

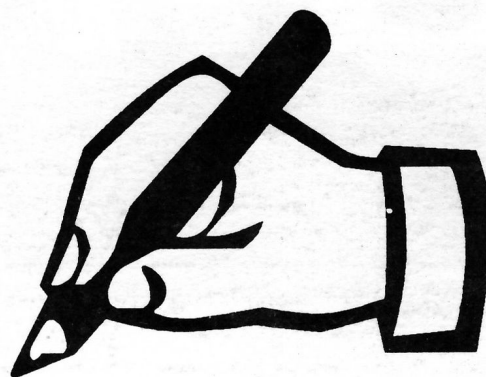
amiga

měsíčník pro uživatele počítačů amiga

20 Kčs - 8/91



trochu statistiky



Na korespondenčních lístcích, pomocí kterých jste si mohli předplatit časopis na II. pololetí roku 1991, jste našli několik otázek na vybavenost Vašich počítačů, a také otázky týkající se Vašich znalostí. Náš redakční kolektiv v uplynulých týdnech zpracoval všechny došlé objednávky, a musím říci, že v mnoha směrech překvapily. Přes 3/4 lidí se zajímá o programování. Toto konstatování není ani tak moc překvapující jako to, že 75% těchto lidí programuje v jazyku BASIC. Byli bychom všichni velice rádi, kdyby jste své programy posílali k nám do redakce. Na honoráři v případě otištění se určitě domluvíme.

Na druhém místě byl jazyk C, který byl zastoupen asi 30%. Vzhledem k tomu, že většina z vás jsou začátečníci nebo mírně pokročilí uživatelé, chceme připravit průvodce operačním systémem Amigy právě s příklady v jazyku C. Doufám, že se nám to podaří do konce tohoto roku. Samozřejmě uvítáme zájemce o spolupráci.

Asi nejvíc mě překvapil počet programátorů v assembleru - celá čtvrtina. Bohužel, protože nemáme zatím odborníka na programování ve strojovém kódu, nemůžeme v tomto směru slíbit nic konkrétního. Zde bych zvlášť zdůraznil, že právě na tomto poli budeme velmi potěšeni vaším zájmem o spolupráci. Přibližně stejně byl zastoupen i jazyk Pascal.

Většina z vás používá hudební a grafické programy. Myslím si, že jsme se hudbě věnovali v dostatečné míře. Dluh máme v grafice. Chtěli bychom ho začít splácet už velmi brzo seriálem o grafickém programu DigiPaint. Vzhledem k tomu, že také téměř polovina z Vás používá svůj počítač pro DTP, rádi uvítáme vaše zkušenosti s diakritickými písmeny v této oblasti. Nám se stále ještě zdá, že Amiga není připravena pro profesionální práci v oblasti DTP pro český a slovenský jazyk. Zájemci o hry byli zastoupeni asi 70% a tím přehlasovali čtenáře volající po zmenšení herní sekce.

Na závěr Vás chci ujistit, že tato anketa bude použita pro zlepšení obsahu časopisu a k lepšímu rozložení stran. Než se s Vámi definitivně rozloučím tento měsíc, rád bych pozdravil ty 3.3% z Vás, který vlastní počítač Amiga 1000 a poděkoval jim za důvěru, kterou těmto počítačům chovají. Bez Vaší koupě by nikdy nebyla A500, A2000 či A3000 a tudíž ani tento náš společný měsíčník.

S pozdravem

Khaled Hussein
šéfredaktor

IMPRESSUM

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

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

Vydavatel: Jiří Próza

Šéfredaktor: Khaled Hussein Jazyková úprava: Dr. Daniela Háková

Fotografie: Karel Šustr Layout: Firma DANSY

Tisk: ÚVTEI

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

Konfigurace systému

Preferences u Amigy je právě to zařízení, které při bootu zavádí z diskety systémové parametry, jako např. řadič pro tiskárnu, tvar myši šipky nebo barvy pro pracovní stůl (Workbench). Program Preferences je uložen v souboru 'system-configuration', který se nalézá v seznamu 'devs'. Překopírováním tohoto souboru na jinou disketu (do seznamu 'devs') dosáhnete toho, že po startu (bootu) z této diskety budou systémové parametry stejné jako u diskety, ze které jste soubor okopírovali.

Opravy textu v Basicu

Programový editor Amiga-Basicu pracuje trvale v tzv. "Insert modu", tzn., že při zápisu do slova se zbytek slova odsouvá automaticky vpravo. Při korekci programu to někdy zdržuje, zvláště, když je třeba stále mazat starý text klávesou Del. Výhodnější je požadovaný úsek textu vyznačit pomocí myši jako blok. Nyní zapisované znaky nahrazují staré, aniž by se celý zbytek textu odsouval doprava.

PRINT a LPRINT

Pokusíte-li se v Amiga-Basicu po použití povelu LPRINT odeslat k tiskárně řídicí kód přes paralelní port, obdržíte chybové hlášení "File all ready open". Nepomůže ani žádný příkaz CLOSE za povelu LPRINT. Přesto existuje řešení. Zadejte povelu v následujícím pořadí:

```
LPRINT "text"
OPEN "LPT1:"
FOR OUTPUT AS #2
CLOSE 2
OPEN "PAR:"
FOR OUTPUT AS #2
PRINT #2, řídicí kód pro tiskárnu
```

Teprve po příkazu OPEN akceptuje Amiga příkaz CLOSE 2.

Zámek k programu

Stalo se vám, že jste nedopatřením a nevědomky stiskli klávesu a tím ji "zamíchali" do povelu? Počítač odpoví "Unknown Command" a přitom nikde nevidíte příčinu. Klávesa se totiž nezobrazuje na obrazovce monitoru, ale ukládá se do vstupní mezipaměti (bufferu). Tohoto triku lze s výhodou použít při kódování programu,

který si chcete chránit před nepovolanými osobami. Vložte klávesu i do názvu programu a dobře si zapamatujte, jak název zní a kde je umístěna klávesa, protože bez správného zadání názvu při opětovném natahování programu z diskety k programu nedostanete.

Profesionální start

Chcete-li zabránit zobrazení okna CLI při startu systému, stačí změnit všechny barvy v Preferencích na černou a toto nastavení uložit (SAVE). Jestliže takto upravenou disketu spustíte, vzniká dojem, jako by byl program odstartován přímo z Bootbloku. Tento trik je použit u programů "Testdrive" a "BigDeal". Ujistěte se však, zda program skutečně není spouštěn z Bootbloku, protože v tomto případě neexistuje žádná startovací sekvence.

106 znaků na řádek

Možná, že tomu nebudete věřit, ale skutečně můžete Amigu naučit psát více než 80 znaků na jeden řádek. Tento trik je užitečný při psaní textů, které budete tisknout na široké tiskárně. Protože se standardně k Amize nedodává užší písmo než zkládající se z 8 bodů v řádku matice písma (např. Topaz8), musíte si takové písmo (celou znakovou sadu) nejdříve sami vytvořit pomocí editoru "FED", který je na disketě Extras. Po odstartování editoru si můžete určit formu a velikost znakové sady. Nastavte tedy šířku znaků na šest bodů. Aby byla zachována dobrá čitelnost znaků, můžete použít v matici jen pět sloupců (šestý musí zůstat prázdný, jinak se písmena slijí). Nakonec novou sadu uložte na disketu (z menu FED) pod vlastním názvem, např. "uzkepismo". Dále potřebujete program "SetFont" (je na Fish-Disku č.75). Z CLI pak odešlete:

```
SETFONT uzkepismo
```

a můžete psát text se 106 znaky na řádek.

(Volně zpracováno podle Amiga M&T)

INZERCE

PRODÁM

originál

512 Kb RAM EXTENSION (A501) VČETNĚ HODIN

za 2390,- Kčs

pro AMIGU 500

Adresa: Miloš Rohovský
Holasická 22,
747 05 OPAVA

WORDPERFECT

a čeština

Jan Řepka

1.část

Textový editor Wordperfect je jedním z velmi dobrých editorů používaných na počítači AMIGA. Svědčí o tom nejen výsledky testů, pravidelně zveřejňovaných v německém časopise AMIGA M&T, ve kterých se tento textový editor vždy nachází na předních místech, ale i to, že má všechny funkce, které by měl dobrý textový editor mít. Uživatel z našich zemí však narazí jako u všech textových editorů na problém, jak zobrazovat a tisknout pomocí tohoto editoru znaky v českém a slovenském jazyce.

Pokud se týče zobrazení českých a slovenských znaků na obrazovce, je vyřešení tohoto problému zcela jednoduché. Fonteditorem (např. "Fed" na disketě "Extras") vytvoříme fonty, uložené do znakové tabulky např. podle normy bří Kamenických tak, že jsou české a slovenské znaky posunuty o + 32 znaků dozadu nebo můžeme využít normy KOI-8-čs. Implementace fontu do Wordperfectu pak může proběhnout zcela bez problémů pomocí příkazu "setfont", zavedeného např. do souboru "startup-sequence". Pochopitelně je nutné na základě takto vytvořené tabulky fontů definovat mapu klávesnice pomocí programu (např. Setkey) a tuto mapu implementovat do Wordperfectu příkazem "setmap". Oba tyto produkty Wordperfect přijímá bez nejmenších problémů.

Větší problémy nastanou při uvedení Wordperfectu do stavu, ve kterém bude tisknout znaky v českém a slovenském jazyce. Na základě tohoto návodu a širších znalostí o používané tiskárně je každý uživatel Amigy schopen nainstalovat textový editor Wordperfect tak, aby mu tento tisk editor umožňoval.

Diskety Wordperfectu

Textový editor Wordperfect, používaný na počítači Amiga verze 4.1

nebo 4.2, obsahuje čtyři diskety. Pro nás je důležitá disketa s vlastním editorem a disketa s názvem "Print". Disketa s editorem obsahuje důležité soubory sPrinter.prt, sFont.prt a sFeed.prt, ve kterých je uložena námi definovaná tiskárna, znaková tabulka a podavač formulářů. Na disketě "Print" jsou uloženy soubory PRINTER.PRT, FONT.PRT, FEED.PRT a PRINTDEF. Do prvních tří souborů jsou ukládány produkty souboru PRINTDEF, to jsou definice tiskáren, znakových tabulek a podavačů formulářů. Tím jsme se dostali k jádru celé věci, definičnímu souboru PRINTDEF.

Pomocí souboru PRINTDEF můžete vytvořit vlastní definici tiskárny, tabulky znaků a podavače formulářů tak, aby vám tiskárna ve spojení s textovým editorem Wordperfect tiskla české a slovenské znaky. Tyto produkty se dají definovat pro tiskárny, které mají funkci download, nebo které ji mají omezenou na malý počet znaků. * Je však nutné, zejména pokud se týká vzhledu tištěného písma, aby tiskárna měla možnost použití ESCepové sekvence pro posun papíru zpět a dopředu o definovaný zlomek palce.

Obecné informace o souboru PRINTDEF a jeho HELPU

Program PRINTDEF je přiložen k vašemu Wordperfectu, abyste si mohli prohlédnout, změnit nebo přidat definice tiskárny, tabulky znaků a podavačů formulářů, které jsou dodávány s Wordperfectem. PRINTDEF je technicky zaměřen a není vhodný pro začátečníky, ale nenechte se odradit od práce s ním. Seznam definovaných tiskáren implementovaných do editoru se lze dozvědět z volby ve Wordperfectu - Select Printers.

Tento popis programu je organizován stejně jako samotný program. Chcete-li cokoli změnit v definici tiskárny, nebo máte-li problémy při samotném definování, využijte obsah anebo index k nalezení problému, jenž chcete měnit. Pokud jste se rozhodli pro definování nové tiskárny, měli byste co nejlépe znát všechny funkce této tiskárny a měli byste přečíst nejprve celý popis, abyste měli jasnou

představu o všech dostupných alternativách při definování tiskárny.

PRINTDEF sám obsahuje několik helpových obrazovek, které slouží jako nápověda o informacích, jež je nutno zadat. Tyto obrazovky mohou být zobrazeny volbou z hlavního menu.

Pravidla pro zápis řetězců v PRINTDEF jsou jednoduchá a jasná. Funkce editačních kláves je skoro stejná jako ve Wordperfectu a bude popsána později. Zobrazitelné ASCII znaky (decimálně od 33 do 126) jsou zadávány stejně jako v editoru. Nezobrazitelné ASCII znaky (decimálně menší než 33 nebo větší než 126) lze zadávat jako desítkové číslice uvnitř ostrých závorek (např., apod.). Například zadání řídicího kódu "návrát vozíku <CR>" by měl být zapsán jako <13>. Kód "nová řádka <LF>" by měl být zapsán jako <10>.

Chcete-li kdykoliv přerušit práci v souboru PRINTDEF, zapamatujte si, že lze nejrychleji opustit práci stiskem Cancel nebo volbou Exit, která uloží na disketu všechny změny, jež jste provedli a vrátí řízení do prostředí, ze kterého jste PRINTDEF zavolali.

Manuály tiskáren často obsahují způsob zápisu v jazyce Basic. "Basicovské" CHR\$() odpovídá zápisu ve Wordperfectu < >. "Basicovské" "xxxxx" (znaky ohraničené úvozovkami, neboli string) odpovídá ve Wordperfectu xxxxx (stejně znaky, ale bez úvozovek). Například zápis v Basicu -> CHR\$(27) "p" CHR\$(1) lze zapsat ve Wordperfectu -> <27>p<1>. Tyto příkazy lze v ASCII kódu zapsat jako ESCpSOH.

Jestliže jsou čísla zapsána v hexadecimálním kódu, musíte je přepočítat do jejich decimální hodnoty. K tomu Vám může posloužit např. tabulka znakových kódů ASCII, uvedená v manuálu Amiga Basicu.

Vysvětlení speciálních kódů

Písmenové znaky v ostrých závorkách označují kódy, které mají zvláštní smysl v programu PRINTDEF. Tyto kódy mohou být zapsány tak, že držíte stisknutou klávesu ALT a zároveň stisknete písmeno, které odpovídá kódu. Tyto

kódy poskytují možnosti, jak obejít rozdíly a omezení funkcí jednotlivých tiskáren. Také poskytují přístup k funkcím, dostupným pouze ve Wordperfectu.

Označení kódu:

<A> - je řetězec, který umožňuje rychlé přepínání mezi jednotlivými znakovými sadami. Používá se hlavně ve znakové tabulce. Např. Ac znamená přepnutí do alternativní znakové sady, vytištění písmena "c" a přepnutí zpět do původní znakové sady.

 - je použito k obnovení původního řádkování po jeho změně. Horní index (např. háček, čárka nad písmenem nebo mocnina) lze zapsat změnou řádkování na 20 řádek/palec, provedením zpětného posunu válce a vytištěním znaku. Po návratu zpět na původní řádku musí řetězec, vypínající zápis horního indexu, obsahovat příkaz k nastavení původní hodnoty řádkování.

<C> - obnovuje původní rozteč mezi znaky stejně jako .

<D> - provede návrat tiskové hlavy a pak tiskne mezery až k původní znakové pozici.

Např. k vytištění znaku "č" byste mohli použít řetězec (c a "tisk háčku") a zapsali byste to : c<8>"tisk háčku" (pochoptelně, že "tisk háčku" = opět nějaký řetězec např. pomocí kódu). Avšak jestliže vaše tiskárna neumí provést Backspace, (v ASCII = <8>), t.j. návrat tiskové hlavy o n-tou pozici zpět, použijete k vytištění znaku "č" příkaz c <D> "tisk háčku". Zde je názorně vidět, jak lze pomocí kódu <D> obejít to, že tiskárna nemá kód Backspace <8>.

<E> - označuje řetězec, jenž musí být vyslán na tiskárnu na začátku každé řádky, jestliže je to nutné.

<F> - Pípane a čeká na příkaz "Go" v Print Control menu. Vložením příkazu <F> do řetězce pro přepnutí do jiné znakové sady, se přeruší tisk a tiskárna čeká např. na výměnu typového kolečka.

<G> - tento kód "přednastavuje"

hodnotu HMI (Horizontal Motion Index - index horizontálního posunu) v binární formě. Jestliže je HMI nastaveno na 12, pak kód <G> je použit v řetězci pro nastavení HMI a reprezentuje příkaz <12>.

<H> - tento kód představuje hodnotu HMI ve znakové (ASCII) formě. Jestliže je HMI nastaveno na 12, pak kód <H> je použit v řetězci pro nastavení HMI a reprezentuje příkaz 12.

<I> - změni tučnost písma z trojitěho na dvojité pouze na tiskárnách, jež jsou řízeny HMI. Jestliže se ukáže při tisku, že znaky jsou příliš tučné, pak vložte <I> do řetězce pro inicializaci tiskárny (bude vysvětleno později) před vlastním tiskem. To sníží tučnost písmen nebo způsobí tzv. "šedivý tisk".

<J> - označuje tiskárny typu TANDY DWP IIB. Vložte do řetězce pro inicializaci tiskárny tento příkaz, pokud vaše tiskárna patří do této kategorie.

<K> - tento kód představuje hodnotu VMI (Vertical Motion Index - index vertikálního posunu) v binární formě. Jestliže je VMI nastaveno na 10, pak kód <K> je použit v řetězci pro nastavení VMI a reprezentuje příkaz <10>.

<L> - tento kód představuje hodnotu VMI ve znakové (ASCII) formě. Jestliže je VMI nastaveno na 10, pak kód <L> je použit v řetězci pro nastavení VMI a reprezentuje příkaz 10.

<M> - tento kód zapíná proporcionální rozteč mezi písmeny. Vložte kód <M> do řetězce, kterým definujete přepnutí do jiné znakové sady, jestliže tato znaková sada může být používána pouze v módu proporcionální rozteče.

<N> - tento kód vypíná proporcionální rozteč mezi písmeny. Vložte kód <N> do řetězce, kterým definujete přepnutí do jiné znakové sady, jestliže tato znaková sada nesmí být používána v módu proporcionální rozteče.

<O> - uloží číslo aktuální znakové

sady a přepne na novou znakovou sadu. Za tímto kódem musí následovat binární číslo nové znakové sady.

Občas je vhodnější při tisknutí tučně vybrat tučnou znakovou sadu. Laserové tiskárny a tiskárny s typovým kolečkem často spadají do této kategorie. Vložte příkaz <O> <8> do řetězce pro přepnutí do tučného tisku. Aktuální číslo znakové sady se uschová a vybere se znaková sada číslo 8, pomocí které se bude tisknout tučně.

POZOR! Vložte příkaz <P> do řetězce pro vypnutí tučného tisku nebo původní znaková sada nebude obnovena po tučném tisku. Příkazem <O> můžete uschovat až 20x aktuální znakové sady. Po každém příkazu <O> je vyslán řetězec pro přepnutí do nové znakové sady a nová znaková tabulka je vyvolána a připravena k použití.

Jedinou výjimkou v použití tohoto příkazu je jeho uvedení přímo uvnitř znakové tabulky. Pak řetězec pro přepnutí do znakové sady je vyslán, ale není použita nová znaková tabulka. V tomto případě, chcete-li použít pouze jeden znak z jiné znakové sady, použijte příkazy <U>, <V> a <W>.

<P> - tento kód nastavuje zpět do znakové sady, která byla uchována příkazem . Ve znakové tabulce, způsobí pouze přepnutí znakové sady podle řetězce, který je vyslán do tiskárny, avšak nezmění se vlastní znaková tabulka.

<Q> - tento kód definuje šířku znaků u znakové sady na tiskárně, která využívá mikromezerování. Za tímto kódem musí následovat binární kód, rovný desetinásobku rozteče znaků.

Např. definice tiskárny pro HP LaserJet-B využívá mikromezerování pro zarovnání doprava. V případě neproporcionální znakové sady musí Wordperfect znát rozteč těchto znaků. Jelikož tato znaková sada může mít rozteč 10 zn/palec, musí být zadán příkaz <Q> <100>.

Pozn.: funkce, definovaná tímto kódem bude pracovat správně pouze v případě, že vypočítaná šířka znaku je

celé číslo mikromezerovací jednotky.

<R> - zrušení kontroly chyb při tisku.

Během tisku u verze pro počítač AMIGA jsou kontrolovány chyby - Paper-out, I/O Error status bits a Printer ready. Tato volba nemá žádný vliv na práci Wordperfectu ve verzi pro počítač AMIGA.

<S> - tento kód označuje hodnotu mikromezerování v binární formě. Hodnota mikromezerování 12 je vyslána jako řídicí kód <12>, jestliže kódu <S> je použito v řetězci pro mikromezerování.

<T> - tento kód označuje mikromezerování ve znakové (ASCII) formě. Hodnota mikromezerování 12 je vyslána jako řídicí kód 12, jestliže kódu <T> je použito v řetězci pro mikromezerování.

<U> - tohoto kódu může být použito uvnitř tabulky znaků, chcete-li změnit tisk určitého znaku. Provedete to zadáním řetězce, který mu přiřadí znak z jiné znakové sady. Kód musí být následován dvojicí binárních kódů. První označuje novou tabulku znaků a druhý označuje číslo kódu, který má být změněn.

Předpokládáme, že znaková tabulka, která je přiřazena ke znakové sadě číslo 8, obsahuje složitý řetězec, jenž umožní tisknout nový symbol. Předpokládáme dále, že tento řetězec má přiřazen kód <255> ve znakové tabulce. Tento složitý řetězec je vyslán do tiskárny pokaždé, když je nalezena řídicí sekvence <U> <8> <255> v jakékoliv tabulce znaků z ostatních sedmi znakových sad, které jsou použity v této definici tiskárny.

<V> - tento kód může být použit uvnitř tabulky znaků k tomu, abyste změнили znak ve stejné znakové sadě. Musí být následován kódem znaku, jenž má být změněn. Tato funkce může ušetřit místo uvnitř tabulky znaků. Např. řetězec, který má přiřazen kód <255>, je vyslán na tiskárnu pokaždé, když posloupnost

znaků je nalezena v této tabulce znaků. V krátkosti můžeme říci, že umožňuje definovat znaky pomocí jiných znaků té samé znakové tabulky.

<W> - tento kód můžete použít uvnitř tabulky znaků k tomu, abyste změнили znakovou sadu pro stejný znak. Musí být následován kódem znakové sady, jež má být zaměněna.

<X> - tento kód je použit pro nahrání "download" souborů. Název souboru musí být tímto řídicím kódem ohraničen.

Např. <X>DOWNLOAD<X>. Tento kód je většinou použit při inicializaci tiskárny, ale může být použit i v řetězci pro změnu znakové sady nebo v jakémkoliv jiném řetězci v definici tiskárny.

<Y> - tento kód je použit pouze při inicializaci tiskárny na začátku tisku dokumentu pro tiskárny Amiga. Tímto oznamujeme, že se bude tisknout podle voleb nastavených v souboru "Preferences".

Využití většiny výše uvedených kódů je vysvětleno dále, na příkladech uvedených v jednotlivých bodech definice tiskárny.

Definice tiskárny

Definice tiskárny je tabulka kódů, které Wordperfect používá k zarovnávání doprava, podtrhávání, psaní indexů a připravuje funkce textového editoru pro danou tiskárnu. Např. každá definice tiskárny také obsahuje kódy k přepnutí tiskárny do různých fontů a v souvislosti s těmito fonty používá názvy definovaných znakových tabulek.

Definice tiskáren jsou nezbytné, protože každá tiskárna používá svůj vlastní "jazyk" (své ESC-ové sequence) a každá má jiná omezení nebo výhody. V některých případech je nutné a také možné definovat jednu tiskárnu několika různými způsoby podle nastavených možností. Např. tiskárny HP LaserJet mohou používat několik různých kazet se znakovými sadami. Nebo u definic

tiskáren, kde je nutné vyřešit psaní diakritiky v obou kvalitách písma, se bez definice nejméně dvou tiskáren stejného typu neobejdeme.

Definice tiskárny umožňuje uživateli zvolit navíc možnosti okolo popisu vlastní stránky (číslování atd.) a chování tiskárny. Například dotaz na maximální mezeru mezi řádky vám dovolí rozhodnout, jak bude doprava zarovnaný text vypadat a odpověď na dotaz na druhý průběh tiskové hlavy při tučném tisku může ovlivnit rychlost tisku tučného textu. Definice tiskárny může být vytvářena, rušena, přejmenována nebo opravena výběrem volby z hlavního menu programu PRINTDEF.

Vytvoření nové definice tiskárny.

K vytvoření nové definice tiskárny použijete myš k výběru volby "CREATE" v menu "EDIT". Budete dotázáni na jméno tiskárny. Zadejte maximálně 30 znaků a stiskněte klávesu "RETURN".

Dále budete dotázáni na číslo tiskárny, která bude použita jako vzor při tvorbě nové definice. Přesná kopie bude vytvořena z definice tiskárny, kterou jste vybrali, a toto je začátek v definici nové tiskárny. Zadejte číslo tiskárny, která je podobná té, kterou chcete definovat, nebo zadejte číslo 164 pro použití definice standardní řádkové tiskárny.

Další volba vám zobrazí všech 11 kategorií informací o tiskárně. Zvolte nějaké zobrazené číslo nebo znak. Pro tuto volbu budou zobrazeny další otázky, následované nastavenými kódy pro tyto otázky. Při definování tiskárny budete potřebovat zkontrolovat každou otázku, aby vložené kódy byly správně interpretovány. Detailní vysvětlení každé otázky naleznete v dalším textu. V praxi každá funkce nebo volba má pouze několik málo možností. Zapamatujte si také, že ačkoliv tiskárna nemá zabudovanou určitou funkci, lze ji nahradit funkcí jinou, která ji imituje. Dobrý příklad je v tisku indexu. Jestliže tiskárna nemůže vytisknout index přímo, může to provést posunem papíru nahoru a pak dolů.

Rušení definice tiskárny.

Vyberte volbu "DELETE" z menu "EDIT". Zadejte číslo definice tiskárny, kterou chcete vymazat, nebo stiskněte <CANCEL> ke zrušení volby bez zrušení definice tiskárny.

Tato volba je používána ke zrušení starých verzí definic tiskáren, které jsme vytvořili. Můžete také zmenšit velikost souboru PRINTER.PRT zrušením definic, které nikdy nepoužijete. Dobře však při tomto přemýšlejte, abyste někdy již nenávratně ztracenou definici nepotřebovali.

Přejmenování definice tiskárny.

Vyberte volbu "RENAME" z menu "EDIT". Zadejte číslo definice tiskárny, kterou chcete přejmenovat. Jestliže jste dotázáni na jméno nové definice tiskárny, zadejte max. 30 znaků a stiskněte RETURN.

Oprava (editace) definice tiskárny.

Chcete-li opravit definici tiskárny, zvolte jméno tiskárny v seznamu nebo zadejte číslo tiskárny. Jestliže se vaše tiskárna nezobrazí na první obrazovce seznamu tiskáren, stiskněte "PgDn" k zobrazení další obrazovky v seznamu tiskáren.

Další volba vám zobrazí všech 11 kategorií informací o tiskárně. Zvolte nějaké zobrazené číslo nebo znak. Pro tuto volbu budou zobrazeny další otázky, následované nastavenými kódy a odpověďmi na tyto otázky.

Chcete-li změnit definici tiskárny, je třeba dodržet následující postup, který vám zaručí, že se vyvarujete zničení pracovní verze definice tiskárny:

1. Vytvořte novou definici tiskárny použitím staré verze definice jako vzoru; to bude vaše kopie originálu;

2. Opravte originální (původní) definici tiskárny a otestujte ji použitím ve Wordperfectu;

3. Po otestování opravené verze definice tiskárny vymažte (Delete) a zkopírujte novou definici tiskárny pouze, jestliže jste si jisti, že ji

už nebudete potřebovat. Následující odstavce již zcela konkrétně popisují jednotlivé body definice tiskárny, tabulky znaků a podavače formulářů. Odstavce jsou číslovány tak, že jejich čísla korespondují s čísly jednotlivých otázek definice, tak aby se v nich dalo dobře orientovat.

* Na konci popisu definice tiskárny a tvorby tabulky znaků si uvedeme názorný příklad vytvoření definice tiskárny a tabulky znaků pro tiskárny STAR LC-10 a OLIVETTI DM 105.

1. Inicializace tiskárny.

1.1 Typ tiskárny.

Zadejte volbu 1, jestliže máte tiskárnu typu Tandy DWP IIB. Tato tiskárna vyžaduje zvláštní kód, který je nutno vyslat s každým tisknutým znakem pro nastavení síly úderu atd.

Zadejte volbu 2, jestliže máte jehličkovou tiskárnu, u které jsou problémy při tisku podtržených a tučných znaků. Pozor! Podtrhávací linka nesmí překrýt znaky a tučné písmo je prováděno při dvou průchodech tiskové hlavy.

Zadejte volbu 0, jestliže máte jiný typ tiskárny, než předcházející modely.

1.2 Inicializace tiskárny před tiskem.

Tento řetězec je vyslán do tiskárny na začátku každého tisknutého dokumentu. Použijte tuto volbu k nastavení velikosti písma nebo typu znakové sady podle toho, jaké sady je tiskárna schopna interpretovat.

1.3 Nastavení tiskárny po tisku.

Tento řetězec je použit k nastavení tiskárny na konci tisku každého dokumentu. Použijte tuto volbu k posunu papíru na začátek další stránky, nastavení typu písma apod.. Pokud budete definovat znakovou sadu pomocí funkce "download" nepoužívejte v tomto bodu ESCepový kód pro generální reset tiskárny.

Zapamatujte si, že Wordperfect zanechá tiskárnu v tom stavu i pro další programy, které používají tiskárnu.

1.4 Inicializace tiskárny na začátku stránky.

Tento řetězec je vyslán do tiskárny na začátku každé tisknuté stránky.

1.5 Nastavení tiskárny na konci stránky.

Pokud je tento bod definován, Wordperfect vyšle tento řetězec na konci každé stránky a mimo to posune papír na začátek další stránky. Vždy vloží znak FF (form feed - posun na novou stránku) do tohoto řetězce, pokud je znak FF definován.

1.6 Přesun tiskové hlavy na konci stránky.

Jestliže používáte posunovač perforovaného papíru (sheet feeder), tento řetězec bude vyslán na tiskárnu před každou stránkou. To zabrání potrhání papíru tiskovou hlavou. Většina tiskáren má tuto funkci zabudovanou automaticky, aniž byste museli tento kód zadávat.

1.7 Vyslání zvukového signálu (Bell) při čekání tiskárny.

Pokud vaše tiskárna umí zvukový signál (ASCII 7), odpovězte na tuto otázku "yes". To oznámí zvukovým znamením v tiskárně např. potřebu změny znakové sady apod.

1.8 Nastavení typu délky stránky.

Tato odpověď sděluje Wordperfectu, jaká délka stránky bude vyslána do tiskárny. Volbu 0 použijeme v případě, že nechceme nebo nepotřebujeme nastavit délku stránky napevno a budeme používat pro tuto volbu menu Wordperfectu. Výběrem jiného čísla zabezpečíme vyslání řetězce do tiskárny, a ten zabezpečí nastavení délky stránky.

2. Řízení návratu hlavy na začátek řádky/o 1 mezeru zpět.

2.1 Provedení návratu hlavy na začátek řádky. (CR)

Skoro každá tiskárna vyžaduje kód <13>. Některé tiskárny požadují vyslání kódů CR a LF zároveň. Jestliže je tomu tak, vložte kódy <13> <10> na toto místo a odpovězte "yes" na otázku "Automatic Line Feed with Carriage Return?" Vložte řídicí kód <0> (null), pokud nechcete vyslat řídicí kód <13> do tiskárny.

2.2 Automatický CR a LF.

Některé tiskárny automaticky provádějí CR, když přijmou znak LF. Odpovězte "yes", pokud má vaše tiskárna tuto vlastnost.

2.3 Automatický LF a CR.

Některé tiskárny automaticky provádějí LF, když přijmou znak CR. Odpovězte na tuto otázku "yes", pokud má vaše tiskárna tuto vlastnost.

Pokud odpovíte "yes" a tiskárna zároveň neumožní návrat hlavy o 1 pozici zpět (backspace), nebudete schopni tisknout tučně, podtržené apod. Podívejte se na provedení CR u vaší tiskárny. K těmto všem třem bodům je nutné poznamenat, že většina průměrných tiskáren může být nastavena takto: LF = LF + CR a CR = CR. Toto je optimální nastavení pro tisk jak tučných, tak podtržených znaků. Proto je na otázky v tomto případě možné odpovědět takto: 2.1 = <13>, 2.2 = Y, 2.3 = N.

2.4 Má tiskárna možnost backspace (návrat hlavy o 1 pozici)?

Některé tiskárny tuto možnost nemají. Pokud vaše tiskárna tuto možnost má, odpovězte "yes" a vložte řídicí kód do další otázky pro posun hlavy, který provede tuto funkci. Většinou to bývá kód . Jestliže vaše tiskárna nemá tuto funkci ani posun papíru o řádku zpět, nelze pořádně

tisknout tučně, podtržené znaky anebo indexy.

2.5 Provedení backspace.

Tento řetězec bude vyslán do tiskárny, kdykoliv Wordperfect vyšle řídicí kód backspace do tiskárny. Jestliže je řetězec prázdný a předchozí otázka je zodpovězena "yes", pak se předpokládá, že tento kód má standardní hodnotu .

2.6 Automatické podtržení při druhém průchodu hlavy.

Toto návěští je použito jen tehdy, pokud má tiskárna svůj vlastní řídicí kód pro podtržení znaků. To určuje, zda je podtržení znaků provedeno při prvním průchodu, když je tisknut text, nebo jestli je podtrhávací čára tisknuta zvlášť při druhém průchodu. Některé tiskárny nebudou podtrhávat mezery, které Wordperfect vkládá mezi slova při zarovnávání řádků doprava. Jestliže tyto mezery nebudou podtrženy správně, podtrhávání bude zrušeno. Nastavením tohoto návěští na "yes" je zadáno Wordperfectu, aby podtržení provedl při dalším průchodu tiskové hlavy.

2.7 Počet přetisků při tučném tisku.

Když tiskárna nemá vestavěnou vlastní volbu tučného tisku, Wordperfect bude tisknout tučný text několikasobným přetiskem tučných znaků. Tato hodnota určuje, kolikrát se budou znaky přepisovat

3. Řádkování a VMI.

3.1 Nastavení 6 řádků/palec.

Zadejte příkaz, který nastaví vaši tiskárnu na řádkování 6 řádek/palec. To není požadováno, pokud tiskárna podporuje VMI (Vertical Motion Index - index vertikálního posunu).

3.2 Nastavení 8 řádků/palec.

Zadejte sem příkaz, který nastaví vaši tiskárnu na řádkování 8 řádek/palec. To není požadováno, pokud tiskárna podporuje VMI.

3.3 Provedení LF.

Této volby je použito k posunu papíru o jeden řádek dolů. Většina tiskáren zde vyžaduje řídicí kód <10>. Některé tiskárny vyžadují společné vyslání kódů CR a LF. Jestliže je toto váš případ, zadejte <13> <10> a odpovězte "yes" na otázku "Automatic Carriage Return width Line Feed?". O tom již bylo pojednáno podrobněji v odstavci 2.3.

3.4 Provedení posunu papíru o řádek zpět.

Této volby je použito k posunu papíru o jednu řádku zpět. Pokud má vaše tiskárna tuto funkci zabudovanou, zadejte odpovídající řídicí kód.

3.5 Provedení posunu papíru o 1/2 řádky.

Pokud vaše tiskárna nemá tuto řídicí funkci, nebudete moci využít funkci Wordperfectu "Advance Down", pokud však tiskárna nepodporuje VMI.

3.6 Provedení zpětného posunu papíru o 1/2 řádky.

Pokud vaše tiskárna nemá tuto řídicí funkci, nebudete moci využít funkci Wordperfectu "Advance Up", pokud však tiskárna nepodporuje VMI.

K těmto třem bodům je opět nutné podat bližší vysvětlení. Odpovědi v bodech 3.4, 3.5, 3.6 je možné vyřešit ESCepovou sekvencí ESC j (n) nebo ESC J (n), kterou většina tiskáren má, kde se papír posunuje dozadu nebo dopředu o n/216 palce. V tomto případě n = 0,1176 mm. K tomu je nutné ale ještě dodat, že řádkový odstup 1/8 palce znamená vzdálenost řádků 3,175 mm a vzdálenost řádků 1/6 palce znamená odstup řádků 4,23 mm.

3.7 Posun papíru o 1/24 palce.

Wordperfect používá tento příkaz k nastavení začátku další stránky, jestliže bylo na jedné stránce použito řádkování 1/6 a 1/8 palců.

3.8 Jednotka VMI.

VMI definuje vertikální vzdálenost, o kterou posune tiskárna papír při řídicím kódu LF nebo zpětném posunu o jeden řádek. Zadejte jednotky, ve kterých je definováno VMI na vaši tiskárnu. Většina tiskáren, která podporuje VMI, povoluje nastavení na 1/48 palce. Jestliže vaše tiskárna nepodporuje VMI, zadejte u všech dalších bodů, které se týkají VMI "0", pokud jde o číslcovou odpověď, nebo nechte odpověď prázdnou.

3.9 Nastavení VMI.

Jestliže tiskárna podporuje VMI, pak je tento řetězec vyslán do tiskárny vždy, když Wordperfect potřebuje přizpůsobit řádkování nebo zpětné řádkování (LF). Vložte řídicí kódy nebo tam, kde je nastavení VMI potřeba zadat. Např. tiskárna Diabolo vyžaduje nastavení VMI v binární formě takto : <27> <30> <K>.

3.A Faktor posunu VMI.

Faktor posunu VMI je přidán k hodnotě VMI před jeho nahrazením kódy <K> nebo <L>. Např. tiskárny Diabolo mají faktor posunu roven 1, protože rozdíl mezi kódem vyslaným do tiskárny a aktuálním nastavením VMI je 1, tj. nastavení VMI na 1/48 palce = <27> <30> <2>, nastavení VMI na 2/48 palce = <27> <30> <3>.

3.B Maximální nastavení VMI.

Zadejte maximální hodnotu nastavení VMI, které podporuje vaše tiskárna.

4. Mikrorozteč HMI.

4.1 Jednotka HMI.

HMI (Horizontal Motion Index - index horizontálního posunu) definuje horizontální vzdálenost, o kterou se posune tisková hlava při tisku dalšího znaku. Zadejte jednotky, ve kterých je HMI definováno ve vaší tiskárně. Většina tiskáren, které podporují HMI, dovoluje nastavení v násobcích 1/120 palce.

HMI je důležitou metodou pro ovládání tiskové hlavy, protože Wordperfect upravuje šířky znaků a provádí jednodušší zarovnání řádku doprava. Mimoto nemají některé tiskárny HMI. Některé sice mají HMI, ale obsahují znakové sady, které nelze ovládat pomocí HMI. V každém z těchto případů musíte použít mikrorozteč místo HMI, jestliže chcete tisknout doprava zarovnaný text bez vložení celých mezer. (Vložením celé mezery mezi slova se vyplní řádka textu). V tomto případě může řádka vypadat nepěkně. Tiskárny, které nemají mikrorozteč a nepodporují HMI, musí použít celých mezer při tisku doprava zarovnaného textu.

Jednotka mikrorozteče.

Mikrorozteč může být použita jako alternativa pro pravé zarovnání. Jestliže se tiskací hlava může posunout o relativní počet jednotek doprava (tzn. o jakýkoliv počet nebo v jednotkách o 1, 2, 4, 8 a 16).

V případě mikrorozteče musíte vložit počet jednotek posunu, definovat řetězec k jeho provedení nebo řetězec k posunu o 1 až 16 jednotek, a odpovědět na otázku o proporcionální rozteči.

Kritický rozdíl mezi HMI a mikroroztečí je ten, že HMI dovoluje Wordperfectu provést kompresi i expansi znaků, kdežto mikrorozteč umožňuje pouze expansi znaku na řádce. Např. znaková sada o rozteči 10 znaků/palec se může tisknout i roztečí 15 znaků/palec, jestliže je použito HMI, jinak budou znaky tištěny v původní rozteči. Avšak stejná znaková sada může být tištěna s roztečí 8 znaků/palec oběma metodami.

Řetězce mohou být definovány stejně pro obě metody, HMI a mikro-

roztečí. V tomto případě Wordperfect předpokládá, že HMI postihuje pouze šířku rozteče mezi znaky, když je proporcionální rozteč nastavena. HMI může být použita v tisku neproporcionálních znakových sad. Proporcionální znakové sady jsou tištěny pomocí HMI a mezer k posunu mezi slovy a písmeny. To je případ s tiskárnami HP LaserJet, NEC, Diabolo apod.

4.2 Nastavení HMI.

Pokud je tento řetězec definován, pak se předpokládá, že vaše tiskárna podporuje HMI. Tento řetězec je vyslán do tiskárny, kdykoliv Wordperfect potřebuje upravit nastavení HMI. Vložte kódy G nebo H tam, kde je třeba vložit aktuální HMI. Např. Diabolo vyžaduje nastavení HMI v binární formě: G.

4.3 HMI nebo MS (faktor mikrorozteče) korekční faktor.

HMI nebo MS korekční faktor je přidán k HMI nebo k hodnotě rozteče, když nahrazuje kódy G,H, nebo . Např. Diabolo má korekční faktor 1, protože rozdíl mezi kódem, vyslaným do tiskárny a aktuálním nastavením HMI je 1, tj. nastavení HMI na 1/120 palce = , nastavení HMI na 2/120 palce = .

4.4 Maximální nastavení HMI nebo MS.

Zadejte maximální HMI nebo mikrorozteč, podporovanou vaší tiskárnou.

4.5 Provedení posunu o mikrorozteč.

Tento řetězec je vyslán do tiskárny, kdykoliv se jedna nebo více jednotek musí vyslat k zarovnání řádky a když tiskárna nemá HMI. Vložte <S> nebo <T> tam, kde je aktuální mikrorozteč třeba vložit. Např. HP LaserJet používá nastavení <27> &a+ <T> H.

4.6-4.A Posun o 1, 2, 4, 8, 16 jednotek.

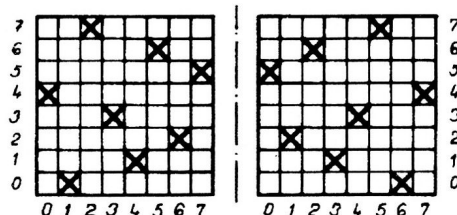
Jestliže není zadán řetězec k provedení posunu o mikrorozteč, tento řetězec je použit místo něj v tisku doprava zarovnaného textu. Tyto řetězce mohou být použity, pouze když jsou zadány příkazy k mikrorozteči a jsou také připraveny k použití v řetězci "provedení posunu o mikrorozteč". (Tiskárna Epson FX patří do této kategorie.)

4.B Použit mikrorozteč při proporcionálním mezerování?

Zodpovězení této otázky určuje, kdy je použita mikrorozteč. Jestliže odpovíte "no", mikrorozteč je použita při každém doprava zarovnaném tisku. Jestliže odpovíte "yes", mikrorozteč je použita pouze při tisku doprava zarovnaného proporcionálního textu. HMI je použito k tisku neproporcionálního textu, jestliže je podporován tiskárnou, jinak je vložena mezera. *Pokračování příště.*

8 DAM NA ŠACHOVNICI

Martin Helmich



Jedním ze zajímavých matematických problémů se již od vynalezení šachů stala úloha: Kolika způsoby je možno postavit 8 dam na šachovnici tak, aby se vzájemně neohrožovaly? Zatím není známo žádné čistě matematické řešení, a do nástupu počítačů nebyl přesně určen ani skutečný počet různých rozestavení. Problém, se kterým si lidé lámali hlavy již od 6. století, kdy byly šachy v Indii vynalezeny, však počítač dokáže vyřešit během několika sekund.

Nejjednodušší zpracování tohoto problému by mohlo vypadat například takto: Na šachovnici budu postupně pokládat osm dam, v každém rozestavení pak ověřím, zda se dámy neohrožují. Takto by však počítač vygeneroval 178 triliónů možných rozestavení, ve kterých by navíc musel otestovat, zda se v nich dámy neohrožují. Takový program by však jistě nebyl hotov během několika sekund, jak je slíbeno v úvodu.

Začneme tedy od Adama. Nemají-li se dvě dámy vzájemně ohrožovat, nesmějí stát ve stejném řádku, sloupci ani ve stejné diagonále. Může-li tedy na jednom řádku stát maximálně jedna dáma, na osmi řádcích jich může stát maximálně osm, respektive na šachovnici o N řádcích a N sloupcích můžeme rozestavit nejvýše N dam. Pokud by nyní počítač pokládal dámy na šachovnici tak, že do každého řádku i sloupce by postavil nanejvýše jednu, našel by už "jen" 40 tisíc rozestavení, které by ovšem musel zkontrolovat, zda se v nich dámy neohrožují v některé z diagonál. Ani toto řešení však zdaleka není ideální.

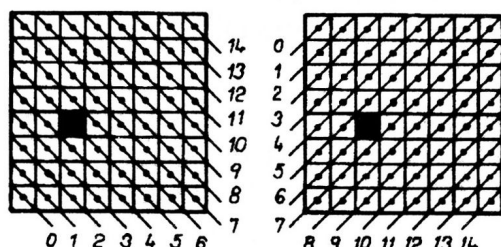
Řekněme, že dámy budeme na šachovnici pokládat po řádcích. Je-li v určitém momentě na šachovnici umístěno A dam na 0-tém až (A-1)-ím řádku, umístíme (A+1)-ní dámu na A-tý řádek tak, aby se (A+1)-ní dáma nenacházela ve sloupci ani diagonále, kde už dáma je. Je-li (A+1) rovno 8 (resp. délce strany šachovnice), vytiskne se právě našlé řešení, jinak uvedený postup pokračuje tak dlouho, dokud (A+1) nebude rovno 8 nebo dokud nebude možno

už další dámu umístit. K reprezentaci šachovnice si zavedeme čtyři pomocná pole:

KDE: array(0..rozměr) of integer,
 JE: array(0..rozměr) of Boolean,
 PN, LN: array(0..rozměr2) of Boolean,

kde rozměr je konstanta uvádějící počet řádků (sloupců) šachovnice, rozměr2 je definován jako $\text{rozměr2} = 2 * \text{rozměr}$. V poli KDE se budou nacházet pozice dam v řádcích, je-li například dáma na nultém řádku a prvním sloupci, je $\text{KDE}(0) = 1$ (viz příklad). Prvek pole $\text{JE}(x)$ obsahuje hodnotu true (pravda) v případě, že se v aktuálním rozestavení nachází dáma na x -tém sloupci, jinak je hodnota prvku false (nepravda).

Prvek $\text{LN}(x)$ (resp. $\text{PN}(x)$) má hodnotu true, právě když se nachází dáma na příslušné diagonále:



$\text{LN}(x+y)$

$\text{PN}(\text{ROZ}-1-x+y)$

Všimněte si zajímavé vlastnosti, které využívá pole LN a PN, totiž té, že prvek šachovnice se souřadnicemi (x,y) leží v $(x+y)$ -té diagonále vedoucí doleva nahoru a v $(\text{ROZ}-1-x+y)$ -té diagonále vedoucí doprava nahoru (proměnná ROZ udává délku strany šachovnice, v našem případě 8). Na obrázku je znázorněn prvek se souřadnicemi $(3,2)$ ($x=3, y=2$), který leží v $(3+2)$ -té diagonále vedoucí doleva nahoru a v $(8-1-3+2)$ -té diagonále vedoucí doprava nahoru (t.j. v 5. a v 6. diagonále).

Máme-li nyní na šachovnici A dam na $(A-1)$ řádcích a chceme-li položit $(A+1)$ -ní dámu na A -tý řádek, pak budeme pro B od 0 do $(\text{ROZ}-1)$ testovat (připomínám, že ROZ je délka strany šachovnice, číslujeme-li však od 0, je hodnota posledního sloupce $\text{ROZ}-1$), zda $\text{JE}(B)$, $\text{LN}(A+B)$ i $\text{PN}(\text{ROZ}-1-A+B)$ má hodnotu false - pak je možno na A -tý řádek a B -tý sloupec položit dámu. Poslední vlastností, která zhruba dvakrát urychlí dobu výpočtu, je, symetričnost šachovnice. Najdeme-li například řešení na úvodním obrázku (vlevo), osovou souměrností získáme další řešení (obrázek vpravo).

Přiložený program je napsán v jazyce Pascal a je odzkoušen v KickPascalu v1.5 (fungovat by ale měl i na jiných překladačích), a obsahuje kromě výše okomentovaných polí mimo jiné proměnnou CELK, která uchovává počet nalezených řešení a proměnnou ROZ, která je jedním vstupem programu (délka strany šachovnice).

Samotný program načte proměnnou ROZ a nastaví

pomocná pole dle své potřeby, poté je rekurzivně volána procedura HLEDEJ. Procedura ZAPIS aktualizuje pomocná pole, procedura VYPIS "nakreslí" šachovnici s nalezenými řešeními, která jsou uchovávána v poli KDE, procedura VYSTUP nejprve volá proceduru VYPIS, a poté zrcadlově převrátí našlé řešení, které vypíše a znovu vrátí do původní polohy (viz. procedura VYMEN), procedura HLEDEJ zkoumá, zda je možno na řádek číslo POC umístit dámu, a pokud ano, rekurzivně volá sama sebe.

Rychlost výpočtu pro vstupy 8, 9 a 10:

Vstup	Šachovnice	KickPascal 1.5	Lattice C 5.04
8	8x8	1.5 sekund	0.5 sekund
9	9x9	6 sekund	2 sekundy
10	10x10	22 sekund	7 sekund

Nutno však podotknout, že to jsou doby "čistého" výpočtu, do kterých není započítáno provádění pomalého příkazu write v proceduře VYPIS (tuto proceduru jsem nahradil takto:

```
procedure vypis;
begin
  celk := celk + 1;
end;
```

S výpisem řešení (s původním návrhem procedury VYPIS) pro šachovnici 8x8 trvá program v KickPascalu celkem asi 75 sekund.

A na závěr ještě jedna hádanka. Spustíte-li přiložený program, zjistíte, že pro šachovnici 4x4 existují 2 způsoby rozestavení 4 dam, pro šachovnici 5x5 10 způsobů 5 dam, pro 7x7 40 způsobů 7 dam a pro 8x8 92 způsobů 8 dam. Jistě jste si všimli, že jsem vynechal počet řešení pro šachovnici 6x6. Zkuste si výsledek tipnout, možná budete překvapeni.

Výpis programu v jazyce Pascal:

```
program N_DAM (input,output);
const   rozmer = 20;
        rozmer2 = 40;
        prazdne_pole = 'O';
        dama = 'X';
var     KDE:array[0..rozmer] of integer;
        JE:array[0..rozmer] of Boolean;
        PN,LN:array[0..rozmer2] of Boolean;
        a,POC,ROZ,CELK,OD:integer;
procedure ZAPIS(x,y:integer;co:Boolean);
begin
  KDE[y] := x;
  JE[x] := co;
  PN[ROZ-1-x+y] := co;
  LN[x+y] := co;
end;
procedure VYMEN;
```

```

var a:integer;
begin
  for a:=0 to ROZ-1 do KDE[a]:=ROZ-1-KDE[a]
end;
procedure VYPIS;
var a,b:integer;
begin
  CELK:=CELK+1;
  writeln(CELK);
  for a:=ROZ-1 downto 0 do
    begin
      for b:=1 to KDE[a] do write(prazdne_pole);
      write(dama);
      for b:=ROZ-2 downto KDE[a] do write
        (prazdne_pole);
      writeln
    end;
  writeln
end;
procedure VYSTUP;
begin
  VYPIS;
  if OD <> ROZ div 2 then
    begin
      VYMEN;
      VYPIS;
      VYMEN
    end
  end;
procedure HLEDEJ;
var a:integer;
begin
  POC:=POC+1;
  for a:=0 to ROZ-1 do
    begin
      if (not(JE[a] or PN[ROZ-1-a+POC]
        or LN[a+POC])) then
        begin
          ZAPIS(a,POC,true);
          if POC=ROZ-1 then VYSTUP else HLEDEJ;
          ZAPIS(a,POC,false)
        end
      end;
  POC:=POC-1
end;
begin
  repeat
    write('Zadej rozmer matice:');
    read(ROZ)
  until (ROZ <= rozmer) and (roz > 1);
  for a:=0 to 2*ROZ-3 do
    begin
      if a < Z then
        begin
          KDE[a]:=0;
          JE[a]:=false
        end;
      PN[a]:=false;
      LN[a]:=false
    end;
  POC:=0;
  CELK:=0;

```

```

for OD:=0 to ROZ-(ROZ div 2)-1 do
  begin
    ZAPIS(OD,0,true);
    HLEDEJ;
    ZAPIS(OD,0,false)
  end
end.

Program v jazyku C:
/* N dam na sachovnici NxN */
#include <stdio.h>
#define rozmer 20
#define prazdne_pole 'O'
#define dama 'X'
int kde[rozmer],je[rozmer],pn[2*rozmer],
ln[2*rozmer],poc,roz,celk,od;

main()
{
  int a;
  do {printf("Zadej rozmer matice:");scanf("%d\n",
    &roz);}
  while(roz > rozmer || roz <= 1);
  for(a=0;a <= 2*roz-3;a++) {
    if(a < roz) {kde[a]=0;je[a]=0;}
    pn[a]=0;ln[a]=0;}
  poc=0;celk=0;
  for(od=0;od < roz-((int)roz/2);od++){
    zapis(od,0,1);hledej();zapis(od,0,0);}
  zapis(x,y,co)
  int x,y,co;
  {
    kde[y]=x;je[x]=co;pn[roz-1-x+y]=co;
    ln[x+y]=co;}
  hledej()
  {
    int a;
    poc++;
    for(a=0;a < roz;a++){
      if(!(je[a] || pn[roz-1-a+poc] || ln[a+poc])){
        zapis(a,poc,1);
        if(poc==roz-1) vystup(); else hledej();
        zapis(a,poc,0);}
    poc--;}
  vypis()
  {
    int a,b;
    celk++;
    printf("%d\n",celk);
    for(a=roz-1;a >= 0;a--){
      for(b=0;b < kde[a];b++) putchar(prazdne_pole);
      putchar(dama);
      for(b=roz-1;b > kde[a];b--) putchar(prazdne_pole);
      putchar('\n');}}
  vystup()
  {
    vypis();
    if(od==((int)roz/2)) {vymen();vypis();vymen();}}
  vymen()
  {
    int a;
    for(a=0;a < roz;a++) kde[a]=roz-1-kde[a];}

```

□

Připojení počítače AMIGA k televizi

ing. Oldřich Balák

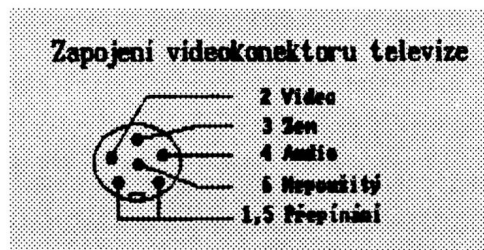
Uvedené zapojení je pro připojení počítače Amiga k přenosným televizorům československé produkce Tesla Oravan, Brožik, Aleš a Mánes. Pro jiné televizory by asi bylo potřeba dalších úprav. Zapojení je jednoduché a měl by ho zvládnout každý, kdo má alespoň základní znalosti elektrotechniky. Vyžaduje však zásah do televize a proto ho doporučuji provádět až po uplynutí záruky. Pokud by vznikly nějaké problémy, obraďte se na adresu:

Ing. Oldřich Balák
Vrchlického 195,
332 14 CHOTĚŠOV

V zapojení jsou použity běžné součástky domácí výroby. Celá úprava umožňuje připojení monochromatického videa, RGB videa a zvuku. Jednotlivé možnosti jsou na sobě nezávislé a není je třeba realizovat všechny. Např. pokud připojíte zvuk k zesilovači, nemusíte ho připojovat k televizi nebo pokud vám stačí černobílý obraz, není potřeba vnitřní úpravy televize (ovšem v našem případě by to byla škoda). Všechny možnosti budou dále popsány.

1. Připojení zvuku a monochromu

Zvuk a monochromatický videosignál připojte přímo na televizi přes její videovstup. Amiga má monochrom vyveden na zvláštní konektor typu "cynch", který je až na kraji. Ten spojte s videovstupem televize (viz. obr. pin video). Zvuk je z Amigy vyveden na dva konektory



"cynch", protože je stereo. Vzhledem k tomu, že televize má pouze mono zvuk, spojte oba kanály do jednoho vodiče a propojte s pinem audio v televizi. Na veškeré vodiče použijete stíněné kabely, např. od nahrávacích šňůr. Stínění připojujete u Amigy na vnější kroužek konektorů a u televize na zem. Televizi je třeba přepnout pro vstup videosignálu, musíte proto propojit oba piny označené jako

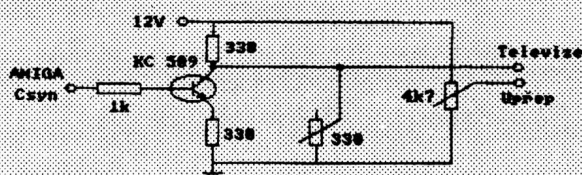
přepínání v konektoru. Pak dojde při zasunutí konektoru do televize k přepnutí na videovstup. Další možností je vyvést přepínání na vypínač na šnůře nebo vmontovat vypínač do televize, nebo použít vypínač zvuku (pokud oželíme tuto funkci, není však u všech typů televizí). V tomto provedení můžete již provozovat počítač s televizí, ovšem pouze monochromaticky. Je to však řešení nenáročné (zhotovujeme vlastně jen propojovací kabel) a není třeba zásahů do televize (zejména vhodné pokud je v záruce).

2. Připojení RGB videa

Připojení RGB videa je nejsložitějším úkonem a vyžaduje zásah do televize. Je také třeba mít k dispozici přesné měřidlo (alespoň V). V televizi musíte vyvést nový konektor (libovolný, nejméně však s 5 piny), nebo můžete použít konektor od sluchátek nebo od nahrávání zvuku, pokud jejich funkci oželíte. Pokud se rozhodnete pro toto řešení, v televizi od konektoru odpojte všechny přívodní vodiče. Pokud ne, vmontujte do televize nový konektor. Je vhodné ho umístit do přední části krytu, aby nepřekážel při sundávání zadní části. Dále je třeba do televize umístit jeden dvupolový přepínač, u některých typů lze využít přepínač pro východoněmeckou normu (K-G). V Amize nemusíte upravovat nic, pouze potřebujete 23 pinový konektor Canon (ten se velmi těžko shání, je možno použít 25 pinový a obrousit ho z jedné strany). Z Amigy vyvedete (opět stíněnými vodiči) signály na pinech 3-RED, 4-GREEN, 5-BLUE, 10-CSYNC a 16-GND (viz základní manuál str. A-13). Nejlepší je stereo nahrávací šnůra, která má 4 stíněné vodiče. Stínění připojujete na GND (zem). V televizi připojte vodiče na zvolený konektor.

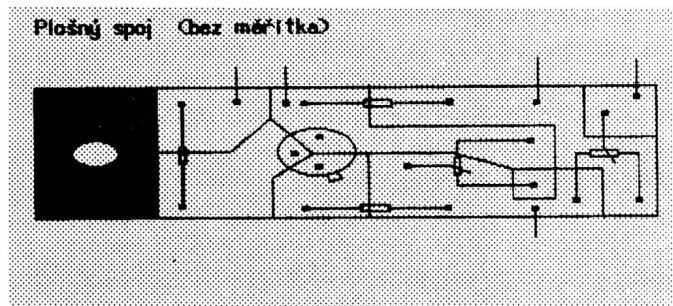
Vnitřní úpravy televize: po sejmutí zadního krytu odklopte šasi televize, má dva zajišťovací šroubky po stranách (u starších typů jeden uprostřed). Opatrně vyjměte modul G, je asi uprostřed; pozor, má ještě několik přívodních vodičů na konektorech zboku. Na tomto modulu je třeba doplnit odpory R 22,23,24 - 75 ohmů (v nouzi stačí 68 ohmů, lépe se shánějí), dále kondenzátory C 11,12,13 - keramické 47n a propojit místo pro odpor R 25 (na desce není) kouskem vodiče. Na základním šasi nejsou zaletovány nože pro přívody 7,8,9,10, jsou pouze připraveny otvory. Tyto je třeba doplnit, hodí se nože z obyčejných "pětikolíků". Ty opatrně rozbijete (umělou hmotu) a nože vyjměte. V šasi převrtáte otvory vrtákem o průměru 1.8 mm a nože ze strany spoju zasunete a zapájíte, pak můžete upravený modul (doplněné součástky) zasunout zpět. Vyjměte kde

Schéma zapojení



je připojen ke konektoru - 2 pin, na volný konec odporu a z místa, kde byl na desce, vyvedte vodiče. Pak modul zasuněte zpět.

Dále je třeba postavit tištěný spoj dle schématu.



Slouží k úpravě signálu synchronizace (CSYNC) a k nastavení přepínacího napětí. Tištěný spoj postavte podle běžných zvyklostí, je přišroubován k šasi na levé straně (při pohledu zezadu). Je připojen na napájecí napětí 12V, které vyvedeme z šasi (např. od 14. pinu konektoru pro modul G) a obdobně na zem. Po připojení nastavte trimr 4k7 tak, aby U_{přep} bylo proti zemi přesně 1V.

Toto napětí přivedete přes jednu polovinu přepínače na nově osazený pin modulu G číslo 7. Pozor!-napětí slouží k přepnutí obvodu MDA3505 na vnější signál a při nedodržení hodnoty 1V může dojít ke zničení obvodu! Pokud máte zapojeny všechny moduly (včetně pomocných konektorů), můžete tuto funkci odzkoušet. Při přepnutí obrazovka ztmavne a naopak. Dále přivedete signál CSYNC z Amigy na odpor 1k a vývod (televize-viz schéma) spolu s vývody z modulu S přivedete na druhou polovinu přepínače tak, aby se místo původního připojení R9 spojovalo buď s tímto signálem (funkce monitoru) nebo s odporem R9 (funkce televizoru).

Samozřejmě tak, aby při spojení vnější synchronizace (od Amigy) zapnulo i přepínací napětí pro obvod MDA3505. Teď už zbývá jen propojit (přímo) signály RED, GREEN a BLUE a s nově osazenými piny na konektoru modulu G číslo 8, 9 a 10 (ve stejném pořadí) a můžete odzkoušet funkci monitoru. Pokud máte vše správně provedeno, musí zapojení fungovat na první pokus. Nezapomeňte propojit všechny signály zem (GND) v televizi, Amize i v přídatném zapojení! Trimrem 330 můžete doladit synchronizaci tak, aby byl obraz správně na obrazovce. Pro začátek jej nastavte asi na poloviční hodnotu.

Seznam součástek:

tranzistor	KC 509	1 ks
rezistory		
miniaturní	75 ohm (TR 112a)	3 ks
	1 Kohm	1 ks
0.5 W	330 ohm (TR 144)	2 ks
trimr		
miniaturní	330 (TP 041)	1 ks
	4K7	1 ks
kondenzátor		
keramický	47K (TK 750)	3 ks
konektory dle volby		

3. Rady a zkušenosti

U své televize (Oravan) jsem použil pro připojení nový konektor Canon 9 pin (stejný jako pro joystick), na který jsem přivedl všechny signály, tj. zvuk, mono video a RGB video. Zůstaly tím zachovány všechny funkce televize a stačí jen jeden přívodní kabel (tři stíněné dvoulinky protažené velkou bužírkou). V televizi mám umístěny dva přepínače v čelním panelu. Jeden přepíná funkci mono videa a zvuku (není třeba vnější přepínač nebo propojovat piny v konektoru) a druh RGB video. Jsou to zamačkávací přepínače typu "izostat". Funkce přepínačů je signalizována LED diodami. Toto řešení umožňuje mít připojení televizi k Amize i k anténě současně a jen pomocí přepínačů volit funkci mezi televizním příjmem a monitorem počítače.

Upozornění:

- při vytahování modulů z televize je třeba postupovat opatrně, snadno může dojít k poškození součástek!
- nezapínejte televizi bez některého modulu nebo pokud nemáte k modulům připojeny všechny vodiče!
- propojování kabelů provádějte zásadně při vypnutí všech zařízení!

INZERCE

EXTERNÍ DISKETOVÁ JEDNOTKA

pro Amigu

za 3700,- Kčs

Dodání na dobírku, do tří týdnů od objednání zajišťuje redakce našeho časopisu.

Na dodanou jednotku je roční záruka!

POPTÁVKY ZASÍLEJTE NA ADRESU REDAKCE

AMIGA 500 v ceně 16 200,-Kčs

+

PŘÍSLUŠENSTVÍ DLE VAŠEHO PŘÁNÍ, VÁM VČETNĚ
PORADENSKÉ SLUŽBY ZPROSTŘEDKUJE
redakce našeho časopisu

Na dodávku je roční záruka!

POPTÁVKY ZASÍLEJTE NA ADRESU REDAKCE

Digi Paint III

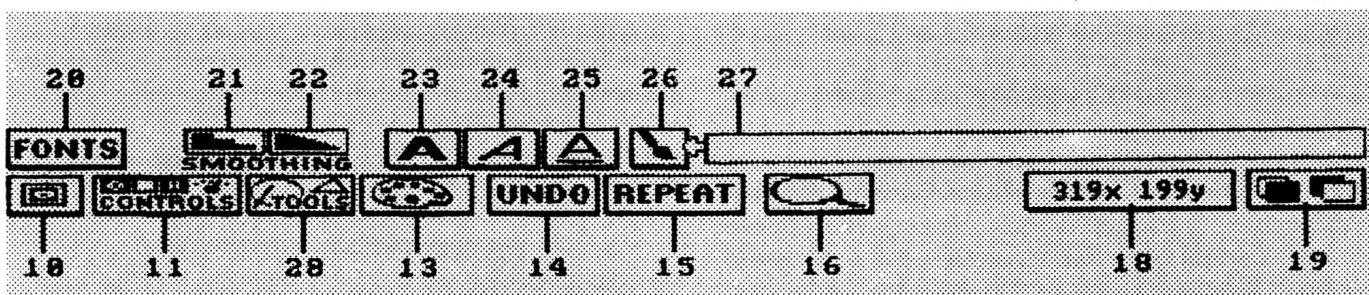
Ivo Janáček

Část 2.

Ovládací obrazovka Text

20) Výběr fontu, "i", "Font".

Pomocí této funkce si můžete vybrat font, kterým chcete psát. Naklikněte tuto ikonu a objeví se vám load requester pro výběr fontu. Jestliže se požadovaný font nachází na jiné disketě, nic se neděje, protože DigiPaint nevyžaduje, aby nahrávaný font byl v adresáři FONTS:, takže můžete použít fonty z kterékoli diskety. Zatím je vše



v pořádku. Problém může vzniknout, když se budete snažit použít vícebarevné fonty z programu Calligrapher. Tyto fonty jdou normálně do DigiPaintu natáhnout, ale při jejich použití zjistíte, že se vykreslí pouze první bit-plan a ostatní budou ignorovány. Toto se vám nepodaří odstranit ani použitím rezidentního programu ColorText. Jediná možnost, jak toto omezení obejít, je použití programu DeluxePaint. Spusťte Amigu z diskety, kde máte DeluxePaint, potom z Workbenche spusťte residentní program ColorText. Po jeho aktivaci spusťte DeluxePaint. Nyní můžete používat vícebarevné fonty. Napište si všechny požadované texty najednou jako jeden obrázek, který potom uložte na disketu. Aby nedošlo ke zkreslení po natáhnutí do DigiPaintu, použijte režim LO-RES (320 bodů na šířku) a rovněž vertikální rozlišení zvolte stejné, jaké budete chtít použít v DigiPaintu, aby se zachovala stejná velikost textu na výšku (tím se myslí použití interlace nebo ne). V DigiPaintu potom zapnete Swap obrazovku, kde natáhněte obrázek s připravenými texty. Pak už jenom vystřihujete a přenášejte části textu. Jisté problémy mohou vzniknout při přenosu, proto nejdříve natáhněte obrázek s texty, potom zapnete Swap obrazovku, do které natáhněte rozkreslený obrázek. Jestliže budou barvy na obrazovce kde máte text zkreslené, použijte funkci Remap. Po chvilce práce DigiPaint barvy opraví. Jestliže chcete použít k natažení fontu klávesnice, použijte klávesu malé "i", při použití z povelového souboru použijte příkaz "Font".

21) Vypnutí zahlazování (anti-aliasing), "/", "Aaof".

Při vypnutí tohoto módu, bude text, a také další operace ovládané z ovládací obrazovky Controls, vykreslován přesně tak, jak bude určen zadaným fontem. U ostatních funkcí to znamená, že výsledek operace bude zobrazen přesně tak, jak byl vypočítán. Toto se projeví hlavně u zvětšování velkými zuby. Z klávesnice se pro vypnutí zahlazování používá lomítko "/" a z povelového souboru příkaz "Aaof".

22) Zapnutí zahlazování (anti-aliasing), "?", "Aaon".

Při zapnutí tohoto módu se bude při psaní textu používat zahlazování. Výsledný text bude na výšku stejně vysoký jako při vypnutém zahlazování, ale na šířku bude pouze poloviční. V místě přechodu barev bude umístěna barva přechodová. Při psaní je účel této funkce sporný,

protože fonty jsou kresleny tak, aby je již nebylo nutné upravovat. Tento mód lze použít celkem vhodně jedině, když máme font potřebné výšky, ale na délku je moc dlouhý, a potřebujeme jej zkrátit na polovinu. Jiná situace nastává, když používáte anti-aliasing na obrazovce Controls. Zde se tato funkce používá ve spojení s funkcí TxMap, jinak je překryta clonou a nefunguje. Tady se nám použití tohoto módu projeví například při zvětšování tím, že se zmenší zubatost výsledného produktu, což je ovšem vykoupeno asi dvojnásobnou dobou výpočtu. Proto je dobré při testování tento mód vypnout a použít až nakonec při kreslení na čisto. Tato funkce se používá i při kreslení profesionálních obrázků k různým hrám. Názorný příklad je u obrázků, které jsou ve hře Lotus Turbo Esprit Challenge, které jsou kresleny v režimu HI-RES a v neprokládaném řádkování. Výsledný efekt je lepší než u některých obrázků, které jsou kresleny v režimu prokládaného řádkování. Z klávesnice tento mód zapnete stlačením otazníku "?" a z povelového souboru příkazem "Aaon".

23) Zapnutí/vypnutí módu tučného písma BOLD, "%", "Tbbo".

Tento přepínač slouží k zapínání a vypínání tučného písma bold. Jestliže tento přepínač použijete, musíte si nechat text znovu vykreslit pomocí ikony pod číslem 26, jinak zůstane text v původním stavu před přepnutím. Toto

platí i u přepínačů pro nakloněné písmo *Italic* a pro podtržené písmo *Underline* a dále již nebude uváděno. Z klávesnice použijte pro přepnutí klávesu procenta "%" a z povelového souboru příkaz "Tbbo".

24) Zapnutí/vypnutí módu nakloněného písma *ITALIC*, "^", "Tbit".

Tento přepínač slouží k zapínání a vypínání nakloněného písma *Italic* a platí pro něj to samé jako pro mód *Bold*. Pro přepnutí z klávesnice použijte klávesu stříška "^" a z povelového souboru příkaz "Tbit".

25) Zapnutí/vypnutí módu podtrženého písma *UNDERLINE*, "&", "Tbun".

Tento přepínač slouží k zapínání a vypínání podtrženého písma *Underline* a platí pro něj to samé jako pro předcházející dva módy. Při přepínání z klávesnice použijte "&" a z povelového souboru příkaz "Tbun".

26) Vykreslení textu, "RETURN,ENTER", "Tstr".

Naklapnutím této ikony se provede vykreslení textu tak, že se v levém horním rohu obrazovky objeví obdélník přibližně velikosti budoucího textu. Nelekejte se, protože ihned po skončení vykreslování zmizí a požadovaný text se objeví pod kurzorem myši jako aktuální štětec. Na rychlost vykreslení textu má vliv jeho velikost, zapnutí nebo vypnutí zahlazování a taky to s jakou barvou se bude kreslit, tzn. jestli bude jednobarevný nebo vícebarevný, tím se nemyslí barevný font, ale použití funkce *Range* - rozsah, která text obarví podle toho s jaké jsou zadány barvy pro funkci *Range*, ale o tom si povíme až v další části tohoto návodu. Tak a teď, když už máme text uložen jako štětec, můžeme jej umístit do požadovaného místa a zmáčknutím levého tlačítka myši vykreslit. Jestliže se vám nechce po napsání textu do okénka 27 sahat na myš a mačkat na ikonu 26, můžete hned zmáchnout klávesu "Return" nebo "Enter", text se vykreslí a objeví pod kurzorem myši. Z povelového souboru použijte příkaz "Tstr".

27) Místo pro zadání textu, "Tvar".

Toto okénko je určeno k psaní textu, který se pak vykreslí pomocí ikony 26. Postup je standardní. Najedte myši na toto okno a zmáčkněte levé tlačítko a v okně se objeví kurzor. Teď můžete napsat požadovaný text a zmáchnout *Enter* nebo *Return*, nebo můžete naklapnout myši na ikonu 26. Pomocí klávesnice se do tohoto okna nedostanete, protože toto lze provést jen pomocí myši a nebo z povelového souboru. Při použití z povelového souboru použijte příkaz "Tvar". Tady se trochu zastavíme, protože si musíme říct, že u příkazů pro povelový soubor si zatím uvádíme pouze ekvivalenty popisovaných funkcí. Kromě těchto však existují ještě i další a nemá smysl je popisovat roztráštěně, proto budou na konci uvedeny všechny tyto příkazy v abecedním pořádku. A teď k příkazu

"Tvar". Text se zadává tak, že hned za tento příkaz se napíše požadovaný text, jestliže bude mezi příkazem a textem mezera, tak se objeví i ve výsledném textu. V zadaném textu se mezery mohou vyskytovat bez problémů, jediné co může dělat problém, je středník, protože ten se používá pro oddělení komentáře.

28) Přepnutí na ovládací obrazovku Tools, "F2", "Txbt".

Použitím této volby se pomocí myši dostanete na ovládací obrazovku Tools. Pro použití z klávesnice použijte tlačítko "F2" a pro povelový soubor příkaz "Txbt". Tyto přepínače fungují obousměrně, tím se myslí všechny tři způsoby ovládání. Z povelového souboru a z klávesnice to je celkem jasné, ale u myši? Je to jednoduché, všimněte si, jak jsou přepínače umístěny pod sebou. Když jste na obrazovce Tools a zmáčknete Text, jste na obrazovce Text a pod kurzorem myši máte přepínač, kterým se dostanete zpět na Tools. Jen tak pro zajímavost si všimněte, že v případě Controls, kde je ikona přepínače větší než standardní, je ikona Tools na obrazovce Controls záměrně zvětšena aby vše lícovalo.

Ovládací obrazovka Controls

29) Zapnutí/vypnutí matricového přechodu barev *Dithering*, "@", "Dith".

Tato funkce *Dithering*, neboli řízení přechodu barev, ovlivňuje výsledek prolínání a na jiné operace nemá vliv. Existují tři způsoby prolínání. První způsob je bez zapnutého prolínání, kdy přechody mezi jednotlivými barvami budou "tvrdé", tzn. po jednotlivých skocích. Druhý způsob je prolínání matricové (něco podobného jako jsou v novinách obrázky, ale zde nejde jen o černou a bílou, ale o celou paletu barev), které zjemňuje přechody jednotlivých barev. Je to vlastně jakýsi přechod mezi náhodným přechodem a skokovým přechodem. Tento způsob přechodu barev vypadá dost uměle a moc se nepoužívá. Třetím způsobem je úplně náhodný přechod mezi jednotlivými barvami, který je asi nejpoužívanější. Podstatou tohoto způsobu je, že přechody jsou náhodně rozházeny a působí velmi přirozeným dojmem. O vlastním prolínání se dovíte až o pár sloupečků dál, ale teď si ještě musíme říct něco o dalších způsobech ovládání. Pro ovládání z klávesnice použijte klávesu zavináč "@" a z povelového souboru použijte příkaz "Dith", přičemž při ovládání z klávesnice musíte pro vypnutí obou typů *ditheringů* použít vykřičník "!".

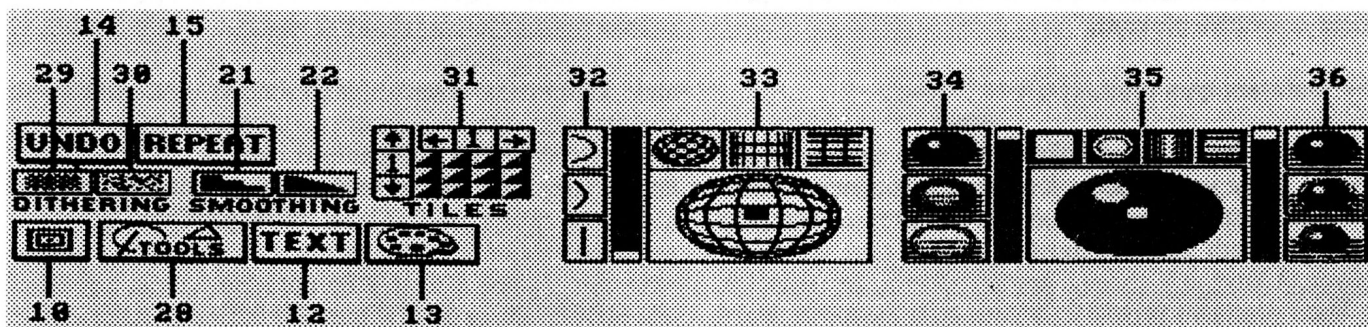
30) Zapnutí/vypnutí náhodného přechodu barev *Dithering*, "#", "Rdit".

K této funkci jsme si v podstatě již vše řekli a tak jenom k ovládání. Pro zapnutí z klávesnice použijte klávesu

"mříž" "#", pro vypnutí opět klávesu vykřičník "!". Pro přepínání z povelového souboru použijte příkaz "Rdit".

31) Z násobování počtů štětců Tiles ve funkci TxMap.

Tato funkce je při spuštění DigiPaintu zakryta, protože se používá pouze v módu TxMap. Tento mód se zapíná v pull-down menu pod položkou Mode. Ale i zde narazíte na to, že tento mód nejde zapnout. Takže si raději nejdříve povíme něco o módu TxMap, aby pak bylo vše jasné. Tento mód funguje tak, že se zvolený štětec vkládá do kresleného obrazce a je úplně jedno jaký je jeho tvar a velikost. Můžete dokonce zadaným štětcem kreslit i text. Tak a teď si řekneme jaký je postup zapnutí funkce TxMap. Nejdříve vezměte nůžky a vystříhnete si požadovaný štětec. Ten může být libovolného tvaru. Potom musíte v pull-down menu zkopírovat tento svůj štětec do swap štětce. Takže najedte na Brush potom na Swap a nakonec na Copy this brush. Tím jste zkopírovali štětec a můžete zapnout funkci TxMap. Když se teď podíváte na ovládací obrazovku Controls, zjistíte, že funkce 21, 22, 31, 32 a 33 jsou odkryty



a připraveny k použití. Ale vraťme se k násobování štětců. Jestliže budete potřebovat, aby se základní štětec několikrát opakoval, použijte tuto funkci Tiles. Dejme tomu, že potřebujete na šířku štětec třikrát a na výšku pětkrát. Není nic jednoduššího, nacvakete pomocí myši požadované číslo v požadovaném směru a pak už můžete kreslit. Štětec se zobrazí celkem patnáctkrát, ještě že jsme to nedělali po jednom!

32) Nastavování vypoukllosti kresleného objektu ve funkci TxMap.

Pomocí tohoto regulátoru můžete nastavit vypoukllost objektu, který kreslíte funkcí TxMap. Jestliže bude regulátor v dolní poloze, bude kreslený objekt nezkreslený. Čím více bude regulátor nahoře, tím více bude vypouklý. Jedná se zde vlastně o navinování na kouli nebo válec, jak je vidět ve funkci 33, a čím více je nastavena vypoukllost, tím se zmenšuje poloměr koule nebo válce. Pomocí této funkce jdou vytvořit celkem efektní obrázky, nebo jejich úpravy. Pěkné efekty vzniknou, když jako základní štětec použijete nějaký text, který potom navinete na válec. S touto funkcí je třeba si nejdříve pohrát a naučit se ji používat.

33) Zvolení typu navinování ve funkci TxMap, "", "Wtog".

Pomocí této funkce se dá nastavit tvar, na který budeme navinovat náš štětec pomocí funkce TxMap. Můžete si vybrat ze tří tvarů: z koule, stojícího válce a ležícího válce. U všech těchto tvarů si zároveň můžete vybrat centrum vypoukllosti. Jestliže navinujete na kouli, bude centrum vypoukllosti bod a nastavení provedete pomocí bílého čtverečku na zelené kouli. Jestliže budete navinovat na válec, bude centrum vypoukllosti vodorovná nebo svislá přímka, podle toho, na jaký válec budete navinovat. Zde se nastavení provede pomocí bílé přímky na zelené kouli. U této funkce je po spuštění DigiPaintu nastaveno navinování na stojící válec. Přepínání z klávesnice se provede pomocí apostrofu "'" tak, že po zmáčknutí se vždy nastaví další tvar a tak pořád dokola. Při použití z povelového souboru použijte jako přepínač příkaz "Wtog", který funguje obdobně jako ovládání z klávesnice.

Příklad: K funkci TxMap si raději uvedeme příklad jak a co se dá pomocí ní udělat. Natáhněte si do DigiPaintu obrázek Fashion z adresáře Images (můžete však použít i jiný obrázek). Až se natahování skončí, zvolte si jako štětec tečku a

zapněte nůžky. Teď je na vás, co si z obrázku vystříhnete. U obrázku Fashion je nejlepší vystříhnout oči. Velikost výřezu zvolte asi tak 120 bodů na šířku a na výšku asi tak 70 bodů. Teď, když už máte výřez jako aktuální štětec, zvolte si v pull-down menu položku Brush a v ní pak další menu Swap a v něm funkci Copy this brush. Teď jste si výřez uložili do paměti a můžete zapnout funkci TxMap, tak, jak jsme si řekli dříve. Teď si na obrazovce uděláme pořádek. Zvolte si jako aktuální barvu černou a pomocí Clear obrazovku smažte.

Teď si zvolte jakýkoli štětec a jakýkoli typ kreslení čáry a zapněte volbu FILL. A můžete začít čmárat. Místo toho aby se kreslilo aktuální barvou, bude se vše vyplňovat tím, co jste si vystříhli. Jestli už jste se dost nabažili, tak zase obrazovku smažte a zvolte v pull-down menu funkci Brush - Swap - Restore swap brush. Tím se opět obnoví původně vystřížený štětec. Teď skočte na obrazovku Controls. Tady si můžete vyzkoušet, jak pracuje anti-aliasing, potom si můžete vyzkoušet jak se dá navinovat štětec na oblé plochy a taky si můžete vyzkoušet znásobení štětců. Vždycky si zvolte nastavení a najedte štětcem do volného místa a zmáčkněte levé tlačítko myši. Myslím si že teď už je vše jasné a každý kdo chce, tak pochopil, jak se co dělá. A ještě jedna věc, tato funkce se dá použít i při psaní textu, který můžeme nechat vyplnit našim štětcem. Je to taková menší náplast na to, že se nedají použít vícebarevné fonty.

34) Nastavení prolnutí centrální části při prolínání, "Pot0".

Tímto regulátorem se nastavuje velikost prolnutí centrální části pomocí regulátorku, nebo pomocí tří předvolených nastavení. Jestliže je regulátor úplně nahoře, bude při kreslení pozadí úplně překresleno. Čím více bude regulátor v dolní části, tím méně bude vidět to, co právě kreslíme na pozadí. Když bude regulátor úplně dole, tak to co kreslíme, nebude vůbec vidět. Ono se řekne, na co mi to je, když to není vidět, ale to se dovíte až kousek dále. Z klávesnice se dají nastavit čtyři nastavení, ale o těch si povíme až v dalším odstavčičku. Ovládání z povelového souboru je trochu složitější a proto si jej popíšeme podrobněji. Po zadání příkazu "Pot0" musíte napsat jednu mezeru a potom znak dolaru "\$". Za tímto znakem se píše čtyřmístné hexadecimální číslo, které udává, jak bude regulátor nastaven. Hodnota \$0000 odpovídá tomu, když je regulátor úplně nahoře (100%, úplně překrytí). Hodnota \$ffff odpovídá tomu, když je regulátor úplně dole (0%), přičemž hodnota \$8000 odpovídá středu (50%) a hodnota \$cccc je asi 20% překrytí.

35) Nastavení typu prolínání, "F10", "Ttog".

Tato funkce je trochu obdobou typu navinování, ale slouží k úplně jinému účelu, k nastavení typu, neboli tvaru prolínání. Jestliže chceme něco nakreslit přes sebe tak, aby něco z pozadí zůstalo, musíme použít této vynikající funkce. A když už ji chceme použít, tak musíme zvolit, jak se bude prolínání provádět. Máme čtyři možnosti, které jsou na obrázku vedle sebe. První možnost je prolínání celoplošné, bez rozdílů. V tomto případě se bude celá plocha prolínat stejně, tak, jak je to zobrazeno velkým bílým polem tam, kde byla ta pěkná červená koule. V tomto případě se nastavení úrovně prolnutí nastaví kterýmkoli regulátorem (34 nebo 36), protože se zadává pouze jeden parametr. Horní poloha regulátorů znamená, že pozadí bude úplně překresleno novou kresbou, naopak čím níž budou regulátory, tím více bude vidět pozadí, až nová kresba vůbec nebude vidět. Druhá možnost prolínání je středové. V tomto případě se už budou používat oba dva regulátory. Na červené kouli se objeví bílý čtvereček, kterým nastavujeme střed prolínání, tak, že na něj najedeme myší a posuneme na požadované místo. Třetí možností je prolínání podél osy y. V tomto případě se na červené kouli objeví svislá bílá čára, kterou se dá nastavit střed prolínání. Čtvrtou a zároveň poslední možností je prolínání podél osy x. V tomto případě se na červené kouli objeví vodorovná bílá čára, kterou opět můžete nastavit střed prolínání. Tato funkce je výborná k vytvoření jednoduchých efektů. Doporučuji si opět nejdříve s touto funkcí pohrát, což se projeví ve vaší další práci. Z klávesnice se jednotlivé módy dají přepínat pomocí funkční klávesy číslo 10 "F10". Z povelového souboru použijte jako přepínač příkaz "Ttog". Zde bych chtěl ještě uvést čtyři nastavení regulátorů prolínání, které lze provést přímo z klávesnice.

Funkční klávese "F6" odpovídá 100% nastavení obou regulátorů, funkční klávese "F7" odpovídá 50% nastavení obou regulátorů, funkční klávese "F8" odpovídá 20% nastavení obou regulátorů a funkční klávese "F9" odpovídá 100% nastavení regulátoru 34 a 0% nastavení regulátoru 36.

36) Nastavení prolnutí okrajové části při prolínání, "Pot1".

Tímto regulátorem se nastavuje velikost prolnutí okrajové části pomocí regulátorku, nebo pomocí tří předvolených nastavení. Jestliže je regulátor úplně nahoře, bude při kreslení pozadí úplně překresleno. Čím více bude regulátor v dolní části, tím méně bude vidět to, co právě kreslíme na pozadí. Když bude regulátor úplně dole, tak to, co kreslíme, nebude vidět vůbec. Ovládání z klávesnice již bylo popsáno v předcházejícím odstavci, takže si jen řekneme, že ovládání z povelového souboru je totožné jako u regulátoru 34, s tím rozdílem, že použijete příkaz "Pot1".

Příklad: Smažte pozadí černou barvou, nastavte si nějakou světlou kreslicí barvu, a taky si nastavte kreslení kružnic. Teď skočte na ovládací obrazovku Controls. Začněte dělat malé kružnice a pokaždé, když budete dělat další, tak změňte nastavení regulátorů prolínání. Vyzkoušejte si všechny čtyři druhy prolínání při různém nastavení regulátorů. Taky si můžete vyzkoušet změnit centrum prolínání a taky si zkuste nechat nastavené prolínání ve třech případech stejné a pouze měnit způsob přechodu barev Smoothing. Chce si to se vším pořádně pohrát, abyste se pak při kreslení na ostro nemuseli zdržovat zkoušením, jak se co dělá.

Ovládací obrazovka Paleta

37) Základní paleta šestnácti barev.

Je to šestnáct základních barev, od kterých se potom odvozuje dalších 4080 barev. Z toho je vidět, že správné zvolení těchto barev je velmi důležité. Pod touto paletou jsou vidět ještě všechny odstíny dané barvy od světlé až po úplně tmavou. Takže si povíme, jak se dá tato paleta měnit. Když začínáte kreslit, tak si nastavte vždy barvu v okně 39, které udává aktuální kreslicí barvu, potom v pull-down menu zvolte položku Palette a v ní pak funkci CopyColor. Místo původního kurzoru myši se objeví šipka doleva s otazníčkem. Teď už jenom najedte na požadované políčko základní palety a zmáčkněte levé tlačítko myši. Barva se za chvíli zkopíruje. Jestliže chcete paletu měnit v průběhu kreslení, když už máte něco na obrazovce hotovo, musíte ihned po zkopírování zvolit v pull-down menu funkci Remap, která je v menu Palette. Když se při kopírování barvy spletete, funkce Undo vám nepomůže. Nebyl by to však dokonalý program, aby to neuměl. Pomoc je opět v pull-down menu, v položce Palette zvolte funkci Undo a vše se vrátí do původního stavu. Na konec jedna rada, jako

první barvu používejte černou, někdy se to může hodit.

38) Nastavení kreslicí barvy pomocí RGB regulátorů, "Prbg".

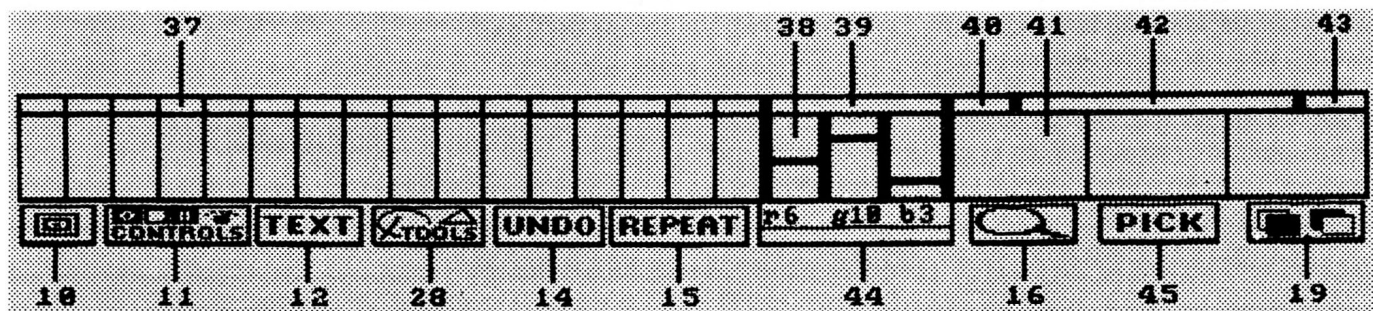
Pomocí těchto tří regulátorů můžete nastavit všechny možné barvy. Postup je velmi jednoduchý. Nastavíte kurzor myši tam, kde chcete regulátor nastavit a zmáčknete levé tlačítko. Zároveň je krásně vidět, jak se změní barva, když bychom regulátor pohnuli na jiné místo. Z klávesnice se barvy nastavovat nedají. Z povelového souboru použijte příkaz "Prbg". Za tento příkaz vložte jednu mezeru, za kterou napište hodnotu pro červenou barvu, pak zase vložte mezeru, za kterou napište hodnotu pro zelenou barvu, pak zase vložte mezeru, za kterou napište poslední hodnotu pro modrou barvu. Hodnoty barev můžou být v rozsahu od nuly do patnácti a nakonec se počítají jako v televizní obrazovce.

39) Okénko pro aktuální barvu.

V tomto okně je zobrazena aktuální kreslicí barva.

40) Levá (vnitřní) barva pro funkci Range.

Toto je okénko pro zadávání levé neboli střední barvy pro funkci Range. Tato funkce zajišťuje kreslení škálou barev, která přechází od jedné k druhé. Postup zadávání je následující. Nejprve jednou naklapnete myši na toto okénko, které se pak bíle orámuje, tzn., že je očekávána nová barva. Potom si vyberte barvu, kterou potřebujete a opět naklapnete na toto okénko. V průběhu výběru barvy



je aktuální vybraná barva zobrazena i v okně 44 a je rovněž zobrazeno nastavení RGB regulátorů.

41) Paleta barev pro výběr kreslicí barvy.

V těchto třech oknech jsou zobrazeny palety barev, ze kterých si můžete vybírat kreslicí barvu tak, že jednoduše naklapnete na požadovanou barvu a ta se objeví v okně 39. Tím se nastaví nová kreslicí barva.

42) Přejít barev pro funkci Range.

V tomto okně je zobrazen aktuální přechod barev pro funkci Range.

43) Pravá (vnější) barva pro funkci Range.

Toto je okénko pro zadávání pravé neboli okrajové barvy pro funkci Range. Jak se barva mění, je popsáno v bodě 40.

Příklad: U této výborné funkce si uvedeme, jak se mají dělat

pěkné efekty tím, že budeme kreslit škálou barev. Po spuštění DigiPaintu nechte obě dvě barvy pro Range stejné, protože jsou velmi dobře vybrány a zapněte mód kreslení Range. To se dělá v pull-down menu v položce Mode. Teď si ještě musíte na obrazovce Controls zvolit typ prolínání, podle kterého se bude funkce Range řídit. Jestliže zvolíte plošné prolínání, tak výsledek bude takový, že celá plocha bude vyplněna centrální barvou. A teď už můžete kreslit, co se vám zachce, nejpěkněji vypadají kružnice a elipsy. Můžete si taky pohrát ještě i s prolínáním a s přechodem barev Dithering. Až si dost pohrajete, tak smažte obrazovku a skočte na obrazovku Fonts. Tady si zkuste napsat nějaký text, zvolte si pokud možno větší font a zkuste si text nechat vykreslit. Zjistíte, že i text po vykreslení bude vybarven funkcí Range. V tomto případě tato funkce může být zapnuta před vykreslením textu pomocí ikony 26 nebo stlačením tlačítka ENTER, nebo taky ji lze zapnout před umístěním textu na správné místo. Oba postupy jsou stejné. Samozřejmě, že na kreslení textu má vliv funkce prolínání.

44) Zobrazení barvy čísly RGB.

V tomto spodním okně je aktuální barva zobrazena formou hodnot nastavení tří základních barev RGB. Pod těmito čísly je aktuální barva zobrazena ještě jednou. Jedinou výjimkou je zadávání barev pro funkci Range. V tomto případě je tato barva nahrazena tou barvou, která je momentálně v okénku Range. Tato barva se nastaví i na horních RGB regulátorech. Aby zůstala zachována aktuální kreslicí barva a aby ji bylo možno použít pro

nastavení Range, zůstane zobrazena v okně 39. Proto je určeno i toto druhé zobrazení barvy. Nic v DigiPaintu není zbytečné.

45) Nastavení kreslicí barvy z obrázku, ",", "Pick".

Tato poslední funkce je určena k okopírování barvy která je na obrázku do okna aktuální kreslicí barvy. Postup je jednoduchý, naklapnete Pick a potom jezdíte po obrázku a zároveň držíte levé tlačítko myši. Až si najdete tu správnou barvu, tak tlačítko pusíte a zvolená barva zůstane jako aktuální kreslicí barva. Při zapínání této funkce z klávesnice použijte klávesu čárka "," a z povelového souboru použijte příkaz "Pick".

Konečně jsme se dostali na konec popisu ovládacích obrazovek. Bylo toho hodně, protože DigiPaint toho hodně umí. Tak a teď už nám zbývá jen probrat pull-down menu. A nakonec si pak povíme ještě něco o ovládání pomocí povelového souboru.

Ale to všechno až příště.



HRV

KARFI, GRIFIN, DOCTOR

TWINTRIS

■ Svein Berge 1990

TEST 8/91		
Grafika	40%	Celkem 66%
Zvuk	70%	
Idea	75%	
Přitažlivost	80%	

Jak již název napovídá, jedná se o další verzi známé hry Tetris. Princip těchto her je, doufám, všem důvěrně znám a nemusím ho tedy opakovat. Mimochodem, idea této hry pochází z Moskvy, kde byla realizována na počítačích řady PC a Twintris se, jak sami uvidíte chvíli po nahrání, ke svému východnímu původu hrdě hlásí (i když tam nevznikl).

Zajímavostí Twintrisu, která ho odlišuje od ostatních her tohoto typu, je především to, že umožňuje hru až dvou hráčů zároveň (Jaká výhoda! Ti z vás, kdo již Tetris hráli, jistě znají ty "rádoby" chytré rady, kterými vás častují přihlížející, jako například "Dej to sem! Tam ne! Otoč to! No já to tvrdil! atd ...").

Další zajímavostí je možnost uspořádání turnajů (vyřazovacího a turnaje o nejlepší výsledek), přičemž každý lze hrát dvěma různými způsoby.

Prvý způsob by se dal nazvat "Kdo déle vydrží" a jedná se o klasický tetris.

Druhým, zajímavějším, způsobem je hra v různých obtížnostech (Jsou tři základní, z nichž každá má ještě další tři úrovně), při kterých jsou již třeba náhodně umístěné kostky v hracím

poli, nebo se hraje jen na jeho jednu polovinu a tak podobně.

Hned po nahrání se objeví obrázkové menu s 12 ikonami. Tady lze navolit typ hry (turnaj, ...), časový limit atd.

Popis jednotlivých obrázků:

- | | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |
| J | K | L |
- A až C - určení počtu hráčů a údaj zdali se jedná o turnaj
- A - Hra dvou hráčů zároveň (může hrát i jeden)
- B - Turnaj libovolného počtu hráčů. Vyhrává ten s nejlepším skóre
- C - Vyřazovací turnaj libovolného počtu hráčů
- D až F - Určuje, od jaké úrovně se bude hrát
- D - Úroveň A1
- E - Úroveň B1
- F - Úroveň C1
- G až I - Určení rychlosti padání kostiček - klasický tetris
- G - nejpomalejší
- E - rychleji
- F - nejrychleji
- J - Dvorana slávy
- K - START!
- L - Určení typu ovládání

START:

Lze pouze dodat, že Esc ukončí hru, F3 vypíná a zapíná zvukové efekty (mimochodem velice vtipně řešené), F4 hudbu, F5 je pauza a že u každého ze sloupečků jsou dva proužky. Jeden

ukazuje čas a druhý, kolik ještě zbývá zarovnat řad.

Mezi sloupečky je číslo s nápisem Credits. Jedná se o období životů. Vždy, když jeden z hráčů skončí, sníží se tento údaj o 1 a hráč může pokračovat.

URČENÍ TYPU OVLÁDÁNÍ:

Na obrazovce se objeví dva sloupečky obrázků. Lze si navolit, čím mají být ovládány kostičky padající v levém a pravém sloupci. K dispozici je klávesnice, joysticky...

NÁZOR KARFI:

Jako hra vynikající. Souboje dvou hráčů jsou někdy velice napínavé. Zvuk a grafika jsou na přijatelné úrovni. Jediné, co lze vytknout, je dosti nenápadité vyhlášení vítězů. Nápis "WINNER: MARTIN" není to pravé.

NÁZOR GRIFIN:

Twintris mě zaujal na první pohled. Celá hra je provázena velice pěknou hudbou se stejně kvalitními zvukovými efekty. Grafika je průměrná. Oproti klasickým hrám typu tetris, je při této, velice atraktivní hra dvou hráčů současně.

TEAM SUZUKI

■ Gremlin Graph. 1991

TEST 8/91		
Grafika	45%	Celkem 60%
Zvuk	68%	
Idea	41%	
Přitažlivost	79%	

Po kolosálním úspěchu hry Lotus Espirit Turbo Challenge začali programátoři firmy Gremlins Graphics pracovat na dalším simulátoru ze světa rychlých kol. Nová hra dostala název Team Suzuki a jedná se tentokrát o závody na dvou kolech, které až nápadně připomínají Indianapolis 500.

Na obrazovce je vidět perfektně nakreslená palubní deska závodního motocyklu a silnice, která

je, spolu s okolní krajinou, provedena ve velice rychlé vektorové grafice, připomínající spíše letecký simulátor. Se svým závodním strojem (o obsahu 125, 250 nebo 500 cm3) se můžete zúčastňovat nejen tréninků a závodů na mnoha světových okruzích, kde se skutečné Gran Prix jezdí (např. v Brně), ale máte dokonce i tu možnost, stát se na jeden rok firemním jezdcem firmy Suzuki a hájit tak její barvy na asfaltových kolbištích.

Před každým závodem je nutno nejdříve projít kvalifikací (3 kola) a až potom následuje skutečný start. Scénář celého závodu je obdobný jako u Lotusu. Nejdříve vás všichni předjedou a vy se potom musíte probíjet z posledního místa až na stupně vítězů. Během takového vpravdě husarského kousku není nouze o napínavé momenty, ale na rozdíl od Lotusu není tentokrát vaše motorka nezničitelná, nýbrž se při každé chybě (vyjetí ze silnice, kolize s ostatními závodníky) objeví v horní části obrazovky procentuální vyjádření stupně poškození vašeho stroje. Pokud tato hodnota dosáhne čísla 99, je s motorkou konec a jde do šrotu.

OVLÁDÁNÍ:

Váš stroj se ovládá Joystickem nebo myší (ta je podle mne vhodnější) a klávesnicí:

- Esc - restart
- Q - ukončení závodu
- R - replay
- D - zobrazí stupeň poškození stroje DeleteBkSpace [šipka doleva] - pauza
- C - zapnutí/vypnutí zobrazení palubní desky
- M - zapnutí/vypnutí zobrazení jezdců na motorkách
- ;- - ztmavnutí obrazovky
- : - zesvětlení obrazovky
- HELP - změna ovladače
- SPACE - pohled dozadu

F1 až F5 - pohledy

NÁZOR KARFI:

Team Suzuki patří bezesporu k tomu nejlepšímu, co Gremlin Graphics kdy vytvořila. Je sice pravda, že grafika není nijak oslnivá ale hrátelnost a realistické pojetí této hry to plně vyvažují. Jako simulátor motorky to prostě nemá chybu (až na to, že z ní nelze spadnout)!

ELVIRA

Mistress of the Dark

Accolade 1990

TEST 8/91		
Grafika	98 %	Celkem 96 %
Zvuk	97 %	
Idea	87 %	
Přitažlivost	HIT	

Že nevíte, co je to Elvira? Tak tedy vězte, že je to druhé adventure firmy Accolade (první bylo Personnel Nightmare), a dále, že je to doposud nejlepší hororové adventure, které si svým provedením nezadá s některými zdařilými dílky pánů Hitchcocka nebo Spielberga. Trojrozměrná nevektorová grafika spolu s dokonalou animací a zvukovým doprovodem vytvářejí takovou atmosféru, že až běhá mráz po zádech (a to je u hororů důležité, ne?).

A o co vlastně v tomto adventure jde? Vaším úkolem je zachránit Elviru, krásnou majitelku hradu. Jak? To vám poví ona sama hned na začátku hry. Stačí pouze najít truhlu se šesti zámky a jejím obsahem zničit Emeldu. Snadné, že? Má to ovšem jeden háček. Vašimi protivníky nebudou normální lidé (většinou), nýbrž umrlci, tajemní mniši, upírka, vlkodlak, kostlivci a mnoho dalších postav z těch nejstrašnějších snů. Osobně se nestydím prohlásit, že tolik obávaný tajemný hrad v Karpatech je proti Elviřiněmu hradu vyloženě zábavním parkem pro děti.

Kdykoliv jsme vám na stránkách našeho časopisu představovali některou z her typu adventure, nechyběl ani podrobný návod, jak tuto hru úspěšně projít. U Elviry jsme se rozhodli udělat výjimku. Seznámíme vás s ovládáním a přidáme ještě několik dobrých rad, které vám usnadní pobyt na hradě, kde stejně jinak nevíte dne ani hodiny a kde je jenom otázkou času, kdy si z vás udělá někdo polévku či vám protne hrud' mečem. Potom, při hře bude už na vás, jak se s tím vším vypořádat.

OVLÁDÁNÍ:

Příkazy, které budete potřebovat, jsou umístěny v levém a pravém horním rohu obrazovky.

V levém horním rohu obrazovky:

Tyto tři povely zobrazí předměty, které jsou ve vašem okolí nebo ty, které vlastníte.

ROOM (pokoj, místnost) - kdekoliv zvolíte tuto volbu, objeví se vám všechny předměty, které se nacházejí ve vaší blízkosti.

INV (inventář) - po zadání této volby se vám v dolním okénku zobrazí všechny předměty, které vlastníte.

WEAPONS (zbraně) - zobrazí v dolním okénku všechny zbraně, které máte u sebe. Zbraň, kterou užíváte v boji, je zobrazena jako první zleva.

V pravém horním rohu obrazovky:

Zde se nacházejí všechny důležité příkazy, s jejichž pomocí můžete s předměty, které vlastníte, provádět různé manipulace.

PRÁCE S DANÝM PŘEDMĚTEM:

Najedte na daný předmět myší a stiskněte levé tlačítko. V pravém sloupečku zesvětlají všechny možnosti, které určují, co můžete s daným předmětem provádět. Potom najedte myší na příkaz, který chcete vykonat a stiskněte opět levé tlačítko.

Význam jednotlivých povelů:

- OPEN** - otevřít
- CLOSE** - zavřít
- LOCK** - zamknout
- UNLOCK** - odemknout
- LOOKIN** - podívat se do
- EXAMINE** - prozkoumat
- MIX** - míchat (kouzlit) - pouze v kuchyni
- USE** - použít
- THROW** - hodit

PAUSE - pauza ve hře, po této volbě můžete buď vystoupit z celé hry (quit) a nebo pokračovat ve hře dále (continue)

SAVE - uloží pozice na disketu (čistá naformátovaná)

RESTORE - nahrání pozice z diskety do počítače

MANIPULACE S PŘEDMĚTY:

V seznamu slov pro manipulaci s předměty byste marně hledali slovo vzít, sebrat nebo něco podobného. Daný předmět vezmete tak, že na něj najedete myší, stisknete levé tlačítko na myši (šipka se změní v ruku - což znázorňuje, že jste daný předmět uchopili) a nyní přesuňte ruku tam, kam chcete daný předmět umístit. Potom teprve tlačítko uvolněte.

BOJ:

Jakmile se před vámi objeví nepřítel, máte poslední možnost nahrát si stav hry. Za okamžik již budete muset vykrývat a rozdávat údery. Který kryt či úder použijete, to si volíte v menu o dvou položkách, které se nacházejí při pravé straně. Boje jsou celkem jednoduché, ale vyžadují hodně cviku.

Bojuje se následovně: V bitce se vám mění ukazatel myši na štít a na meč. Štít znamená, že vykrýváte protivníkům úder a meč, že sám provádíte útočné akce. Protivník má dva typy úderů, nazveme je forhandový a backhandový. Proti forhandovému úderu se kryjete funkcí Block a proti backhandovému funkcí Parry v menu. Vaše údery jsou podobné - forhand = Lunge a backhand = Hack.

V boji velice záleží na zbrani, kterou máte. Mně osobně nejvíce vyhovoval těžký dvojruční meč z muzea zbraní (ale ani obouruční seker a z prodejny suvenýrů není k zahození).

KOUZLA:

Čarovat se dá jen v kuchyni a jenom z věcí, které máte u sebe. V pláncích jsou označeny pouze ty věci (rostliny, hmyz ...), které se dají snadno přehlédnout nebo jsou na těžko přístupných místech (labyrint).

A nyní již ty tolik slibované rady. V závorce jsou názvy místností, kde dané předměty naleznete.

1. Jak zlikvidovat upíra

Upírku zlikvidujete tak, že si ze zahradnického domku vezmete malý křížek spolu s kladivem. Potom půjdete do pokoje v mezaninu. Zde si ještě vezmete dřevěný kolík (na hromádce u krbu). Potom, když navštívíte milou upírku a když na vás vycení své

zoubky, tak na ni použijete kolík.

2. Jak se zbavit vlkodlaka

Ze svých zkušeností vím, že takový vlkodlak se nejlépe zabije tak, že mu v jeho vlčí podobě probodnete srdce stříbrem. Stejným způsobem se můžete zbavit i toho statného mládence v maštali. Nejdříve si ale musíte připravit stříbrný hrot. Ten získáte tak, že malý křížek (zahradnický domek) roztavíte v žáruvzdorné misce (bedna v kovárně) a pak namočíte do roztaveného stříbra dřevěnou střelu (pokoje v 1. patře). Pozor!, musíte mít žáruvzdorné rukavice (kuchyň), jinak se ošklivě popálíte! No a potom vám už nic nebrání v tom, abyste toho vlkodlaka zprovovali ze světa. Až se vám to povede, tak opatrně odstraňte ten železný kruh v posledním boxu pro koně a budete mít další klíč.

3. Jak zabít sokola

K získání klíčku, který má sokol na jedné noze, je nutné najít co nejvíce střel (pokoje v 1. patře) a kuš (muzeum zbraní). Dále je nutno naučit se s ním zacházet. Jděte tedy do zahrady a naučte se střílet do terče. Teprve nyní máte šanci uspět. Ale pozor, mířte přesně!

4. Jak vzít věci z mučírny

Nejdříve jděte do mučírny a zvedněte ten železný kruh, co je připevněn k zemi. Potom posbírejte všechny kosti a kostičky toho nešťastníka, co tam byl před vámi, a jehož duch, nemaje pokoje, tam doposud straší, a jděte do katakomb. V katakombách uložte všechny zůstatky do volného sarkofágu a vraťte se zpět do mučírny. Nyní si tu vezměte sůl a kleště. Žádný strach! Nikdo vám už oči vypalovat nebude.

5. Jak se zbavit kuchařky

Stalo se vám, že se kuchařce zalíbila vaše hlava natolik, že si ji dala do polévky? Jestli ano, tak vám poradím, jak se jí zbavit (té kuchařky samozřejmě, ne hlavy). Až se k vám bude kuchařka blížit, hodte na ni trochu soli (mučírna).

6. Kde je truhla

Už vás bolejí nohy z toho

věčného hledání truhly, ve které je To, co zničí Emeldu? Pokud je to tak, tak si pozorně přečtěte následující řádky. Vězte, že truhla je zazděná v jedné z věží (proto jste ji nemohl najít). K tomu, abyste se k ní dostal, musíte nejdříve kleštěmi (mučírna) uchopit žhavý uhlík (kuchyň) a potom přejít ke kanónu (jedna z věží) a vystřelit. Potom je cesta k truhle volná. (Abych nezapomněl, nechoďte k truhle rovnou po hradbách, ale sejděte zpátky na nádvoří, je to lepší).

NÁZOR GRIFIN:

Elvira je bez nadsázky nejdokonalejší propracovaným adventurem, se kterým jsem se na Amize setkal. Grafika je vynikající, strašidelná hudba, provázející celou hru, je perfektní. Jediné, co bych snad tomuto adventure vytkl jsou boje s mečem, které jsou zbytečně obtížné.

NÁZOR KARFI:

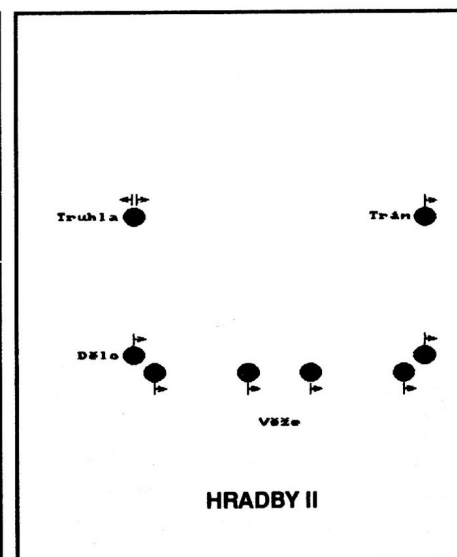
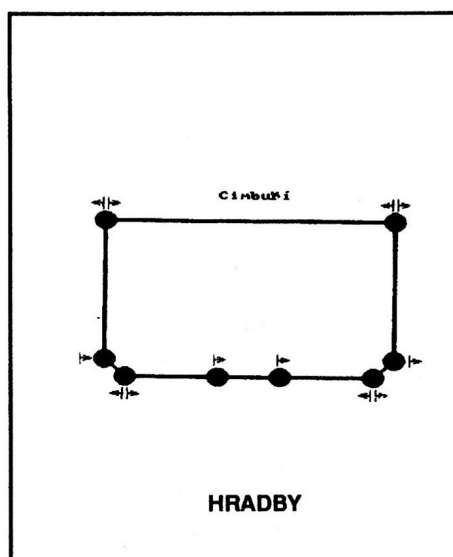
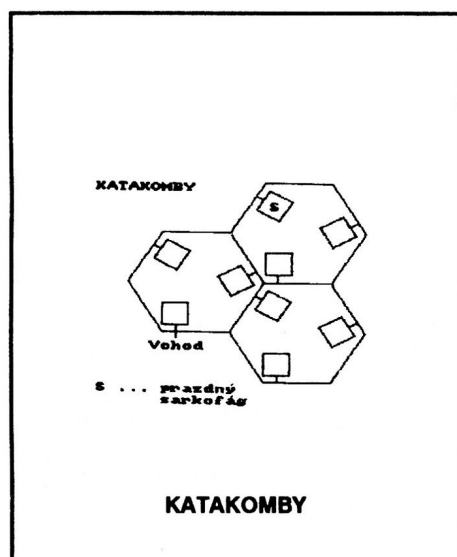
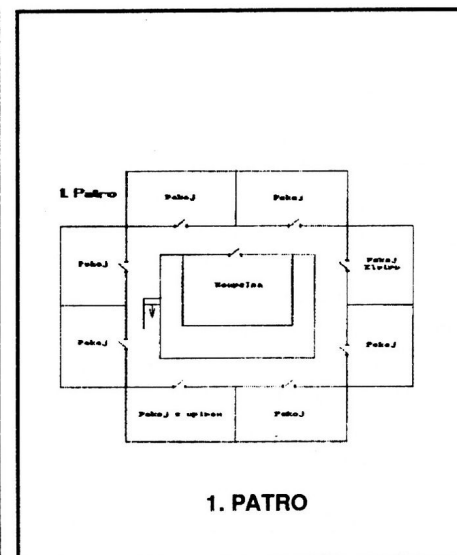
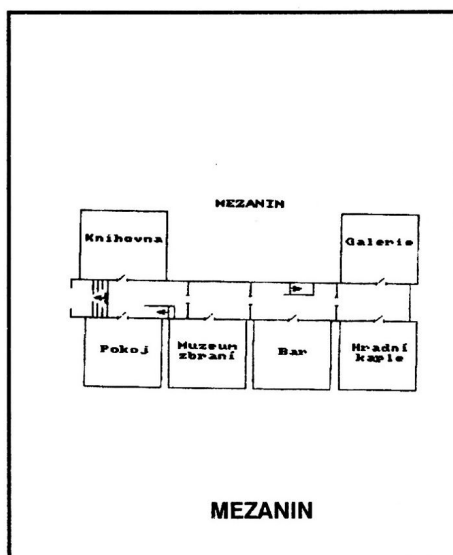
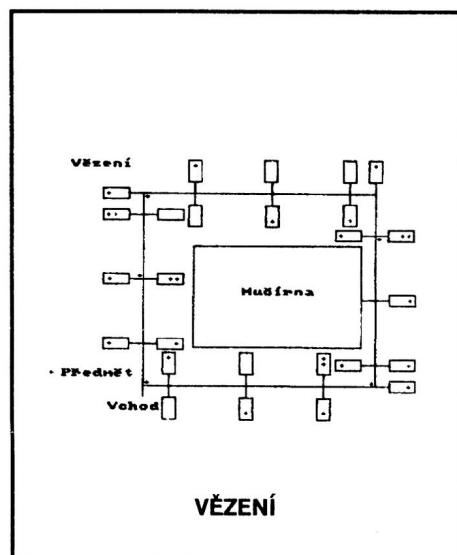
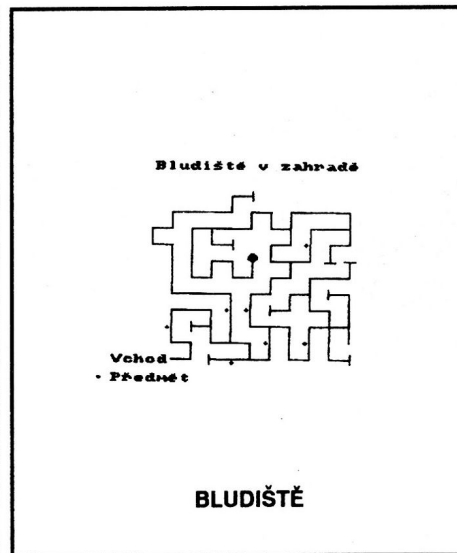
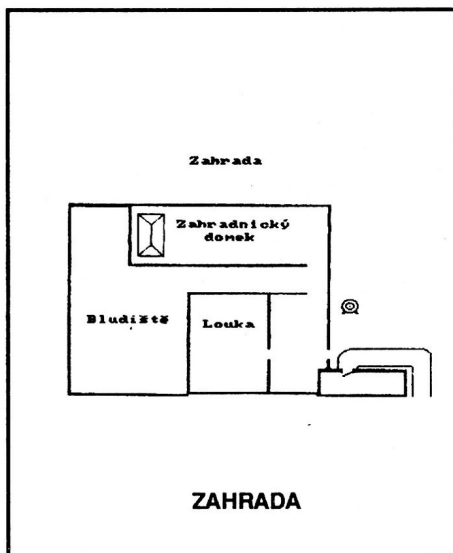
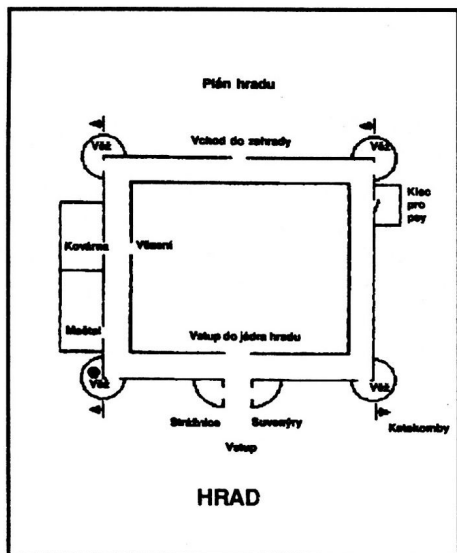
Když se mi dostala Elvira poprvé do driveru bylo již k večeru a já byl sám doma. Řeknu vám popravdě. Tu noc jsem měl strach usnout. V mysli se mi neustále honili úpíři s vlkodlakem, a když jsem zavřel oči, viděl jsem zase mrtvolu zahradníka, kterák ji červy žerou. Brrrr! Bezkonkurenčně nejlépe graficky propracované adventure. Klasický představitel her nové generace, které "slupnou" 1 MB jako nic a ještě by měli rády 2 drivery. Nabízí se zde srovnání s Dungeon Master. Lze říci jen toto. Elvira je lepší!

NÁZOR DOCTOR:

Tento vynikající program jen umocňuje výhody počítače Amiga. Kvalita zvukových efektů je na tak vysoké úrovni, s jakou se můžeme setkat jen u profesionálních programů typu Oktalyzer. Elvira je jednou z nejzdařilejších spojení her typu Adventure a Arcade a já osobně jsem touto hrou naprosto učarován po všech jejích stránkách. Nevýhodou snad je, že 5 disket na jeden program je trochu mnoho. Pokud máte dobré nervy a žalu-dek, vřele vám tuto hru doporučuji.

LEGENDA

- ↔ schody nahoru a dolů
- studna
- dveře
- + předmět pro kouzla



BUDOKAN

Electronic Arts 1989

TEST 8/91

Grafika	92%	Celkem 82%
Zvuk	88%	
Idea	78%	
Přitažlivost	70%	

Budokan je typickým zástupcem her typu karate. Myslím si, že je tento program poměrně zdařilý a je doplněn pěknou obrazovou kulisou. Celé karate je pojato jako výcvik pro boj mezi dvěma hráči nebo jedním hráčem a počítačem. Hra umožňuje výběr z několika typů zápasu. Můžete se cvičit v boji sám nebo se svým učitelem. Co se týče zbraní, máte k dispozici boj typu karate, nebo například boj s tyčí BO.

Já sám bych vám doporučoval pro začátek boj s tyčí nebo snunch-chacku, neboť jsou neúčinnější. Bojujete-li s nějakým soupeřem, který používá např. samotné karate, máte jasnou výhodu, protože si díky tyči soupeře prakticky nemusíte připustit k tělu a jasně zvítězíte.

Co se týče turnaje, nemáte již takové štěstí, jelikož máte omezený počet jednotlivých typů zbraní, které můžete použít. Proto se pusťte do svých prvních soupeřů jenom pomocí typu "karate a tyč". Další typy si schovejte na pozdnější soupeře.

Ostatní soupeři vždy nebojují se stejnými zbraněmi, jaké máte k dispozici i vy. Někteří používají například dlouhé kopí nebo další vymoženosti.

V tomto případě se snažte pohybovat co nejbezpečněji a vyvarujte se zbytečných a unáhlených útoků na své soupeře. Mnohdy stačí jen vyčkávat na vhodnou příležitost, která se naskytne pokaždé, kdy váš soupeř neúspěšně zaútočí a vy uhnete dozadu. Nyní přichází váš čas. Jelikož jste většinou dosti od svého soupeře vzdáleni, nezbyvá nic jiného než se rozhodnout pro dlouhý kop s výskokem. Pokud však vlastníte nějakou zbraň, nemusíte tolik dbát na ostra-

žitost vůči soupeři.

Ovládání:

Ovládání je tak složité, že by jste jej s největší pravděpodobností vůbec nepochopili, a tak nezbyvá, než jej vyzkoušet.

NÁZOR DOCTOR:

Po stránce hudební žádné velké překvapení. Graficky na poměrně slušné úrovni. Hratelnost je poměrně dobrá, vlastníte-li nějakou zmíněnou zbraň.

NÁZOR GRIFIN:

Budokan je klasickým zástupcem her typu karate. Tento program na mě neudělal příliš dobrý dojem. Je velice pomalý a ovládání bojovníka je velice pořídní. Snad jediným zpestřením programu je možnost volby různých zbraní. Po stránce zvukové je hra na velice nízké úrovni a snad jediným kladem je animace.

FULL CONTACT

Team 7 1990

TEST 8/91

Grafika	87%	Celkem 73%
Zvuk	82%	
Idea	60%	
Přitažlivost	63%	

"Full contact" je opět typu karate, nicméně mnohem zdařilejší než Budokan. Tentokrát se setkáváme s bojem zvaným Kung-Fu. Úvod je vskutku bizarní. Nejprve začnou na obrazovku narotovávat jakoby z povzdálí titulky tvůrců (nelze je nijak urychlit). Poté se objeví silueta cvičícího bojovníka na pozadí zapadajícího slunce kdesi na dálném východě. Po navolení úvodních charakteristik vás čeká první bojovník. Poslechněte vždy svého učitele, který vám radí, jak jej co nejlépe vyřídít a na co si máte dát pozor.

Prvního bojovníka vyřídíte celkem snadno: Neúčinnějším úderem je bezesporu kop s otočkou. Provedete jej následovně! Stojíte-li čelem ke svému protivníkovi, stiskněte

"čudl" a opačnou úhlopříčkou směrem dolů mu zcela jistě zasadíte první bolestivý úder (Máte-li autofire, je tato situace ještě jednodušší. Nemusíte se totiž zdržovat vysilujícím mačkáním "čudlíku".) Po každé vaší ráně se protivník svalí bezmocně na zem a naopak. Ale pozor, častokrát rychle vyskočí a bleskově zaútočí. Máte-li štěstí a dostatečnou rychlost, stačí jen vystihnout ten pravý okamžik a zasadit mu další, pro něj jistě nepříjemnou, ránu.

Druhý bojovník je poněkud obtížnější.

Váš protivník vlastní jakýsi typ biče s dlouhým držadlem, kterým vás neustále šimrá mezi žebry. Velice obtížně se dostanete z jeho pole působnosti. Jakmile se objevíte na obrazovce, přeskočte jej doprava a opět následuje taktika jako u protivníka číslo 1. Občas se však vašemu novému soupeři podaří uhnout, a proto jej rychle přeskočte doleva a poté rychle zpátky doprava. Důvodem je větší opatrnost soupeře, útočíte-li na něj zleva.

Dalším velmi nepříjemným soupeřem není tentokrát člověk, ale jeho nejlepší přítel - pes.

Jedná se o obrovského buldoka, který by mohl klidně hrát ve filmu Pes Baskervilský (pravda, scénář by se musel trochu předělat, protože dle A.C.Doyla dávali lidi ohromná doga). Potíž je v tom, že buldok neustále přebíhá zleva doprava a má jen malé zastávky v obou krajích. Možný postup je následující: V okamžiku, kdy je pes před vámi, nadskočte tak, abyste se dostali do jeho těsné blízkosti nikoli zepředu, ale zezadu. Kopejte do něj bez slitování (úhlopříčka vlevo). Po chvíli se pes vymaní z vašeho dočasného zajetí (proto kopejte sic můžete!). Někdy je pes tak rychlý, že se omezuje pouze na skoky, a proto raději při přesunu jen přeskakujte zleva doprava a naopak. Další, v pořadí již čtvrtý bojovník, je v poměru k ostatním technicky na nesrovnatelně vyšší úrovni. Jej se mi zatím nepodařilo zdolat. Hra je doplněna častými mezhrami, při kterých získáváte body. A nyní bych ještě závěrem rád připomněl, že na každého bojovníka máte pouze dva pokusy.

HODNĚ ZDARU !!!!

NÁZOR DOCTOR:

Zatím jeden z kvalitních typů karate na Amize, s kterými jsem se měl to štěstí se setkat. Celá hra je doplněna poměrně autentickou hudbou.

SUPER CARS

■ Gremlin Grap. 1991

TEST 8/91

Grafika	90 %	Celkem 87%
Zvuk	85 %	
Idea	81 %	
Přitažlivost	92 %	

Po vyslovení názvu firmy GREMLIN GRAPHICS, se snad každému okamžitě vybaví fantastický simulátor TURBO ESPRIT, který tato firma dodala na softwarový trh v roce 1990.

Většina "amigistů" zná také vynikající program SUPER CARS, který upoutal především svou rychlostí a také dokonalým designem po stránce grafické.

A skutečně, i tentokrát se mají automobiloví fandové vsutku na co těšit. SUPER CARS II jsou velice podobní svému již zmíněnému předchůdci. Po vložení diskety do driveru se po chvíli objeví firemní poutač s programy, které tato firma vytvořila.

Mezi nimi je i nový připravovaný program TURBO CHALLENGE II, takže je opět na co se těšit.

Po nahrání hlavního menu si vybíráme pomocí joysticku z následujících položek:

První je "úroveň obtížnosti".

EASY	-tratě nejsou příliš náročné
MEDIUM	-tratě jsou průměrně obtížné
HARD	-tratě jsou poměrně náročné

Dalším vítaným zpestřením hry je i možnost hry ve dvou. Přepis jména provedete vymazáním player a místo

něj napíšete svoje jméno. Dále si vyberete položku, která vám umožní použít fire tlačítko ve smyslu přidání plynu a naopak. Poslední velmi důležitou položkou je výběr různých rozhovorů se sportovními reportéry a jinými funkcionáři. V případě vašich špatných odpovědí vám bude odebrána určitá výše vaší výhry.

Vlastní závod

Po úspěšném prvním prologu postoupíte do vyšší úrovně. Stupně obtížnosti jsou velmi rozmanité a některé i dokonce velmi nepřehledné.

Ale většinou stejně jezdíte více než pět kol, což vám stačí na to, abyste si na okruh dostatečně zvykli. Největším problémem je asi řízení, které je velice složité a hlavně netypické, protože se silnice klikatí i směrem proti vám. Ale na druhou stranu si myslím, že každý zapálený "amigista" se přes tuto obtíž snadno přenesou. Maximální bodové umístění je 5 bodů pro prvního.

Maximální bodový zisk za jednu sezónu je pak 30 bodů.

Hodně štěstí.

NÁZOR DOCTOR:

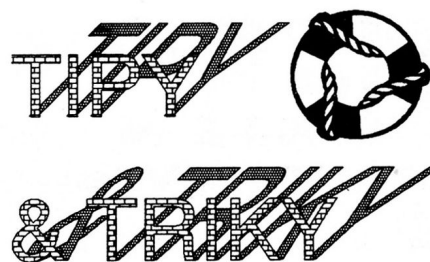
Domnívám se, že už jenom název firmy, která tento program vyprodukovala, zaručuje poměrně vysokou kvalitu. Ovládání se zdá být poněkud zmatené, ale to je jen do té doby, než si zvyknete. Po grafické i zvukové stránce je tento program na vysoké úrovni. Přírodní scénérie sice připomínají nějakou pěkně udržovanou zahrádku Ferdý mravence, ale to nic nemění na dramatickosti a rychlosti hry (a to i když hrají dva hráči!).

NÁZOR KARFI:

Tak firma Gremlin Graphics zase jednou neklamala. Je sice pravda, že Super Cars II se v jejím provedení spíše podobají závodům aut a la James Bond (rakety, miny, řízené střely, pancíře, přídatné motory a) Grafice a zvuku nelze prakticky nic vytknout.

NÁZOR GRIFIN:

Super Cars II překonaly svého předchůdce na celé čáře. Nejen, že byl zvětšen počet tratí, ale hlavně větší výběr zbraní, které učiní z malého závodního autíčka doslova tank, a možnost současné hry dvou hráčů - to je to, co této hře dodává tu pravou jiskru.



HOSTAGES

Malá rada pro ty, kteří mají potíže s likvidací teroristy, který se chrání tím, že drží před sebou rukojmí.

Nejdříve se postavte proti teroristovi s rukojmím. Potom dejte joystick dopředu, jako kdybyste chtěli jít k nim. Potom rychle opusťte místnost. Vidíte, rukojmí máte s sebou! Nyní běžte do třetího patra a vstupte do místnosti bez oken (na plánu je vpravo nahoře). Když potom vyjdete ven, rukojmí už s vámi nebude. Zavedli jste ho totiž do bezpečí. Tímto způsobem můžete zachránit všechny rukojmí z rukou teroristů. Je ale samozřejmé, že teroristé to tak nenechají a budou se stále snažit o znovuzískání rukojmí. Postavte si proto ještě před dveře do této místnosti jednoho ze svých mužů a teprve s dalším se vydejte do akce. U těžších obtížností je toto jediný způsob, jak splnit akci beze ztrát na životech rukojmí a vašich mužů.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Stisknete-li během jízdy klávesu F10, můžete si klidně dát káfičko a nemusíte se přitom vůbec strachovat, že budete poslední.

HOLLYWOOD POCKER pro

Stisknete-li klávesu Esc, zbavíte se toho odporného blikání obrázků

OPERATION THUNDERBOLD

Nejdříve musíte docílit skóre min. 50 000 a potom se zapsat do tabulky jméno WIGAN NINJA. Klávesa F7 vám umožní postup do vyšší úrovně.

HERO'S QUEST

So You Want To Be A Hero

■ Siera On- Line 1989

5. díl (TAD)

Právě teď přišel ten správný čas, kdy byste se měli podívat na čarodějnic. Toto osudové setkání již není možné oddalovat. Jděte tedy k chaloupce baby Jagy a popovídejte si se strážní lebkou. Dejte jí gem od Yettiho a lebce se vrátí zrak. Nezapomeňte se ještě přeptat na "přistupový rým" (ask about rhyme). Až se brána s lebkou zasune, vstupte dovnitř, avšak ne příliš daleko. Nyní řekněte: Hut of brown now sit down. Neváhejte a vstupte do chaloupky.

Zde vás polapí baba Jaga. Nejprve vás zmrazí a pak promění v žábu. To, co říká, vám nebude příliš vonět. Nakonec se však baba rozhodne místo pro večeri pro konverzaci. Na otázky odpovídejte kladně, nezapomeňte se přesně představit. Nakonec vás baba Jaga pověří speciálním úkolem. Musíte ji přinést kořen mandragory (mandrake), rostoucí na městském hřbitově. Kořen musíte vzít přesně o půlnoci a donést jej do chaloupky musíte nejpozději na úsvitu. Jinak se opět proměníte v žábu. Baba vás pošle pryč - tentokrát jste vyvázli, ale ještě nemáte vyhráno. Spěchejte k hřbitovu a čekejte na půlnoc (nejlepší je přebíhat mezi dvěma sousedními obrazovkami). O půlnoci vejděte na hřbitov, rychle seberte mandragoru (nahore hned u cesty) a utíkejte pryč. Pozor na duchy, ubírají vám energii! Radši se co nejrychleji vraťte k chaloupce na muří noze a již známým způsobem vstupte dovnitř. Znovu z vás bude žába, ale tentokrát se již nemáte čeho bát. Baba Jaga není zrovna hladová a tak si vezme kořen, který má sloužit jejím dalším neplechám, a propustí vás. Uf, tentokrát to bylo o fousek! Tahle paní je zatím nad vaše síly. Ale nezaoufejte, vážení dobrodruzi, pomsta bude sladká.

Nyní nás čeká další dobrodružství. Zaskočili jste si do té podezřelé hospody v levé horní části

města a pod jednou barovou stoličkou ležel malý lístek. V poledne se má konat jakási schůzka u starého terče pod jižními hradbami města. Zvědavost je základní vlastností každého dobrodruha. Počkejte si na poledne a pak přijďte na určené místo (nejlépe zprava). Vyslechnete rozmluvu dvou členů zlodějské bandy - informátor a vrhač nožů Bruno (extrémně nebezpečný) poučuje zabijáka Brutu. Brutus obdrží klíč k tajnému průchodu do sídla zlodějů (průchod se nachází ve skále u Antwerpa) a dozví se heslo, kterým projde mimo strážce brány, trolla Freda. Toto heslo zní "Hiden Goseke". Jakmile Bruno odejde, vtrhněte na paseku (jděte dolů a hned zase nahoru). Utkáte se s Brutem. Nepochybuji o tom, že ho porazíte - a klíč bude váš. Hm, to vypadá na další veliké dobrodružství. Jděte si odpočinout a v klidu zapřemýšlet do "Hero's Tale Inn".

Zde se seznámíte s hostinským Shameenem, jeho dcerou Shemou a s cizincem Abdullem Doo. Tento pán je úplně na dně - dejte mu najíst a získáte si jeho vděčnost. Zloději jej okradli o veškerý majetek. Slibuje, že pokud se na něj opět usměje štěstí, vezme vás spolu s hostinským a jeho dcerou do daleké země Shapeir. Skutečně vás svým vyprávěním zaujal. Teď je již zcela jasné, co bude vaším dalším úkolem. Babu Jagu si necháme na konec a teď se pustíme do těch lupičů, kteří obrali chudáka Abdulla a na jejichž vůdce vypsala městská rada takovou odměnu.

Načerpejte síly a vydejte se k Antwerpovi. Na levé straně paseky se nachází skála s klíčovou dírkou. Použijte klíč (use key) nebo kouzlo open. Potom otevřete dveře (open door). Nyní, dříve než vstoupíte, vyslovte heslo: Hiden Goseke. Ocitnete se v jeskyni. Jděte dolů doprava, nevímejte si cesty vlevo. Tam je nyní ukryt troll-strážce, kterého jste odehnali heslem. V další místnosti

před vraty do sídla lupičů přechází stráž. Uspíte ji kouzlem calm. Pomocí kouzla open odemkněte zámek a otevřete dveře. Nyní začíná nejsložitější akce z celé hry.

1. místnost: Pozor na provazy! Nejprve jděte vlevo, potom položte na můstek s papírkem kámen (put down rock) a přejděte. Poslední provaz, jemuž se nemůžete vyhnout, přeskočte (jump over rope).

2. místnost: Zavřete za sebou dveře (close door). Židli po pravé straně šoupněte před další dveře (take chair). Nyní do místnosti vkročili tři zabijáci. Jde o sekundy! Převrhněte svícen (move candles) a jděte po dolní straně stolu doleva. Asi tak v polovině stolu vyskočte a chyťte provaz (take rope). Hrdina srazí útočící lupiče a zároveň zavře další dveře. Posledními dveřmi opusťte místnost. Tato akce vyžaduje přesné načasování.

3. místnost: Velice podivné místo. Dejte se do řeči s tím chlapíkem, který trůní na druhé straně místnosti. Jakže se jmenuje? Yorick? Tak se přeci jmenoval sluha slečny Elsy, dcery barona von Spielburg. Dozvíte se celou pravdu - Elsa byla začarována babou Jagou a stala se vůdcem lupičů. Nyní tedy můžete zabít dvě mouchy jednou ranou - máte přeci Dispel Potion! Yorick vidí, že chcete jeho paní pomoci (ask about Elsa) a odejde připravit tajný východ.

Nyní se musíte pokusit projít tuto složitou místnost. Doporučím vám nikoliv nejsprávnější, ale nejzábavnější způsob. Ihned jděte dopředu a spadněte. Zajímavé, že? Pokud se vám již točí hlava, napište STOP. Nyní projděte dveřmi v růžové stěně a ocitnete se nad dvířky BOX. Zatáhněte za řetěz (pull chain), vraťte se a projděte dveřmi, které se otevřely. Stojíte u divných modrých dveří. Zadejte open door a ustupte doleva. Teprve nyní se objeví pravé dveře. Otevřete je a vstupte do komnaty šéfa lupičů.

Zde neztrácejte čas - zabijáci jsou vám v patách. Hoďte na vrchního lumpa medicínu (throw potion). Vůdce lupičů se změní v Elsu a dlouho vám děkuje. Potom se pomocí kouzelného amuletu (stejněho jako měl baronet von Spielburg) přenese spolu s Yorickem do otcova hradu, aby mohla přivést baronovy vojáky do

sídla lupičů a zajmout zbytek bandy dříve, než se ti ptáčci vzpamatují. Vy teď musíte SPÉCHAT! Dveře se už otřásají pod údery lupičů. Zadejte RUN a běžte ke stolu. Vezměte zrcátko (take mirror) a dvě uzdravující medicíny (take potions). Potom rychle proběhněte mezi dvěma truhlami do tajného východu (vpravo - díra v závěsu). Uf, jste z toho venku. Vítězství nad lupiči samo o sobě stačí k tomu, abyste mohli hru ukončit - Abdulla obdrží svůj majetek a je ochoten vás přepravit do Shapeiru, avšak vaší povinností (chcete být přece stoprocentními hrdiny?) je natrvalo zlikvidovat hrozbu baby Jagy a osvobodit obyvatele Spielburgu od jejího teroru. Proto běžte k chaloupce na muří noze a vtrhněte nesmlouvavě dovnitř. Hm, baba je tam jako obvykle a chystá se vám provést svůj oblíbený kousek a definitivně vás tak odstranit ze světa. Vy však máte silnou zbraň - ano, zrcátko! Napište USE MIRROR a baba se nebude stačit divit. Dali jste jí konečnou lekci a chaloupka rychle opouští Spielburské údolí.

A teď už vás čekají jenom samé příjemnosti. Na hradě se shromáždili snad všichni obyvatelé údolí. Uctívají vás jako největšího hrdinu "široko daleko" - vyhladit lupiče, zlikvidovat černé zlo a osvobodit kraj od potvor všeho druhu...krásný pocit být skutečným hrdinou! Nakonec vás Abdulla Doo posadí na svůj kouzelný koberec (spolu s Shameenem a Shemou) a vy můžete opustit údolí (jedinou možnou cestou před uvolněním průsmyků). Prohlédněte si nakonec místo svého triumfu z ptáčích perspektivy - město a hrad Spielberg, řeku, u které bydlí starý Henry, orlí hnízdo sympáčka Erasma, horské sídlo lupičů (nyní "vyčištěné" a prázdné), daleko na severu místo věčného míru Erana's Peace... Bylo to krásné dobrodružství, že? A letíte přímo vstříc dalšímu - čeká vás HERO'S QUEST II či přesněji řečeno QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE (zkouška ohněm). Třeba se u této osmidisketové "siéry" také někdy někde setkáme.

Váš muž je jistě pravým hrdinou, skutečným mužem, na jehož

výkonnost jste hrdí. Potom jistě využijete možnosti uschovat jeho charakteristiku, kterou můžete později importovat do QUEST FOR GLORY II. A pokud se nechcete ještě se Spielburským údolím rozloučit, můžete se pokusit hru dokončit jako jiná postava (třeba jako zloděj nebo bojovník...).

Hodně štěstí a dobrou zábavu u kvalitních adventure přeje TAD. □

DUNGEON MASTER

9. podlaží

1) OH + KATH + RA - blesk

2) Pozor, neviditelné magické pole vás otočí! Jakmile se vám "něco nezdá" - krok bude zvláštní, netypický, vraťte se o jednu dozadu a jděte opět dál - projdete tam, kam chcete.

3) Najdete bleskový prsten. Šetřte si

jej, jeho síla je vyčerpatelná!

4) Jděte po schodech nahoru. Jste v odříznuté místnosti v 8. podlaží. Propadněte jamou a dostanete se za dveře, které jste nemohli otevřít.

5) Když vstoupíte na jakýkoliv z těchto bodů, dostanete fireballem. To nic, přežijete i horší věci.

6) Provaz slouží k bezbolestnému průchodu propadly.

7) Předmět, vážící 0.0 kg! Vztít s sebou.

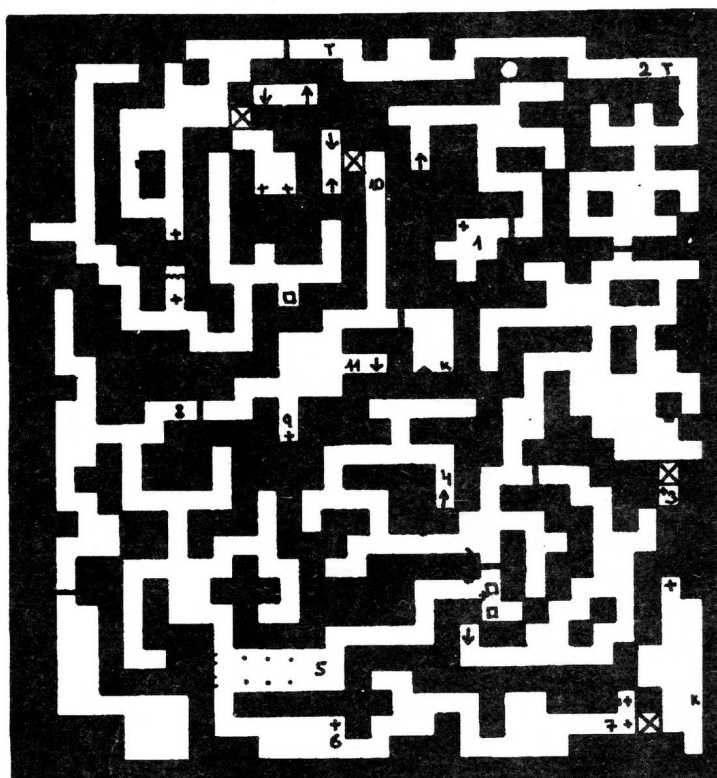
8) Do výklenku máte položit něco, co je "lehčí než pírkó". Co to asi bude...

9) OH + EW + RA - magický pohled (skrz zeď).

10) Klíčem s lebkou otevřít dlouhé schodiště.

11) Schody do 10. podlaží.

Pokračování příště.



- + předmět
- ↑ schody nahoru
- ⌘ klíč
- ⌞ spínač
- podlahový spínač
- ⚡ silové pole/teleport

- ⌞ výklenek
- ↓ schody dolů
- tajný průchod
- ⌞ pákový spínač
- propadlo
- falešná stěna

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