

Vyplňte hůlkovým písmem!

Předplatné

amiga

**CHCETE MÍT
JISTOTU?**

**OBJEDNEJTE SI
NÁŠ MĚSÍČNÍK,
KTERÝ VYCHÁZÍ
PRAVIDELNĚ
KAŽDÝ MĚSÍC.**

amiga

Zašlete v obálce na adresu:

Redakce časopisu Amiga
Italská 29,
120 00 PRAHA 2

Soupis převodů
položka číslo:

NEVYPLÁCEJTE V HOTOVOSTI!

ČESKÉ STÁTNÍ
SPORITELNĚ

ÚČETNÍ DOKLAD

Má dát	Dal

V

Uhraďte touto pošt. poukázkou Kčs

z mého (našeho) účtu čís.

Dne Podpis

Prováděcí Likv.: Kontr.:
razítko:

Zpráva pro příjemce

Jiří Průza
Italská 29,
12000 PRAHA 2

PENĚŽNÍ LÍSTEK

Počet	Hod- nota	Kčs	h
	1000		
	500		
	100		
	50		
	20		
	10		
	5		
	2		
	1		
	50 h		
	20 h		
	10 h		
	ostatní		
Celkem			

Podací listek

pečlivě uschovávejte!

Při reklamaci předložte!

Žádost o přání po poukázce, lze pouze
do 1 roku po jejím podání k poštovní
dopravě, jinak zanikne nárok na náhradu.

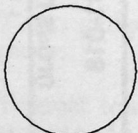
Poukázky za poukázky vypracovává v
hotovosti a určené k připsání na adresátův
účet u peněžního ústavu čísl:

Kčs
do 100 Kčs 1.-
přes 100 Kčs do 1 000 Kčs 2.-
přes 1 000 Kčs do 50 000 Kčs 3.-
přes 50 000 Kčs za každých dalších
50 000 Kčs nebo jejich část více o 3.-
Reklamační j. čís.

Podací listek II.

Tento druhý podací listek nelze
použít pro reklamaci

podpis pracovníka pošty



transgas *NABÍZÍ:*

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

ASSEMBLER

Pavel Přech

Část 10.

PŘEHLEDOVÁ TABULKA INSTRUKCÍ MC68000

V této tabulce je uveden seznam instrukcí, které fa. MOTOROLA nabídla k použití. Instrukce jsou seřazeny zpravidla abecedně, určité výjimky tvoří názvově i obsahově velice blízké instrukce, které jsou zahrnuty do společných bloků.

Abecední seřazení je vhodné pro vyhledání funkce instrukce zejména při výpisech z disassembleru.

formát	Dn	některý z datových registrů
	An	některý z adresových registrů
	Rn	libovolný datový nebo adresový registr
	S:	zdrojový operand (SOURCE) - operand vlevo (před čárkou)
	D:	cílový operand (DESTINATION)- operand vpravo
	#k	konstanta (číselná)
	d	offset
	B	možno adresovat velikost BYTE (8bitů), tj. i liché adresy
	W	možno adresovat velikost WORD (16 bitů)
	L	možno adresovat velikost LONG (32 bitů)
	S	short, používá se u skoků. Jde o vyjádření relativního offsetu v rozmezí < -128,127 > byte.
	*	tento typ adresování lze použít
	-	nelze použít

WL a pod. - při použití tohoto operandu možno adresovat pouze WORD, LONG.

cc podmínkový kód

EQ	rovnost, nula	(Equal)	; Zero flag = 1
NE	nerovnost	(Not Equal)	; Zero flag = 0
CS	"přenos"	(Carry Set)	; Carry flag = 0
CC	není "přenos"	(Compl. Carry)	; Carry flag = 1
PL	kladný výsledek	(PLUS)	
MI	záporný výsledek	(MINUS)	
HI	Větší než	(HIGHER)	
LS	Menší nebo rovno	(Less or Same)	
GE	Větší nebo rovno	(Greater or Equal)	
VS	Přeplnění	(Overflow Set)	; V flag = 1
VC	"v mezích"	(Overflow Clear)	; V flag = 0

ABCD Dn,Dn / ABCD -(An),-(An)

Sčítání BCD čísel S + D + X -> D

B

ADD ea,Dn / ADD Dn,ea

Sčítání

S + D -> D

B WL

ADDA ea,An

Sčítání adres

S + D -> D

WL

	Dn	An	(An)	(An) +	-(An)	d(An)	d(An,Rn)	.W	.L	d(PC)	d(PC,Rn)	#
S:	*	*	WL	*	*	*	*	*	*	*	*	*
D:	-	-	*	-	*	*	*	*	*	-	-	-

ADDI #k,ea B W L		Přičtení konstanty							#k + D -> D				
D:	Dn *	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -	
ADDQ #k,ea B W L		Přičtení konstanty (tento způsob uspoří paměť)							#k + D -> D		QUICK		
D:	Dn *	An WL	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -	
ADDX Dn,Dn / ADDX -(An),-(An)		Sčítání (s příznakem)							X S + D + X -> D				
AND ea,Dn / AND Dn,ea B W L		Logická operace AND							S & D -> D				
S:	Dn *	An -	(An) -	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) *	d(PC,Rn) *	# *	
D:	-	-	*	*	*	*	*	*	*	-	-	-	
ANDI #k,ea B W L		Logické AND s konstantou							#k & D -> D				
D:	Dn *	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) *	d(PC,Rn) -	# -	
ANDI #k,CCR B		Logické AND s CCR							#k & CCR -> CCR				
ANDI #k,SR W		PRIVILEG	Logické AND s SR (privileg. instr. - použ. pouze v SUPERVISORu)							#k & SR -> SR			
ASL Dn,Dn / ASL #k,Dn / ASL ea ASR Dn,Dn / ASR #k,Dn / ASR ea B W L		Aritmetický posun vlevo Aritmetický posun vpravo							o S: resp #k o S: resp #k				
D:	Dn -	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -	
"krajní" bit zůstává zachován, provede se posun a "přebývajících" bit se zkopíruje do flagů C a X. u ASx ea posun pouze o 1 bit !													
Bcc label W S		Skok při splnění "cc" podmínce (d je spočteno assemblerem automaticky:							PC + d -> PC d = label-akt. PC)				
BCHG Dn,ea / BCHG #k,ea BCLR Dn,ea / BCLR #k,ea BSET Dn,ea / BSET #k,ea B L		Změna bitu Nulování bitu Nastavení bitu							(test bitu -> flag Z , poté změna) (test - Z , poté nulování) (test - Z , poté nastavení)				
D:	Dn L	An -	(An) B	(An)+ B	-(An) B	d(An) B	d(An,Rn) B	.W B	.L B	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -	
BTST Dn,ea / BTST #k,ea B L		Test n-tého bitu - flag Z											
S:	Dn L	An -	(An) B	(An)+ B	-(An) B	d(An) B	d(An,Rn) B	.W B	.L B	d(PC) B	d(PC,Rn) B	# B	
D:	L	-	B	B	B	B	B	B	B	B	B	-	

pokud je cílovým operandem registr Dn nebo ea je sudá adresa, pak lze manipulovat s bity 0-31, jinak s 0-7. Je-li pro druhý případ zadáno číslo bitu > 7, pak se použijí pouze bity 0-2 z tohoto čísla (ořezání shora). Toto platí pro všechny instrukce pro práci s bity.

Kurz

BRA label	Tvrký skok na "label" (vždy relativně)
BSR label	Měkký skok na "label" (vždy relativně)
W S	PC + d - PC (d spočteno autom. assemblerem)

CHK ea,Dn					Testování čísla vůči mezím							
W					if Dn < 0 or Dn > ea then TRAP							
S:	Dn W	An -	(An) W	(An)+ W	-(An) W	d(An) W	d(An,Rn) W	.W W	.L W	d(PC) W	d(PC,Rn) W	# W

Nejvyšší bit Dn slouží jako znaménko.

CLR ea	Nulování 0 -> D											
B W L												
S:	Dn	An	(An)	(An)+	-(An)	d(An)	d(An,Rn)	.W	.L	d(PC)	d(PC,Rn)	#
	*	*	WL	*	*	*	*	*	*	*	*	

CMP ea,Dn		Porovnávání operandů										
B W L		příznaky jako po D-S										
S:	Dn *	An W	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) *	d(PC,Rn) *	# *

CMPA ea,An	Porovnávání adres											
W L	příznaky jako po D-S											
S:	Dn *	An *	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) *	d(PC,Rn) *	# *

CMPI #k,ea	Porovnávání s konstantou											
B W L	příznaky jako po D-S											
S:	Dn *	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -

CMPM (An)+,(An)+	Porovnávání obsahů paměti									
B W L	příznaky jako po D-S									

DBcc Dn,label	"Odečítací skok"									
	Nejprve test "cc", dále snížení Dn o 1									
	poté if Dn < > -1 then BRA label									
	else pokračování v programu									

Zvláštní případ DBRA resp DBF - (F)alse není nikdy splněna a tak skáče
dokud Dn < > -1

DIVS ea,Dn	Dělení slov se znaménkem							D/S -> D				
DIVU ea,Dn	Dělení slov bez znaménka							D/S -> D				
W												
S:	Dn *	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) *	d(PC,Rn) *	# *

EOR Dn,ea	Logické XOR S xor D -> D											
BWL												
D:	Dn *	An -	(An) *	(An)+ *	-(An) *	d(An) *	d(An,Rn) *	.W *	.L *	d(PC) -	d(PC,Rn) -	# -

EORI #k,ea	Logické XOR s konstantou	#k xor D -> D
BWL		

D:	Dn	An	(An)	(An)+	-(An)	d(An)	d(An,Rn)	.W	.L	d(PC)	d(PC,Rn)	#
	*		*		*	*	*	*	*			

EORI #k,CCR XOR konstanty a CCR
B

EORI #k,SR PRIVILEG XOR konstanty s SR
W (privileg. instr. - použ. pouze v SUERVISORu)

EXG Rn,Rn Výměna obsahů registrů Rn < > Rn
L

EXT Dn Rozšíření registru Dn ve směru znaménka
W L

JMP ea Tvrdý dlouhý skok na ea
D: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
- - * - - * * * * *

JSR ea Měkký dlouhý skok na ea
D: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
- - * - - * * * * *

LEA ea,An Naplní adresregistr adresou
L

D: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
- - * - - * * * * *

LINK An,#d Vytvoření prostoru v zásobníku pro
lokální proměnné.
An -> -(SP)
SP -> An
SP + d -> SP

LSL Dn,Dn / LSL #k,Dn / LSL ea Logický posun vlevo
LSR Dn,Dn / LSR #k,Dn / LSR ea Logický posun vpravo
B W L

D: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
- - * * * * * * * *

Posun, "Přetečný" bit je umístěn do C a X, na místo "krajního" se vloží nula.

MOVE ea,ea Kopírování dat S -> D
B W L

S: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
* WL * * * * * * * *
D: * - * - * * * * - - -

MOVE CCR,ea Zjištění obsahu CCR
MOVE SR,ea PRIVILEG Zjištění obsahu SR
W (privileg. instr. - použ. pouze v SUERVISORu)

D: Dn An (An) (An)+ -(An) d(An) d(An,Rn) .W .L d(PC) d(PC,Rn) #
* - * * * * * * * *

Dokončení příště.

Deluxe Paint IV

Ivo Janáček

Tak už je tady další pokračování popisu Deluxe Paintu IV. Minule jsme skončili u funkce "Metamorph". Ostatní funkce z menu brush zůstaly stejné, takže se jim zde nebudeme věnovat. Další hlavní menu je "Mode". V tomto menu se změnil pouze jeden mód kreslení. Jedná se o mód "Tint", který byl nahrazen módem "Mix".

Menu Mode

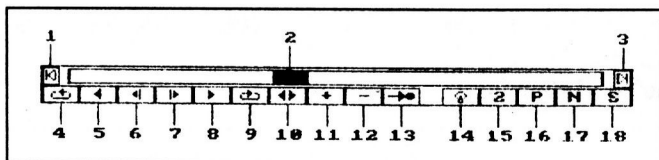
Mix

Tento mód provádí promíchání kreslicí barvy s barvou podkladovou, s výjimkou nulté barvy, která je neutrální. Tento mód asi využijete v režimu HAM, protože jinak přechody nejsou tak pěkné a plynulé.

Dostáváme se do dalšího hlavního menu, kterým je "Anim". Zde uvidíte na první pohled, že menu "AnimBrush" bylo umístěno úplně nahoru a taky, že vše ostatní zůstalo při starém. Na druhý pohled však zjistíte dvě změny. Ta první se nachází v okně funkce "Move", kde jsou přidány gadgety "Load" a "Save". Ano, jistě tušíte, že tyto funkce slouží k natáhnutí resp. k uložení nastavených parametrů v tomto okně. Je to výborná věc, protože si časem vytvoříte pěknou knihovnu různých pohybů, které si pak kdykoli můžete z disku natáhnout a znovu použít ve vaší nové animaci. U starší verze programu jsem si musel nově objevené pohybové parametry, které se mi líbily, vždycky napsat na kus papíru proto, abych je nezapomněl. No a víte jak to s takovými papíry chodí a když je pak potřebujete, tak je nenajdete. Takže toto rozšíření velmi vítám. Druhým rozdílem v hlavním menu "Anim" je funkce v menu "Control". Jedná se o

Panel On/Off, "Alt" + "a"

Tato funkce zapne nebo vypne ovládací panel pro animace. Některé funkce jsou obsaženy sice v menu "Control", ale ten kdo nerad použít myšku z ruky a nechce se mu hledat funkci v menu, bude jistě mile překvapen tímto pultíkem. Takže si ho popíšeme podle obrázku.



- 1) Tento gadget slouží ke skoku na první obrázek vaší animace.
- 2) Pomocí tohoto šoupacího gadgetu se celkem rychle dostanete do jakékoli pozice vaší animace (aspoň přibližně). Kliknete-li nalevo nebo napravo od gadgetu (není-li samozřejmě na kraji), posunete se o jeden obrázek ve směru nakliknutí.
- 3) Tento gadget slouží ke skoku na poslední obrázek vaší animace.
- 4) Pomocí tohoto gadgetu spustíte vaší animaci v obráceném směru a navíc se bude stále opakovat (dokud ji samozřejmě nezastavíte).

5) Tento gadget spustí vaši animaci v obráceném směru, ale pouze jednou.

6) Tímto gadgetem se posunete o jeden obrázek směrem k začátku vaší animace.

Jste-li úplně na začátku, dostanete se na konec animace.

7) Tímto gadgetem se posunete o jeden obrázek směrem ke konci animace. Jste-li úplně na konci, dostanete se na začátek animace.

8) Tento gadget spustí vaši animaci pěkně od začátku do konce, ale pouze jednou.

9) Pomocí tohoto gadgetu spustíte vaši animaci ve správném směru a navíc se bude stále opakovat (však víte jak ji zastavit ne?).

10) Tímto gadgetem spustíte vaši animaci tak, že nejprve se promítne od začátku do konce a pak zase pro změnu od konce do začátku a pak pořád dokola (ano, máte pravdu je to to samé jako "Ping-pong").

11) Pomocí tohoto pluska přidáte v aktuální pozici vaší animace jeden obrázek, který bude totožný s obrázkem aktuálním.

12) No a tímto mínusem zase pro změnu zlikvidujete aktuální obrázek vaší animace. Pozor na omyl, Undo nefunguje, ale program se vás pro jistotu raději zeptá myslíte-li to opravdu vážně.

13) Popis tohoto gadgetu je o malinko složitější než těch předchozích, protože se váže též k funkci "Go to..". Takže nejdříve si pomocí "Go to.." nastavte číslo obrázku ve vaší animaci, na které budete potřebovat častěji si odskočit a dejte "OK". No a nyní při naklapanutí popisovaného gadgetu se vždy přímo dostanete k vašemu milovanému obrázku.

Dalších pět gadgetů se týká hlavního menu "Effect" menu "LightTable". V překladu to znamená něco jako světelný stůl. A co to vlastně je? Já osobně se domnívám, že se toto zařízení používá při kreslení animovaných filmů, kde si malíř prosvítí předcházející obrázek a nad ním maluje další. Takže vidí předcházející tvary a podle nich nakreslí nové o něco posunuté, což dohromady pak dává dojem rovnoměrného pohybu. Tuto fintu můžete nyní použít i v Deluxe Paintu IV. Můžete si nechat 'prosvítit' až dva obrázky dozadu nebo dopředu.

Podobnou funkci má i program Walt Disney Animation Studio. Tak a teď k vlastnímu popisu gadgetů.

14) Tato lampička slouží k zapnutí nebo vypnutí zobrazování v módu "LightTable".

15) Tento gadget slouží k zapnutí nebo vypnutí zobrazování dvou obrázků před aktuálním obrázkem.

16) Tento gadget slouží k zobrazení jednoho obrázku před obrázkem aktuálním.

17) Tento gadget slouží k zobrazení jednoho obrázku za obrázkem aktuálním.

18) Tento gadget provede zobrazení obrazovky Spare pod aktuálním obrázkem pomocí funkce "LightTable".

K posledním pěti funkcím bych chtěl dodat, že jejich zapnutím se dost spomalí pohyb v animaci. Pro dnešek je to už všechno protože se nechci pouštět do zcela nového hlavního menu "Color", které bych chtěl popsat příště jako celek. Takže přeji hodně zdarů v prosvěcování a taky si už můžete zkoušet hrát s barvičkama.

Pokračování příště.

DynaCADD

DynaCADD - profesionální CAD software

CAD na Amize. Co máte na mysli tím "to by nešlo"? Ještě jste neslyšeli o DynaCADDu? Nechte se překvapit a přesvědčit.

DynaCADD je čekatelem na vrcholné místo mezi ostatními CAD programy v testovací aréně. Nejrychleji se oddělí zrna od plev při řešení těžkých úloh v každodenním provozu inženýrské kanceláře.

DynaCADD (CADD znamená "Computer Aided

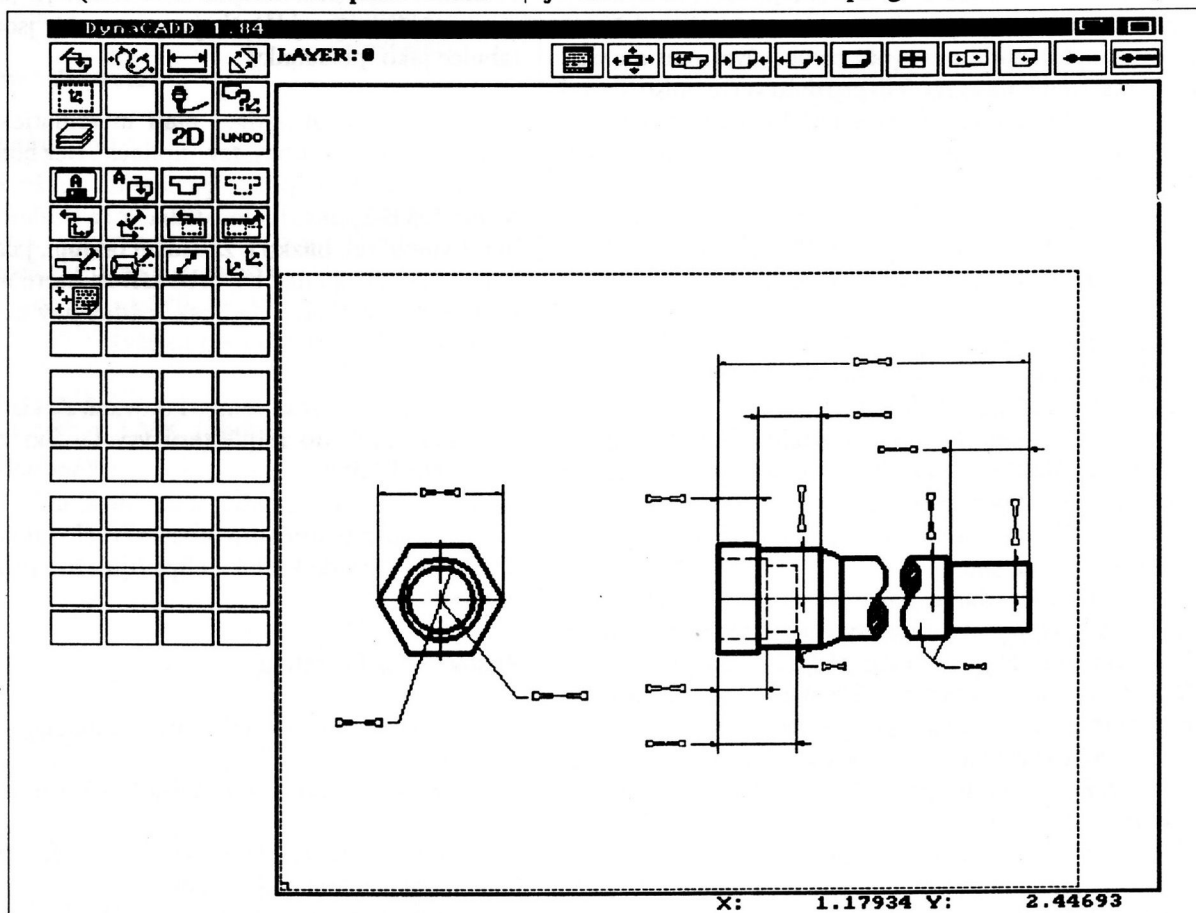
Design and Drafting", tedy "počítačový pomocník pro navrhování a tvorbu"). Byl vyvinut před několika lety kanadskou firmou DITEK pro Atari ST. Atari verze však nepřesvědčila a prodalo se relativně málo exemplářů. Později začala firma DITEK prodávat tento program již v silně vylepšené formě, i pro jiné počítačové systémy.

Koncem roku 1990 získává firma CRP-Koruk práva pro distribuci německé verze DynaCADDu. CRP vyvíjela program dále a zohledňovala při tom zvláštnosti německého trhu s CAD programy. Zatím jsou k dispozici verze pro Atari ST, Apple Macintosh, MS-DOS-kompatibilní a samozřejmě pro Amigu. Již v listopadu roku 1990 došlo v zahraničních časopisech k velkému srovnávání CAD programů, kde se prováděly testy předverze DynaCADDu. Nyní je na trhu již konečný produkt, plnohodnotná německá verze 2.04 v ceně cca 2400,- DM. V tomto čísle jsme podrobili testu verzi 1.84.02.

Dojem, že DynaCADD je určen spíše profesionálům, než příležitostným kreslířům, vychází již z cenové úrovně.

Za tuto cenu si koupíme celý komplet obsahující manuál, dvě programové diskety a speciální zástrčku do portu joysticku tzv. Dongle. DynaCADD je možno nastartovat pouze s tímto Dongle. Samotný software není proti kopírování jištěn. Zajištění takových komplexních programů pomocí Dongle je podle našeho názoru přebytné, protože v tomto případě je používání programu bez manuálu a trvalé podpory výrobce téměř nemožné. Další nevýhodou Dongle je snadná záměna, pokud máme více takto jištěných programů.

Software je rozdělen na dvou disketách. Potěšitelný je komfortní instalační program. Po zadání cesty se



kompletní program přepokopíruje na harddisk. Při této příležitosti bychom se chtěli zmínit o minimálním hardwarovém vybavení:

- minimálně 1 MByte hlavní paměti,
- procesor 68020/68881 (nebo vyšší).

My doporučujeme minimálně 2 MByte hlavní paměti a rychlý harddisk (min 600 KByte/s). Na A500 chodí program také, ale s určitými omezeními.

Pouhý pohled do manuálu nás uvádí v úžas: 612-ti stránková německá dokumentace k DynaCADDu se ukazuje přehledně rozdělená a s dokonalým základním úvodem pro 2-D a 3-D díl. Naprosto profesionální od první

do poslední stránky. Kvalita, kterou na trhu pro Amigu nacházíme jen zřídka.

Předem bychom chtěli poznamenat, že DynaCADD pracuje bez potíží pod Kickstartem 2.0. Při startu programu dvojitým nakliknutím jeho ikony, se objeví po krátkém čase vlastní obrazovka DynaCADDu s vlastním requesterem. Nabízí nám možnost začít s úplně novým obrázkem nebo pokračovat na rozpracovaném, přesně od místa, kde jsme s prací skončili. Tato volba má své přednosti zvláště u velkých projektů, protože se k místu přerušení nemusíme složitě a zdlouhavě "proklikávat". Jednoznačné plus pro DynaCADD.

Pokud začneme nový obrázek, objeví se nám obrazovka DynaCADDu s dalším requesterem, jenž po nás požaduje vložení základních nastavení.

Vedle měrných jednotek zde určujeme ještě formát výkresu. Odtud můžeme natáhnout již hotové výkresy. Odpovídajícími gadgety volíme velikost formátu na šířku. Formát na výšku můžeme rovněž zpracovávat, musíme však zadat přesně jeho rozměry. Tip pro další verze: místo deseti gadgetů pro volbu anglických a amerických formátů by bylo lépe, kdybychom měli k dispozici pět gadgetů pro volbu DIN formátů na výšku.

Pokud jsou zadání dokončena, nachází se konstruktér na pracovní ploše DynaCADDu. Ta je přehledně rozčleněna do několika částí:

- * Kreslicí plocha - zaplňuje největší část obrazovky.
- * Ovládací ikony - jsou uspořádány na levé straně obrazovky do čtyř bloků podle funkcí.
- * Lišta s devíti gadgety - zde se nacházejí nad pracovní plochou nejdůležitější, z každé příkazové roviny dostupné gadgety (např. zoomy, nové nákresy, přesuny oken atd.).
- * Titulní lišta - obsahuje šest pull-down-menu s málo používanými funkcemi.

Vedle základních rozsahů přepíná DynaCADD ještě souřadnice (vpravo dole), vysvětluje zadávané příkazy zobrazením objasňujícího textu (vlevo dole, např. "zvolena 3-D pozice..." atd.) a zobrazuje aktuální povelový znak nebo Layer (vrstvu, vlevo nad kreslicí plochou).

V takto rozvržené obrazovce se snadno orientujeme. DynaCADD je vhodný pro vytváření dvojrozměrných a trojrozměrných výkresů. Volby módu dosáhneme pomocí gadgetu k tomu určenému mezi ovládacími ikonami.

Zadávání příkazů

DynaCADD rozumí svým uživatelům a mistrům několika způsoby. Nejběžnějším způsobem je pilná práce s myší. I číselné údaje lze zadávat pomocí kalkulačky, která se objeví, bez použití klávesnice. Alfnumerické zadávání příkazů z klávesnice je též možné (např. INSERT LINE - vložení linie). Ve spojení s CRP-digitizerem máme zajištěnu absolutně profesionální práci. Uživatel si může sám na ploše digitizeru definovat pole pro jednotlivé příkazy, takže možností, jak zadat příkaz, je ještě více, a my si můžeme vybrat tu, která nám v daném okamžiku nejvíce vyhovuje. DynaCADD nám bohužel nenabízí radič pro jiný digitizer. Je nutné poznamenat, že ne každý architekt nebo

inženýr je ochodlán vyhodit svůj starší grafický tablet (aniž bychom chtěli skutečně vynikající kvalitu CRP-tabletu jakkoli snižovat). Alespoň výhledově by měl být k dispozici odpovídající software k připojení jiných zadávacích přístrojů. Po této stránce můžeme být zvědaví na další verze DynaCADDu.

Kreslicí prvky

Všechny běžné i méně běžné kreslicí prvky máme po ruce. Všechny nové prvky vkládáme do výkresu příkazem "INSERT...". Tabulka na konci článku nám dává přehled o volitelných objektech.

Po volbě jednoho z objektů v tabulce, rozsvítí se ve třetím a čtvrtém bloku ikon volitelné parametry a možnosti zadání. Počet příkazových kombinací je jistě více než stovka. Některé nejdůležitější parametry jsou uvedeny v tabulce jako "poznámky".

Svůj vlastní gadget mají matematické průchody křivek mezi dvěma body, tzv. "Splines". Bez hlubšího rozboru bychom chtěli pouze poznamenat, že DynaCADD rozeznává B-Splines (velmi užitečné) a Bézier-křivky. Ty se "nepřivínou" tak blízko k zadaným bodům, jako B-Splines. Splines slouží zásadně k tvorbě křivek, které mají složitější průběh, než kružnice či elipsa. Žádný jiný CAD program na Amigu nám tuto možnost nedává.

Další gadget se věnuje kótování. Základní nastavení zadáváme myší do requesteru vyvolaného z pull-down-menu. Druh kótování volíme pomocí ikony nebo z klávesnice (kótování linií, oblouků, vzdáleností atd.) Poznámku si zaslouží mimo jiné možnost vkreslovat automaticky dostředivé čáry do kruhů a elips (důležité pro jejich kótování).

Pomocníci při kreslení

DynaCADD nám nabízí dva druhy pomoci:

- * pomocný rastr, odstupy pro osu X a Y je možno libovolně zadat;
- * osově pole, analogicky k rastru jsou zde opět pomocné linie s nastavitelným odstupem.

Oba pomocné systémy se dají nastavit nezávisle na sobě v jednom requesteru.

Změny objektů

Vedle vytváření těles ze základních objektů je jejich editace druhou základní možností CAD programů. Jsou nabízeny všechny důležité editační možnosti: přesun, rotace, změna velikosti, zrcadlení, kopírování, drobné změny, dělení, natahování, průmět, maskování, srovnávání atd.

Technika rovin

V DynaCADDu, tak jako v jiných CAD progra-

mech, můžeme umisťovat objekty na různé roviny. Ty si můžeme představit jako transparentní, na sobě ležící listy. Každý objekt, nebo jeho část, může být umístěn na jednu z 256 rovin DynaCADDu. To slouží k sestavování celkového výkresu. Architekt tedy může například nakreslit půdorys domu na jednu rovinu, okótuje ho na druhou, na třetí rovinu nakreslí zařízení interieru atd. Zakrytím nebo odkrytím jednotlivých rovin jsou viditelné pouze ty informace, které potřebujeme. Za další je možné dávat jednotlivým rovinám různé barvy (využijeme nejen pokud vlastníme vícebarevný plotter, ale pro větší přehlednost).

Přímá pomoc

Pokud uživatel stiskne tlačítko HELP, otevře se okno ve kterém podá program vysvětlení (v angličtině) k právě prováděnému příkazu. Velice dobrá myšlenka, jelikož klávesa HELP je u Amiga-software bohužel programátory čím dál tím méně používána.

3-D-mód

Vynikající vlastností DynaCADDu (ve srovnání se svými konkurenty) je možnost trojrozměrné práce. Konstruktor tak může kromě plochých výtvarů vnést do hry též hloubku prostoru. Jak jsme již řekli, pro práci v 3-D-módu musíme zvolit odpovídající gadget (2D-3D). Zvláštností DynaCADDu jsou tzv. GCPs (Geometris Coordinate Planes, tedy geometrické souřadnicové roviny). Sedm takových rovin máme předdefinováno v programu, devět dalších si může uživatel vytvořit sám. Pokud chceme vytvořit objekt v trojrozměrném prostoru, potřebuje program jakési pomocné nastavení, kde přesně a jak má být objekt umístěn.

DynaCADD uspořádá objekt, např. kruh, vždy v rovině X/Y aktuální GCPs. K snazší orientaci, kde nám probíhají souřadnicové osy, zapíná DynaCADD vždy jeden ortogonální (pravoúhlý) souřadnicový trojbod. Šipka osy X je označena malým "x". Lepší orientace je umožněna tím, že jednotlivé GCPs jsou označeny "NAHOŘE", "DOLE", "VPRÁVO", "VLEVO", "VEPŘEDU", "VZADU" a "ISO" (pro izometrické zobrazení). Prvních šest předdefinovaných GCPs si můžeme představit jako stěny krychle a objekty jsou sem zaváděny právě podle zvolené stěny. Smysluplná je v této souvislosti ta vlastnost DynaCADDu pracovat současně až na čtyřech různých pohledech na těleso. Pomocí povelu "EDITVIEW DYNAMIC" voláme malé přídatné okno, tzv. "Dynamik-box" na levém okraji obrazovky. Zde jsou gadgety pro natahování, přesuny a zoomy v aktuálním pohledu. Tak můžeme libovolně měnit vlastní pozorovací bod; a to pro každý ze čtyř pohledů zvlášť.

3-D-mód DynaCADDu má však také malou nevýhodu. Zakryté části objektů nelze potlačit, takže u velmi rozsáhlých výkresů v 3-D ztrácíme přehled. Pouze časté a vytrvalé používání "Dynamik-boxu" nám může pomoci. Doufáme, že tato malá nedokonalost bude v dalších verzích odstraněna.

Výstup

DynaCADD nám dává tři možnosti, jak přenést výkres na papír:

- * tiskárna (jehličková, laserová);
- * plotter (kreslicí, vyřezávací);
- * postscript (postscript a uzavřený postscript).

Všechna nutná nastavení najdeme v jednom okně, kde je lze libovolně měnit.

Přídavné programy

Dodatečně k hlavnímu programu jsou pro registrované uživatele k dispozici ještě dva doplňkové programy.

- * Makeplot: k vytvoření budiče plotteru
- * Vektor-Fonteditor: pomocný program pro vytvoření vlastní znakové sady, respektive ke změně stávající.

Ani jeden z nich však nebyl v době psaní článku k dispozici, proto se o nich nemůžeme více rozepsat. Popis v manuálu základního programu však ukazuje na vynikající schopnosti.

DynaCADD je v současnosti nejvýkonnější program své třídy. Možnost konstrukce v 2-D a 3-D je dosud v oblasti Amiga-CAD ojedinělá. Kvalita německého manuálu a německé programové verze je nadprůměrná. Původní cena okolo 2 900,- DM se zdá na první pohled vysoká, ale vlastnosti DynaCADDu této ceně plně odpovídají. Skutečně zářící hvězda na nebi programů CAD.

Kreslicí prvky DynaCADDu

OBJEKT	POZNÁMKA
bod	pomáhá při konstrukci
linie	ortogonální, tangenciální, paralelní, atd.
kruh	určený dvěma body, třemi body, atd.
kruhový oblouk	určený dvěma body, třemi body, poloměrem, atd.
zakulacení	zakulacení hran a rohů
elipsa	vzájemně působící umístění (jako u skoro všech objektů)
eliptický oblouk	velice vzácné, příznak profesionálního programu
pravoúhelník	sestává ze čtyř linií, každá z nich je později samostatně odstranitelná
mnohoúhelník	automatické správné generování polohy úhlu jednotlivých linií
text	společně je dodáváno mnoho AGFA Compugraphic-fontů
šrafura	volitelný odstup
vyplňovací rastr	mnoho předdefinovaných rastrů pro uzavřené objekty (kruh, mnohoúhelník, pravoúhelník atd.)



WORKBENCH v.2.0

Ing. Bruno Breyt

Část 3.

Zobrazovací okno obsahuje první číslici a písmeno nastavené znakové sady v dané velikosti. Pomocí Font-Editoru si můžete rovněž prohlížet znakové sady.

Texty pod ikonami jsou barevné. Font-Editor obsahuje paletu pro volbu barev v textu včetně pozadí. Zda má systém zobrazit pozadí nebo ne, ovládáte dvěma terčíky: "Text only" (jen text) a "Text & Field" (text i pole).

Editor řízení (IControl-Editor)

Verify Timeout .5 Second ☐ 1.8 Second ☒ 1.5 Seconds ☐ 2.0 Seconds ☐ 5.0 Seconds ☐	Command Keys A N : WB screen to front A H : Front screen to back A V : Requester OK A B : Requester CANCEL	Mouse Screen Drag ☐ Shift ☐ Ctrl ☐ Alt ☐ A ☒
Coercion Avoid flicker: ☒ Preserve colors: ☒	Miscellaneous Flags Screen menu snap: ☒ Text gadget filter: ☒	
Save	Use	Cancel

Představte si situaci, kdy systém čeká na signál z nějakého programu a program zase čeká na nějaký signál od systému. Blokuje se jakákoliv další činnost až do vypnutí počítače. Editorem řízení si můžete stanovit, jak dlouho má systém čekat (pomocí "Verify Timeout").

Pomocí klávesy <levá Amiga> lze v requesteru (rozhodovací terčík) odeslat obrazovku Workbench do popředí nebo do pozadí. Podle požadované funkce musíte současně stisknout klávesu, <N>, <M>, <V>, nebo . V komunikačním okně si kromě toho můžete nastavit klávesu, kterou je třeba stisknout současně s levým tlačítkem myši, aby se posunul WBscreen.

Jestliže si zapnete funkci "Screen Menu Snap" a pak stisknete pravé tlačítko myši, posune systém zvětšený Workbench tak, že je viditelný jeho horní levý roh a s ním i lišta

s menu. Uvolníte-li tlačítko myši, skočí Workbench zpět na předchozí pracovní plochu.

Editor módu obrazovky (Screenmode-Editor)

Amiga obsahuje řadu různých zobrazovacích módů s různým rozlišením. Použití závisí na kvalitě monitoru, uživatelském software, kapacitě paměti počítače a v neposlední řadě i na požadavcích uživatele. Protože mnoho programů otevírá svoje okna nikoli na vlastní obrazovce, ale na Workbench, musí se tyto samozřejmě prezentovat v

různých módech zobrazení.

Ve výběrovém (volicím) okně Screen-Editoru se nachází možné módy zobrazení. Ve spodním řádku informuje editor o momentálně aktivním resp. nastaveném módu. K tomu patří údaje "Visible Size" (viditelná velikost), "Min Size" (minimální velikost obrazovky), "Max Size" (maximální velikost) a "Max Colors" (maximální počet barev).

Skutečné rozměry Workbench a počet barev se nastavují pomocí dvou zadávacích polí a jednoho posuvného pravitka (více jak "Visible

Size" nelze na monitoru samozřejmě vidět). Je-li Workbench větší, můžete jej upravit (posunout) myší vertikálně - horizontálně. Stiskněte a podržte stisknutou levou klávesu Amiga, pak stiskněte a podržte stisknuté levé tlačítko myši a nyní táhněte s myší. Současně se pohybuje i obrazovka (Screen). Na požadovaném místě uvolněte tlačítko a klávesu. Máte-li zapnutou funkci "Autoscroll", posouvá systém Workbench automaticky, jakmile je kurzor myši umístěn na hranici viditelného rozsahu.

Mód obrazovky má vliv nejen na rozlišení, má také různé vedlejší účinky: některý mód pracuje jen se zabudovaným ESC (enhanced chip set - nový grafický obvod v hardware), v NTSC resp. PAL. Některé nepodporují Genlock nebo Flicker-Fixer. Zobrazovací pole "Properties of the selected Mode" obsahuje odpovídající údaje pro nastavený mód obrazovky.

Overscan-Editor

Plocha obrazovky se skládá ze znázorňovaného obrázku a z okraje. Po dobu, kdy se elektronový paprsek pohybuje na monitoru v oblasti mimo obrázek (overscan area), je počítač právě zaměstnán jinou činností a nepřenáší proto žádné obrazové informace. Za určitých okolností se může tento režim změnit (např. při zobrazování sprite). Pak má počítač více času pro přenos obrazů. Toto se nazývá znázornění v módu Overscan. Pomocí Overscan-Editoru si můžete změnit velikost znázorňovaného rozsahu.

Editor tisku (Printer-Editor)

Chcete-li si nechat vytisknout text např. úzkým písmem, pak to tiskárna samozřejmě musí zajistit. Bohužel ne všechny tiskárny rozumí stejným povelům počítače. Operační

Choose Display Mode: 640 x 256 640 x 512, Interlace	Properties of the Selected Mode: PAL Supports Genlock Draggable
[640 x 256] Visible Size: 640 x 256 Min Size: 640 x 288 Max Size: 1088 x 1024 Max Colors: 16	Width: [640] ☒ Default Height: [256] ☒ Default Colors: 4 AutoScroll: ☒
Save	Use

systém proto obsahuje programy, které překládají pokyny pro tiskárnu do tvarů, kterým tiskárna rozumí. Tyto programy se nazývají řadiče. Pomocí Print-Editoru si můžete vybrat správný řadič pro vaši tiskárnu. Vždy může být aktivní jen jeden řadič.

Kromě toho je třeba sdělit systému, zda je tiskárna připojena na paralelní nebo na sériové rozhraní (interface) - k tomu slouží v Print-Editoru "Printer Port", dále s jakým řádkovým odstupem má tiskárna tisknout (Print Spacing), s jakou šířkou znaků (Print Pitch) nebo jakým písmem se má tisknout (Print Quality: NLQ nebo Draft). Při nastavení šesti řádků na šířku jednoho palce (2,54 cm) se vám na jednu stránku A4 vytiskne 72 řádků, s osmi řádky na palec pak je to o 23 řádků více (tzn. 95). Jeden řádek na formátu A4 je dlouhý 8,27 palce. Při tisku s šířkou znaků 1/10 palce (písmo Pica) se do jednoho řádku umístí asi 80 znaků, pro 1/12 palce (písmo Elite) a 1/15 palce (Fine) je to 96 resp. 120 znaků. Předpokládá se ovšem, že máte oba okraje (Margin) nastaveny na nulu. Systém interpretuje hodnoty i v zadávacích polích, tzn., že pět písmen tvaru Pica bude více vpravo, než stejný text tvaru Elite.

Nezaměňujte však nastavení Pitch s nastavením Density (hustota) v PrinterGFX-Editoru (viz dále). Pitch nastavuje hustotu znaků, kdežto Density ovlivňuje hustotu grafiky.

Nyní můžete v klidu experimentovat s nastavením. Zavolejte "Execute Cmd" z menu "Workbench" a do zadávacího pole napište:

copy * to prt:

Všechny zápisy v "Output Window" (výstupní okno) přenesou

systém po "Execute Command" a <RETURN> na tiskárnu. Napište pár řádků a pak stiskněte na uzavíracím poli. Změňte nastavení v Printer-Editoru, klikněte na "Use" a pak znovu zavolejte "Execute Command". Změny jsou ihned účinné, protože řadič před každým výstupem odešle odpovídající povely pro tiskárnu.

To neplatí pro formát papíru (Paper Size: nyní také A4/A5), vedení papíru (Paper Type: skládaný/jednotlivé listy) nebo počet řádků na list (Paper Length). Uživatelské programy si vyžadují nastavení Printer-Editoru od systému a přihlížejí k němu při výstupu na tiskárnu. Textové editory pomocí těchto údajů přepočítávají např. kolik řádků se vejde na stránku, aby došlo k přeskočení perforace.

Editor tisku GFX (Printer GFX-Editor)

Všude, kde se v souvislosti s Amigou vyskytne zkratka GFX, jedná se o grafiku. Nastavení v Printer GFX-Editoru ovlivňují tisk grafiky. Podle zvoleného typu tiskárny odesílá počítač grafiku pro tisk černobílý, barevný nebo ve stupnici odstínů šedé (nastavení Shade).

Černobílý tisk: systém přepočítává jas všech obrazových bodů (u některých programů, např. Deluxe Paint, je možné stanovit barvy také nastavením hodnot HSV - t.j. Hue, Saturation,

Value - hodnota regulátoru V reprezentuje jas), přičemž jsou přípustné hodnoty 0 až 15. Podle toho, jak nastavíte regulátor Threshold (rozhodovací úroveň), rozhodne systém zda tiskárně bude vydán pokyn tisknout daný bod jako černý nebo bílý. Threshold 1 znamená, že na papíře se objeví jako černé jen ty body, které mají jas nula. Při Threshold 2 jsou tištěny černé body s jasnem 0 a 1. Je-li Threshold 15 převádí počítač až na bílé plochy (jas 15) všechny ostatní na černou.

Stupně šedé: po převedení barevného obrázku na černobílý není zpravidla obsah obrázku příliš k poznání. Zkuste "Grey Scale 1". Systém převede jas bodů do různých vzorů, které se skládají z bílých a černých bodů. Podle jejich poměru vznikají více nebo méně tmavé plochy. Tato metoda přináší obzvláště pro nižší stupně jasu (bílá až středně šedá) akceptovatelné výsledky. "Grey Scale 2" pracuje jen se 4 stupni: černá, bílá a dva odstíny šedé.

Barvy: toto nastavení má smysl pouze tehdy, když používáte barevnou tiskárnu a máte pro ni nastaven správný ovladač (viz Printer-Editor). Technici vyvinuli více metod pro barevný tisk. Jedna vlastnost je však pro všechny společná: nemohou nikdy znázornit tolik barev, jako zobrazuje monitor. Aby se zabránilo zkreslení barev, je třeba pomocí "Color Correct" omezit počet barev, se kterými bude systém pracovat. Oddělená redukce pro každou základní barvu s 308 barevnými odstíny má v ideálním případě zajistit, že barvy na papíře budou odpovídat barvám na obrazovce monitoru.

Pokračování příště.



KARFI, DOCTOR

ALIANATOR

■ Cat

1991

TEST 9/92

Grafika	61 %	Celkem 53%
Zvuk	55 %	
Idea	50 %	
Přitažlivost	52 %	

Vítejte amigové u našeho dalšího setkání. Hned na začátku to rozjedeme pořádnou akcí.

Hru Alianator jsem vybral proto, neboť je vcelku nevydařená, ale přesto si zaslouží vaši pozornost (abyste se jí vyhnuli). Její hodnocení hovoří výmluvně za vše.

Alien je, jak známo, něco cizího neznámého, které v drtivě většině případů pochází z hvězd, a nejde o přítulného, malého zeleného trpaslíka s jedním očkem, velkou hlavou a malým trupem, ale naopak modrošedého obra s několika páry očí, malou hlavou a kulturistickým zbytkem. Jeho zvláštním znamením je to, že není zrovna kamarád s lidmi. A jak už to v Hollywoodu (nikoliv v životě) chodí, nebývá, než sehnat nějakého odvážného dobrovolníka (např. vězně odsouzeného na smrt, člověka nemocného rakovinou, atd...), který se nestvůře postaví.

Terminátor (česky Ukončovatel) je ten, kdo něco ničí, anebo se o to alespoň pokouší.

Z toho plyne, že Alianator značí toho, kdo jako svou profesi likviduje vesmírné nepřátele. Hádejte, kdo jím asi bude?

Někde a někdy v budoucnosti ...

Právě jste si oproti podpisu vyfasovali svou oblíbenou kosmickou stíhačku zn. Viper a jdete s chutí bránit obyvatele vesmírné stanice. Její prostor je vyměřen čtvercem a hvězdíci, v jejíž rozích jsou rodinné jehlany, ve kterých žijí lidé.

Invaze vetřelců vycházející z mamutí létající základny, která je umístěna přibližně nad středem vašeho teritoria, spočívá v tom, že malé talíře unášejí celé rodinné jehlany na svou základnu. Zde z nich pak vytvoří speciální mutanty. Pokud budou takto uneseny všechny jehlany, končíte.

Hra se odehrává ve vektorové 3D grafice ala Simulcra (Test 7/91) a její ovládání je velice jednoduché - myší, přičemž LM je palba a PM plyn. Palubní deska vašeho stroje se vyznačuje jednoduchostí a je doplněna spoustou zbytečností.

Nyní nadešel čas povědět si něco o celé invazní síle vašeho nepřítele:

STANDART SAUCER: $v = 160-300$
Štít: 3

Jeho hlavním cílem je unášet jehlany a transportovat je na základnu (viz. MUTANT)

MUTANT: $v = 750-1500$ km/h
Štít: 10

Mutant je strašlivá potvora, která na vás útočí šílenou rychlostí, přičemž s úspěchem využívá starou japonskou taktiku kamikadze.

LANDING SAUCER: $v = 207$ km/h
Štít: 6

Letem nízko nad zemí pokládá rotační miny. (viz. ROTATOR MINE)

ROTATOR MINE: $v = 130-500$
Štít: 0

Jen se k ní přiblížíte a uvidíte.

ATTACK SAUCER: $v = 384$ km/h
Štít: 4

Útočný talíř, vybavený zbraněmi po celém obvodu svého štítu. Je dosti nebezpečný.

FIGHTER: $v = 1200$ km/h Štít: 5

V celku normální stíhačka. Jen je jenom dobře vyzbrojená a pekelně rychlá.

TRONE: $v = 750$ km/h Štít: 6

Těžký bitevník. Vypouští do prostoru rakety, které vás mají zasáhnout. (viz. STANDART ROCKET)

STANDART ROCKET: $v = 400$
Štít: 0

Standardní rakety nejsou zrovna elitní zbraní a proto i autoři tohoto programu poukazují na kvalitu této zbraně velice výmluvně "jsou vše, jenom ne dobré".

BOMBER: $v = 400$ km/h Štít: 10

Bombardér je dosti nebezpečný, neboť vypouští naváděcí bomby, které se vás hned tak neleknu. (viz. DETECTOR MINE)

DETECTOR MINE: $v = 277$ km/h
Štít: 8

Tyto miny jsou asi největším kamenem úrazu vašeho nezdaru. Během svého pádu si to nezadržitelně míří k vám. Tak tedy chladnou hlavu rychlou myš a ještě rychlejší levé tlačítko.

KRAITON: $v = 800$ km/h Štít: 6

Kraiton je výrobní polotovárů raket zavěšených na padáčku. (viz. PARACHUTE)

PARACHUTE: $v = 150$ km/h (volný pád)

Parachute jsou padáčky na nichž jsou zavěšeny turbo rakety. (viz. TURBO ROCKET)

TURBO ROCKET: $v = 1400$ km/h
Štít: 0

Tyto rakety vznikají až po dopadu na zem, ale stojí zato. Létají tak dlouho kolem vás, až je nakonec sestřelíte (a nebo ne).

BAISHER: $v = 1100$ km/h Štít: 0

Nenese zbraně, zato po jeho sestřelu toho máte plnou myš. (viz. SWARMERS)

SWARMERS: Štít: 0

Jejich hlavní doménou je motat se kolem vaší lodi tak dlouho, dokud ji nezasáhnou.

Málo nezdaru!

BLADES OF STEEL

 **Konami 1990**

TEST 9/92

Grafika	68 %	Celkem 68 %
Zvuk	71 %	
Idea	65 %	
Přitažlivost	66 %	

Ne, tak pod tímto názvem se neskrývá žádná z "božích" her, jak by mohl název (Ocelová ostří žiletky) klamně napovídat. Jedná se o nejhorší hokej, jaký jsem (viděl jsem již dva) kdy viděl. Pro mnoho sportovních milovníků to bude jistě zklamání, ale je to tak. Jde totiž spíše o akční hru než o kvalitní simulaci hokeje. Jediné, co vám jistě zlepší náladu je to, že se hra nachází pouze na jedné disketě.

Nejprve se objeví nečekaný obrázek hokejisty. Poté, vy, majitelé originálu, pomocí manuálu snadno odhadnete sled čtyř čísel.

Pak následuje výběr hry pro jednoho či dva hráče. Zde, pakliže hrajete sám, bych vám doporučoval zvolit nejprve hru pro dva. Ptáte se proč? Tak tedy proč ne! Ušetří vám to spoustu starostí při hře proti počítači.

Blades Of Steel umožňuje zvolení tří typů obtížností. Nejprve bych vám doporučil zvolit si tu nejjednodušší, tedy lidsky řečeno nejsem pro.

Hokej, jak je známo, se hraje v pěti plus brankář. To autoři zachovali, jinak jsou ale pravidla trochu pozměněna.

Hlavní rozdíl je ve způsobu boje o puk. Fauly zde prakticky neexistují - každý nečekaný styk na ledové ploše řeší jedno kolo boxu. Jako faul je považován jen souboj, kdy útočící hráč je zastaven v obraně třetiny soupeře. Potom nenásleduje nájezd na branku, nýbrž tzv. trestné střelení.

Při trestném střelení bych vám doporučil jednu svou fintu všech fint; a sice, střelbu do středu branky a to

pod břevno. Brankář je tímto postupem natolik zmaten, že se pro jistotu bezhlavě vrhne k jedné z tyček branky.

Střelíte-li gól, následuje radost publika a zlost soupeře. Ani brankář vašeho protivníka neovládne své emotivní pohnutky a pro jistotu na důkaz přátelství pomocí své hole vytvoří několik symbolických zářezů do ledu.

A nyní vzhůru do boje!

Nejobtížnější, jak již bývá zvykem, je vstřelit gól a to upozorňuji do soupeřovi branky. Autoři si s tímto zádrhelem poradili vsutku mistrně. Hráč nejen že ovládá hráče v poli, ale i svého brankáře, což nebývá zrovna dvakrát obvyklé.

Vášim aktivním hráčem je vždy ten, který ze sebe nejvíce vyzařuje energii (přímo jadernou, neboť svítí). Aktivní hráče si můžete vybírat mačkáním tlačítka joysticku bez udání směru. Máte vybráno a nezadržitelně se řítíte na soupeřovu branku. Nyní zbývá jen vyřešit problém, jak vystřelit puk, aby padl gól.

I to je (na první pohled) snadné. Všimněte si, že v brankovišti se pohybuje jakýsi matný červený čtvereček (vaše muška po úderu plácačkou). Vystřelte tehdy, jestliže se nenachází přímo před brankářem.

Pokud naopak zase bráníte branku, musíte se snažit o to, aby jste

byl se svým brankářem mezi soupeřem a jeho muškou (logické).

Pakliže se vám poštěstí a vyhrajete celý turnaj, máte se na co těšit. Vyřítí se proti vám odrostlá gymnastka (až led zapraská) s pohárem v ruce.

Hurá, dokázali jste to, jste pašák a co takhle zvolit si těžší obtížnost.

Nyní přichází čas pro mé odporné odborné zhodnocení. Po stránce grafiky bych se ještě jakž takž udržel, ale po delším poslechu lahodné hudby se domnívám, že bych byl nucen se v noci odkopávat.

Dalším opravdu fascinujícím poznatkem je nekonečně dlouhý pohled na výsledkovou tabuli, kdy po každém gólu musíte být informován o stavu hry.

Co se týče dalších voleb, např. volení sestavy, taktiky, dresu, a dalších okrasných doplňků, na ty autoři zcela pozapomněli. Ne, že by byli nějak zvlášť důležité, ale hovoří o preciznosti dokončené práce.

A tak co říci závěrem. Firma Konami mě zase jednou zklamala. No nevádi, jsem ale strašně zvědav, s čím vyrukuje na trh příště.

P.S.: Reuter oznamuje, že Wain Gretzky II je na postupu do Prahy.

Prodej starších čísel.

Redakce má k dispozici starší čísla a publikace. Tyto Vám zašleme po obdržení příslušné částky, která bude zaslána poštovní poukázkou typu C (žlutá) na adresu redakce. Ve zprávě pro příjemce na zadní straně složky napíšte, která čísla nebo publikace objednávejte.

V současné době jsou k dispozici tato čísla a publikace:

Publikace: z obsahu:	Čísla 10/91 a 12/91	výprodejní cena 10,- Kčs/ks
	Čísla 1 až 7/92	cena 20,- Kčs/ks
Počítačové hry I	Pirates	Počítačové hry II
	Operation Stealth	
	Future Wars	
	cena 80,- Kčs/ks	Populous
		Conflict europe
		Lords of the Rising Sun
		Bards Tale
		cena 70,- Kčs/ks

Jedná se o rozsáhlé popisy her, včetně potřebných map a obrázků. Při objednání obou publikací je cena jen 120,- Kčs.

Na dobírku dále nabízíme za výprodejní cenu 10,- Kčs/ks ještě některá čísla z roku 1991 (jsou to čísla 7/91, 8/91, 9/91 a 11/91). Těchto časopisů je pouze několik desítek kusů, proto na dobírku!

TEAM YANKEE

■ Empire 1990

TEST 9/92			
Grafika	68 %	Celkem 71 %	
Zvuk	65 %		
Idea	72 %		
Přitažlivost	79 %		

Již dlouho jsme se na stránkách našeho magazínu nesetkali se simulátorem pozemní bojové techniky. Dnes to tedy napravujeme a povíme si něco o simulátoru tankových bitev III. světové války. Bestseller pana Harolda Coyla "Team Yankee" inspiroval firmu Empire k vyprodukování 3D simulační hry téhož jména. Román (a tudíž i hra) popisuje události několika prvních dnů III. světové války tak, jak je prožil velitel tankového družstva Sean Bannon sloužící u 3. americké armády v západní Evropě (mimochoodem jednotlivé události odpovídají katastrofickému scénáři, který pod názvem "III. Světová válka" vypracoval generál Sir John Hackett).

Hra obsahuje šest tankových bitev, v kterých chráníte západní Evropu před nápoem rudých tanků z východu. Jednotlivé bitvy mohou být hrány samostatně, jako kariéra nebo též v tzv. Practice Modu, kdy nepřítel nestřílí. Orientace na bojišti je zprostředkována dvěma základními obrazovkami - mapy a pohledu(ů) z tanku(ů). V boji totiž nevlíte pouze jednomu vozidlu, nýbrž čtyřem samostatným družstvům, z nichž každé čítá čtyři bojové stroje. Do nepřátel kapitalismu pak můžete pálit vším, co máte k dispozici (rakety, dělové náboje, kulomet) a nesmíte zapomenout ani na dělostřeleckou a vzdušnou podporu. K ochraně před nepřítelem vám pak slouží lesy, dýmovnice a kouřové clony.

Samozřejmě, že se nabízí srovnání s Shermanem M4. Team Yankee je podle mne lepší po všech stránkách (vyjma grafiky). Nevýhodou je jen to, že se vaše tanky (jsou-li napadeny) ze zásady nebrání. Z toho plyne, že občas nevíte, kde vám hlava a myš stojí.

LIFE & DEATH

■ Mindscape 1991

TEST 9/92			
Grafika	58 %	Celkem 60 %	
Zvuk	61 %		
Idea	72 %		
Přitažlivost	50 %		

Černá krabička s fotografií čtyř plně vyzbrojených chirurgů sklánějících se nad svou obětí a doplněná zářivým nápisem Život & Smrt spolu s stručným varováním: "Nehrajte tuto hru, pokud jste nervově indisponováni!" a heslem "Staňte se chirurgem!", určitě snadno zláká mnoho důvěřivců, kteří se chtějí stát ve své volné chvíli lékařem. Bohužel, jen zláká.

Je sice pravda, že v Life & Death se skutečně stáváte mladým lékařem, který nastupuje na jedno chirurgické oddělení kdesi v nemocnici na kraji města a že se snažíte ze všech sil léčit pacienty. Ale je také pravda, že pacienty lze rozdělit do tří skupin - nemocné s ledvinovými kameny, apendixem a simulanty, což je žalostně málo.

Vaše vlastní vyšetření pak spočívá buď z běžné vizity na pokoji, sonografického vyšetření, či roentgenu a samozřejmě také operačního sálu. Laik by možná řekl, že je to dostačující, ale každý lékař vám poví, že v takovýchto podmínkách nebere za životy pacientů odpovědnost a že větší šanci na úspěch má v Tutovce nebo v Ruské ruletě.

Testování programu se zúčastnil i jeden z našich externích spolupracovníků (student 6. ročníku medicíny). Ten sice dosáhl během hry jistých dílčích úspěchů, ale plná nemocniční márnice je výmluvným faktem o realitě programu.

Přimhouříme-li obě oči nad kvalitou programu, nemůžeme je již přimhouřit nad jeho grafickým provedením - chvilku po zapnutí a vložení diskety jsem začal obíhat okolo stolu a hledat, kde se mi to AT s CGA kartou a Sound Blastem napojilo na monitor. Bohužel, nic jsem nenašel.

CENTURION

■ Kel.Beck & Bits 1991

TEST 9/92			
Grafika	71 %	Celkem 72 %	
Zvuk	70 %		
Idea	69 %		
Přitažlivost	76 %		

Kdo by si nepamatoval Defender Of The Crown - první super hru na 16 bitové počítače v níž šlo o vynikající spojení akce, adventure a strategie. Její úspěch byl vskutku kolosální a tak není divu, že ani nyní nedá někomu spát. Stále přicházejí nové a nové firmy se stále novými a novými variacemi na toto téma.

Tak jsme my, počítačováři hráči, měli možnost zúčastnit se nejen stejné války ve Francii, ale třeba i boje o trůn v dalekém Japonsku. Firma Bits Of Magic před nás však postavila úkol daleko větší - vytvořit Římské impérium.

S podrobným návodem, jak na to, se setkáme v některém z příštích čísel. Dnes se podíváme jen na kvalitu provedení.

Hra se rozkládá na dvou disketách a obsahuje i instalační program na Harddisk.

Graficky je Centurion na průměrné úrovni. Pochvalu si specialně zaslouží postavičky vojáků, které během šarvátek na bitevním poli působí, že to tak musím říct, obzvlášť roztomile. Naproti tomu gladiátoři se svými trhavými ztrhanými pohyby budí dojem 8 bitů.

Zvuková kulisa je tvořena nasamplovanými zvuky potlesku (u bitev) a hospodských rvaček. Melodie hraná na jakýsi dechový nástroj zapadá do prostředí zlatého věku Římské říše.

Sestavíme-li si žebříček kvality a nápadů, zjistíme, že Centurion je daleko lepší (jak jinak) než Defender Of the Crown. Bohužel však nedosahuje takové strategické dokonalosti jako Johhan Of Arc. Dalo by se tedy říct "Zlatá střední cesta", kdyby jen poslední dvojčíslí letopočtu vzniku nezdobyla 9.

CONNAN

■ Virgin Games 1991

TEST 9/92

Grafika	79 %	Celkem 66 %
Zvuk	62 %	
Idea	70 %	
Přitažlivost	51 %	

... Zatahání za rukáv přimělo tlustého Kothance k tomu, že se se zavrčením otočil. Uviděl vedle sebe stát vysokého, černovlasého, štíhlého a svalnatého mladíka, na jehož zjevu bylo vidět, že se do této společnosti zrovna nehodí.

Mezi všemi těmi lumpy vypadal jako šedý vlk, který omylem zabloudil do smečky prašivých psů. Levná tunika nemohla zakrýt tvrdé, vypracované linie postavy. Široká, silná ramena, mohutný hrudník, štíhlý pas a svalnaté paže. Pleť měl opálenou do ořechova, ošlehanou pobytem pod širým nebem, oči v hnědé tváři zářily modrým ohněm. U boku se mu houpal široký meč v odřeném, kožené pochvě a prsty si pohrávaly s jeho rukojetí ...

Zasvěcenci, již určitě vědí o kom je řeč, laici to zas jistě tuší podle titulku. Ano, oním mužem s hřívou černých vlasů, který vyrušil chvástajícího se Kothance není nikdo jiný než nejslavnější hyborský hrdina pana Roberta E. Howarda - Conan, poslední Cimřeňan a zároveň i první skutečný hrdina příběhů "Sword & Sorcery".

R. E. Howard napsal za svého života několik tuctů Conanových příběhů na takové literární úrovni, že mu vzdal hold i Isaac Asimov. Naštěstí (podle mne však bohužel) po tragické Howardově smrti neskončil svůj život i Conan, nýbrž se i nadále objevoval v stále nových a nových dobrodružstvích od stále nových a nových autorů. V současné době jej můžeme nalézt nejen v knihách, ale i komiksech, kinech, v počítačových hrách, a kdyby používal pračku, tak

snad i v reklamě na Vizir či Ariel. Bohužel, většina těchto nových conanů (záměrně píše s malým c) má s tím původním Howardovým společné toliko jméno a svalový podklad svých činů. Polonahý hrdina adventuro-arcádové hry Connan je jedním z nich.

Seznámíme se s ním v jeho rodné vísce, kde se svou ženuškou hezky hospodaří - on kovář, ona žena v domácnosti. Nic ale netrvá věčně a tak po loupežném nájezdu pochopí Thoth-Amona (supermág a nejvyšší kněz hadího boha Seta) zůstává connan omráčen na zemi a z jeho žínky je chladnoucí škvarek.

Další děj je vcelku jasný - s mečem v ruce prochází connan širými zeměmi Hyborskými a kouká, jak by se Thoth-Amonovi dostal na kobyliku a přitiskl mu svůj ostrý nožík od firmy W.S. pod krček. Jeho pouť vede cestou necestou, skrz známá i neznámá města, ve kterých na něj čeká nejedno dobrodružství a kde potká mnoho zajímavých lidí.

S nimi se pak může dát nejen do řeči (a vypátrat tak skryš Thoth-Amona), ale i do pranice. No a pokud se stane, že si už (zcela náhodou) nebude vědět s něčím rady, může navštívit i některý z chrámů a poptat se kněží. To, že nakonec přece jen Thoth-Amona najde a ukáže mu, jaký hezký meč si ukoval, je nad slunce jasné.

Námětově tedy nepřináší Connan nic nového.

Odprostíme-li se však od námětu a vezmeme-li hru jako ucelený komplet grafických, zvukových a programátorských kompozic, dojde-me k velice rozporuplnému zjištění.

Grafika je (co se týká barev a propracování) perfektní, ale zato animace - to co vyvádí paní Connanová u potoka, vypadá jako všechno možné, jen ne praní prádla (o úvodních hromech, blecích ani nemluvě).

Podobné je to i se zvukovými efekty a hudbou vůbec. Původní

předlohy produkované syntetizátorem dosahovali určitě lepších kvalit než posléze počítačem zpracované melodie.

No a konečně k rozložení programu na čtyřech disketách. Proč ne, když to bude provedeno rozumně. Avšak u Virgin Games jsou patrně jiného názoru a já vám to říkám otevřeně:

Vy co nevlastníte harddisk či čtyři disketové mechaniky se máte vskutku na co těšit, vždyť porovnání časů hra/vyměňování disket totiž vychází zhruba v poměru 4/3. Z toho plyne, že pokud budete hru hrát až do konce, máte naději mít biceps na pravé ruce zhruba stejný, ne-li lepší jako Stallone, Lungren či (ti slabší hráči) jako Arny.

Závěrečný verdikt tedy zní: Vcelku propracované a docela zajímavé adventure, jen nebýt těch čtyř disket a ... zasazení děje do Hyborských zemí (jména hlavního hrdiny Conana nevyjímaje - kdyby se alespoň jmenoval nějak jinak třeba Covral), které patrně drásá nervy všem Turanianského světa známým hráčům. Těm ostatním je to určitě fuk.

A na závěr jsme se ještě zeptali, jaký je názor na podstatu hry může k tomu nejpovolnějšího:

"U Croma! Dva celuloidové pásy a kupu pergamenů jsem ještě dokázal překousnout, ale co je moc, to je moc. Já, který nikdy nesel ani nesklízel a který to nehodlá dělat do té doby, dokud bude moc sklízet mečem, že jsem se živil jako vesnický kovář? Pha! Však já těm prašivým psům a přísluhovačům Setovým ukážu.", a se slovy: "Ještě se na světě nenašla hlava, jejíž krk by odolal ostří mého meče.", zavřel za sebou dveře naší redakce tak, až z rámu vypadly.

Popis postavy v článku byl vybrán z povídky "The Tower Of Elephant" ("Věž slona") od Roberta Erwina Howarda. Překlad Jan Kantůrek. V publikaci "Věž slona a jiné povídky" vydalo nakladatelství Zlatý Kůň ve spolupráci s Českou speleologickou společností a SFK Julese Vernea.

ZAC McKRACKEN

■ Lukas 1988

TEST 9/92		
Grafika	42 %	Celkem 65 %
Zvuk	50 %	
Idea	62 %	
Přitažlivost	76 %	

Ahoj, milí Zakáci a Začice! Je tu opět čas povědět si něco o statečném hrdinném Zakovi a jeho přátelkách.

Pohodlně se usadte, pokračování začíná.

V minulém pokračování jsme se rozloučili se Zakem a jeho přáteli v době, kdy sebral mimozemšťanům své věci a pln radosti se vrhá vstříc dalšímu kolu tohoto bláznivého dobrodružství.

Ale nemyslete si, že to budete mít tak jednoduché.

28) Jděte doprava, na 14. ave, k Lous' obchodu a kupte si zde lístek Lotto (pomocí buy-Lotto nápis nad okénkem). Zadejte číslo, které jste si poznamenali v kosmické lodi. Jděte ven z obchodu a přepněte se na Leslie.

29) Jděte k prvním velkým dvěřím vlevo, použijte žebřík na pedestal a proveďte pick-up-crystal sphere. Otevřou se velké dveře, vezměte si žebřík a projděte jimi. Zapněte baterku (flashlight). Zde se orientujte pomocí mapy z Marsu a spěchejte do generátorové místnosti. Zapněte oba vypínače, až se ručičky dostanou do zeleného. Sundejte si helmu (Take off helmet). Jděte do místnosti s mapou. Na zdi přečtěte strange markings, získáte diagram 2. Přepněte na Zaka.

30) Jděte opět do Lous' obchodu, kde vám majitel oznámí, že jste vyhráli v lottu. Kdyby nebyly ještě známy výsledky, počkejte chvíli venku a vraťte se zpět do obchodu. Vyhráli jste 10 000 \$. Jděte ven k autobusu. Pomocí kazoo a cashcard se opět dostanete na letiště.

Odtud leťte přes Miami do Kaira.

31) Z letiště jděte stále doprava až ke Sfinze. Zde najděte nohu s nápisy, použijte žlutý krajon na nápisy a načrtněte diagram 2. Otevřou se dveře. Projděte jimi a orientujte se podle mapy Sfiny. Jděte do místnosti s tajným panelem a ihned, jakmile tam dorazíte přepněte se na Annie.

32) Jděte na letiště a leťte za Zakem do Kaira. Dojděte také do místnosti s malým panelem. Zde si přečtěte hieroglyfy a podle rady zmáčkněte tlačítka v daném pořadí. Otevře se stěna. Dejte žlutý krystal Zakovi a přepněte na Zaka.

33) Použijte žlutý krajon na wallpaper map. Přečtěte si strange markings a poznamenejte si je (= diagram 3). Pomocí mapy vyjděte ze Sfiny a jděte na letiště. Zde si zakupte lístek do Kinshasy. Jděte do letadla. Po doletu jděte ven z letiště džunglí až do vesnice. Vejděte do šamanovy chýše. Dejte žlutý krystal šamanovi, ukáže vám jak jej používat. Po chvíli se dostanete před chýši. Použijte žlutý krystal, ťukněte na Egypt.

34) Jste teleportován do tajné místnosti nahoře pyramidu, jděte do leva a zatáhněte lever na zdi. Přepněte na Annie. Vyjděte ven ze Sfiny a jděte doleva k pyramidě. Projděte dveřmi. Uvnitř je velká tma. Použijte tedy příkaz What is a najděte dveře. Projděte těmito dveřmi a jděte úplně doleva.

Opět pomocí What is najděte schody. Vyjděte po schodech a dostanete se do tajné místnosti, jako Zak. Zatáhněte za lever, zavře se spodní poklop a přepněte na Zaka.

35) Jděte doprostřed místnosti a použijte glowing object na base. Odstupte od zařízení a použijte žlutý krystal, ťukněte na Lima. Vezměte si kandelábr. Použijte žlutý krystal a leťte do Egypta. Jděte k zařízení a použijte kandelábr na glowing object. Nasaďte si wetsuit a oxygen tank. Použijte duct tape na fishbowl. Nasaďte si opáskovanou fishbowl. Tím jste oděn do kosmického obleku.

Odstupte od stroje a použijte žlutý krystal.

36) Ťukněte na Mars face. Použijte krajon na strange markings a načrtněte diagram 3. Otevřou se všechny dveře. Orientujte se pomocí mapy Marsu. Musíte použít zapalovač, protože jsou dveře zbarveny. Vyjděte ven z bludiště do Great chamber. Jděte na východ a po projití dveřmi jděte doleva k přistávací straně.

37) Přepněte na Melissu. Nasaďte si helmu boombox (leží vpravo u předního skla), otevřete dveře a vystupte ven. Přepněte na Zaka. Vstupte do kosmické lodi a zavřete za sebou dveře. Sundám si fishbowl a oxygen tank. Použijte oxygen valve a přepnu na Melissu.

38) Jděte doprava k velké tváři. Vstupte do Great chamber. Jděte do prvních velkých dveří k pedestalu. Přepněte na Leslie. Vyjděte z mapové místnosti pomocí mapy Marsu. Jděte k Melisse. Dejte Melisse DAT a vinylovou pásku. Použijte žebřík na pedestal a přepněte na Melissu. Použijte vinylovou pásku na DAT a pak DAT na boombox.

39) Zapněte boombox, zmáčkněte record a přepněte na Leslie. Zvedněte crystal sphere. Sejděte dolů a přepněte na Melissu. Vezměte si žebřík. Jděte ke druhým velkým dveřím a zapněte boombox, zmáčkněte PLAY a dveře se otevřou. Dveřmi projděte a pomocí what is najděte další východ. Tímto východem projděte. Vezměte si Ankh. Jděte zpět do Great chamber a jděte doprava ke třetím velkým dveřím. Použijte žebřík na pedestal a pomocí pick-up-crystal sphere otevřete dveře. Vezměte si žebřík.

40) Dveřmi projděte a pomocí what is najděte další východ. Projděte jím a použijte Ankh na panel. Zmizí silové pole. Stikněte tlačítko na stroji a dostanete zprávu. Vezměte si menší zlatý klíč a vraťte se zpět do Great chamber. Jděte zpět k přistávací straně, pořád doleva, až k monolitu.

41) Použijte cashcard na otvor a dostanete token. Přepněte na Leslie.

Nasaďte si helmu a jděte k monolitu, použijte token na tramvaj, která stojí opodál a vstupte. Rychle přepněte na Melissu a použijte token na tram a vstupte. Tram vás po chvíli odveze k pyramidě. Leslie použije broom alien na hromadu písku před vchodem. Přepněte na Zaka.

42) Nasaďte si oxygen tank a fishbowl. Otevřte dveře a jděte ven, doleva k monolitu. Použijte cashcard na otvor a použijte token na tram. Po příjezdu k pyramidě jděte ke vchodu do pyramidy. Použijte bobby pin sign v klíčové dírci, otevřou se dveře. Vejděte a pomocí what is najděte východ, projděte jím a jděte pořád doleva, až na doraz.

43) Přepněte na Melissu a dojděte k Zakovi. Přepněte na Leslie, jděte k sarkofágovým nohám a zatlačte na ně. Přepněte na Zaka.

44) Jděte po schodech, které stojí přímo proti mně. Přepněte na Melissu a vyjděte po schodech. Přepněte na Leslie a odejděte doleva od nohou. Přepněte na Zaka a postavte se před bílý krystal. Přepněte na Melissu a jděte ke krabici na zdi. Použijte zlatý klíč na krabici, zmáčkněte tlačítko. Přepněte na Zaka.

45) Rychle si vezměte bílý krystal. Použijte žlutý krystal, ůkněte na Egypt. Sundejte si fishbowl a oxygen tank. Jděte ke stroji, použijte kandelábr na žlutý krystal a dále použijte modrý a bílý krystal na kandelágr. Jděte k vypínači (vpravo od stroje). Pomocí turn on jej zapněte. Přepněte na Annie a Zapněte tlačítko (vlevo od stroje).

A žili spolu šťastně až do smrti

Ač je to neuvěřitelné, tak musím konstatovat, že jste to dokázali a svět je tímto jednou provždy osvobozen.

GRATULUJI!!

Touto cestou bych se s vámi věrnými chtěl rozloučit za Zaka a chtěl také poděkovat našemu přispěvateli M.Tomečkovi z Holíče, který nám námět k návodu zaslal.

Tak ahoj a zase někdy na čtenou!!!

Another World

(Delphine Software Cinematuque 1991)

Fantasticky šílené dobrodružství Zaka a jeho tří přítelkyň dnes sice definitivně skončilo, ale netruchlete. Máme pro vás další lákavý bombónek. Dnes plníme náš slib z červencového čísla - přinášíme vám první část kompletního návodu na ještě fantastičtější Another World.

Nejdříve ale pár slov k ovládání.

Klávesnice:

F1 ↘
F2 ↘ - nastavují způsob zobrazení
F3 ↗
F4 ↗

P - pauza (jak jinak)

C - vložení přístupového kódu (hra neobsahuje procedury k nahrání stavu hry)

Joystick:

Fire - zašlápnutí potvory na krátkou vzdálenost

Dolu + Fire = zašlápnutí na dlouhou vzdálenost

Krátký skok

Otočka ↕ Chůze (+ Fire = Běh)
Klek

Běh + krátký skok = dlouhý skok

A nyní vzhůru dobrodružství vstříc!

Po teleportaci do bazénu urychleně vyplavte na hladinu (je-li vám život milý) a odtud se vydejte směrem na východ. Všechny ošklivé píďalky ušlapte (brouk neškodí), jinak ony ušlapou vás.

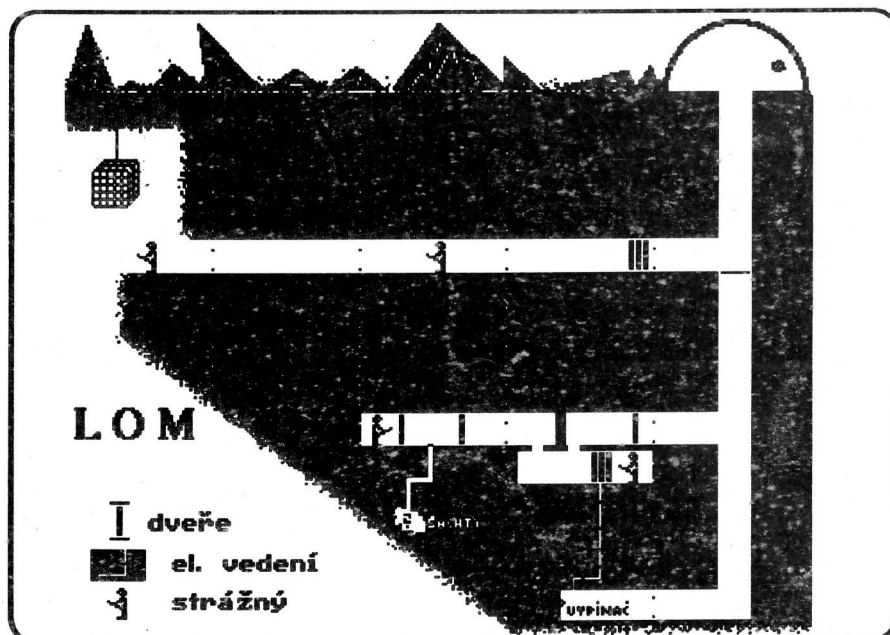
Potom se vydejte dál na východ. Dalšího člena uvítacího výboru pokud možno nezašlapávejte, nýbrž vemte před něj nohy na ramena (mimochodem dlouhý skok je rychlejší než běh) a snažte se dosáhnout lana, které je za bazénem na západě.

Po akrobatickém kousku z cirkusu Humberto spěchejte opět na východ, dokud nenarazíte (doslovně i obrazně) na nejvyšší formu inteligence.

Další děj se odehrává automaticky a vy máte nyní možnost dostat se na toto místo kdykoliv vložím kódu HICI.

Kdyby byl na vašem místě John Glames (Operation Stealth), dostal by se z klece ven pomocí pera s kyselinou. Vám však zbývá poněkud primitivnější metoda - rozhoupat klec, ať si strážný co chce říká, křičí a z pistole pálí.

O tom, co dál, si povíme, ale až příště. Zatím se trochu porozhlédněte po vězení (nejlépe s pistolí v ruce).





Redakce našeho časopisu nabízí
výrobky
firmy COMMODORE

a z bohaté hardwarové nabídky vám v současné době můžeme
dodat tento sortiment:

**Nejlevněji v celém Československu nakoupíte výrobky
firmy Commodore
prostřednictvím naší zášilkové služby!**

Amiga 500 CPU 68000, 7.14 MHz, 512 Kb RAM	13990.- Kčs
Amiga 500 Plus CPU 68000, 7.14 MHz, 1 Mb RAM	15350.- Kčs
AMIGA 600 7 MHz, 1 MB RAM	14990.- Kčs
AMIGA 600-HD 7 MHz, 1 MB RAM, 20MB Hard disk	20990.- Kčs
Color monitor 1084 S	10800.- Kčs
Color monitor 1084 S Black	11100.- Kčs
Color monitor 1085 S	9990.- Kčs
Rozšíření paměti A 501, 512 Kb Pouze pro A 500, včetně hodin	1750.- Kčs
Rozšíření paměti A 501 +, 1 MB Pouze pro A 500+	3750.- Kčs
HF modulátor	990.- Kčs
Hard disk A 590-20 Mb Rozšíření paměti až o 2 MB	15950.- Kčs
Rozšíření paměti do A 590-1Mb	2550.- Kčs
Hard disk GVP 52 MB pro A 500 Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB	16900.- Kčs
Hard disk GVP 105 MB pro A 500 Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB	22500.- Kčs
Rozšíření paměti pro HD GVP - 1Mb	2550.- Kčs
PC 286 HW emulátor Karta do HD GVP	12590.- Kčs
Disketová jednotka A 1011-3,5"	4450.- Kčs
Monochrom monitor A 2024 15"	8150.- Kčs
DSS-stereo dig. sound sampler Výrobek firmy GVP	2690.- Kčs
CDTV Multimedia 1MB RAM, 550 MB CD ROM	25900.- Kčs
Amiga CDTV Včetně klávesnice, myši a ext. disketové jednotky A 1411	31900.- Kčs
Infra myš k CDTV	2590.- Kčs
Trackball controler	3990.- Kčs
Amiga 2000 8 MHz, 1 Mb RAM	26900.- Kčs
Hard disk GVP 52 MB pro A 2000 Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB	14990.- Kčs
Hard disk GVP 105 MB pro A 2000 Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB	19990.- Kčs
Hard disk GVP 200 MB pro A 2000 Rozšíření paměti o 2, 4 a 8 MB	36990.- Kčs

A 2620 68020/2MB/68881 Turbo karta	24900.- Kčs
A 2630 68030/2MB/68882 Turbo karta	27900.- Kčs
AS 214 Kickstart 2.0/A 2000	4250.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 50 Mb HD	82590.- Kčs
Amiga 3000-25,2 Mb, 100 Mb HD	99990.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 100 Mb HD	114450.- Kčs
Amiga 3000T-25, 5 Mb, 200 Mb HD	131950.- Kčs
Amiga 3000 UX-25 5 Mb, 100Mb HD UNIX	147950.- Kčs
C 1950 Color monitor	18150.- Kčs
A 3000 G-FORCE 040 68040 28 MHz, 40ns RAM	69900.- Kčs
VD 2001 Dig. real. čas 16 mil barev	65900.- Kčs
Joystick SJ 119	159.- Kčs
SJ 122	210.- Kčs
SJ 124	339.- Kčs
SJ 126	450.- Kčs
Tiskárna Star LC 20	7890.- Kčs
Star LC 24-200	16500.- Kčs
Star LC 24-15 A3	16990.- Kčs
Páska do tiskárny LC 10, LC 20	109.- Kčs
Podložka pod myš	97.- Kčs
Diskety: Commodore 5,25" DD	169.- Kčs
NoName 3,5" DD	207.- Kčs
Diskbox 3,5"-80ks	259.- Kčs
Commodore C 64 II	4850.- Kčs
VC 1530 magnetofon	849.- Kčs
VC 1541 II floppy disk	5150.- Kčs
Final Cartridge pro C 64	1400.- Kčs
Paralelní kabel AMIGA	195.- Kčs
KNIHY:	
Amiga Dos v češtině	79.- Kčs
Assembler	165.- Kčs

Uvedené ceny jsou s daní!
Ceny platí do příštího zveřejnění!
**Vybrané zboží zasíláme poštou na dobírku do tří
týdnů (Poštovné hradí zákazník).**
**Na dodávku je roční záruka,
pozáruční servis zajištěn!**
Podepsané objednávky zasílejte na adresu redakce.