

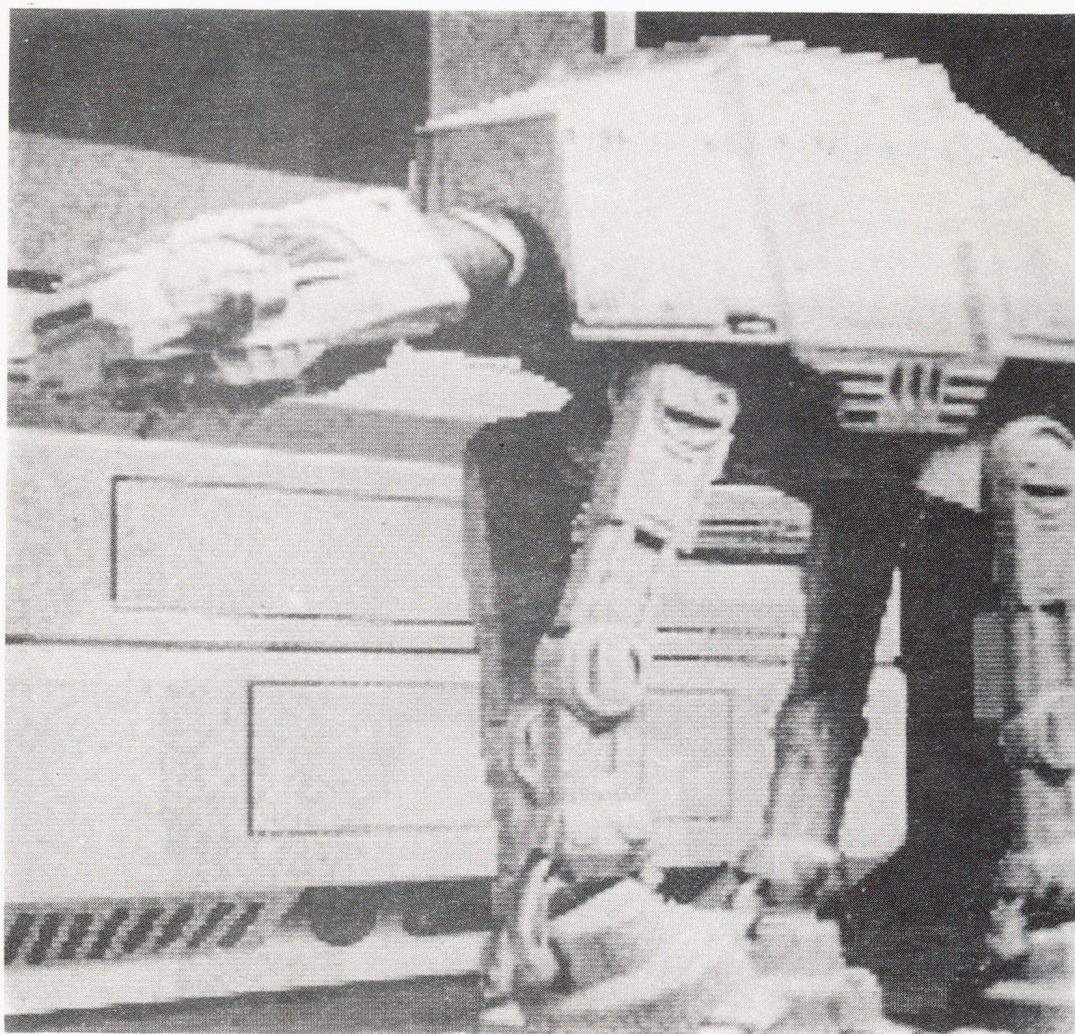
RESET

Pro uživatele počítače
AMIGA

Ročník 1 číslo 4 červenec 1991 Cena 25,- Kčs

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA



AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA
AMIGA

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

Adresa redakce: RESET, Kvapilova 762, Tišnov 666 01.

Šéfredaktor Jan Slanina, **zástupce šéfredaktora** Petr Plíšek. **Sazba:** DTP Center. **Tisk:** Protis Podolí u Brna 393.

Cena 25,- Kčs, **pro předplatitele** 22,- Kčs. **Neprošlo** jazykovou úpravou. **Vychází** nepravidelně.

Do konce roku 1991 vyjde celkem 9 čísel. **Podávání novinových zásilek** povoleno JmŘS v Brně

č.j. P/3-8544/91 ze dne 2.8.1991. **Uzávěrka** tohoto čísla dne 31.6.1991.

Vážení amigisté,

pokud čtete časopisy od konce (a nebo si hned od začátku nechcete kazit náladu těmi hloupými úvodníky), tak jste si asi ještě před čtením těchto řádků všimli jedné věci: v Resetu pomalu ubývá her. Ano, všimli jste si správně a vězte, že tato tendence potrvá i nadále. Hry nechceme vyřadit úplně, ale chceme jim do budoucna věnovat maximálně 4 - 5 stran. Zlá zpráva pro lamače joysticků, ale snad i ti pochopí, že Amiga je jako herní automat přece jen drahý špás a kupodivu se dá využít i na něco jiného, než k posilování pravého předloktí při hraní stupidních stříleček. Se svou Amigou můžete zažít mnoho zábavy i jinak, třeba při programování. Ano, právě jsem rafinovaně přešel k tématu, kvůli kterému tento úvodník vznikl. Dovoluji si vám totiž předložit náš návrh na usnadnění těžkého programátorského života. Abych to zbytečně neprotahoval, náš projekt má název

Reset.library

Jistě už mnozí programátoři tuší, čeho se bude týkat. Bude to banka zdrojových textů programů a rutin, které budete moci včleňovat do svých programů a tak si šetřit práci, čas a hlavně to zdravíčko... Může se jednat o jakékoliv rutinky v jakémkoliv jazyku, ale o tom se blíže dozvíte o pár řádků níže. Takže jaká je naše vize:

V přístupu k databance budou uživatelé rozlišováni do dvou kategorií: účastníci a zákazníci. Účastníkem se může stát kdokoli - basicový začátečník i odborník na hardwarové programování. Aby nenastávaly nějaké zmatky, musíme vymezit jistá pravidla. Proto všechny prosíme o jejich dodržování. Zde jsou:

- k získání statusu účastníka stačí pouze zaslání zdrojáku(ů)

- pravidelně bude obnovován katalog Reset.library a rozeslán účastníkům spolu s Resetem (nebo v měsíčních intervalech, pokud ho neodebírají). Pro účastníky je tato služba zdarma, zákazníci mohou požádat o zaslání katalogu za symbolický poplatek, ze kterého bude financován chod databanky.

- protože se bude jednat převážně o kratší jednoúčelové rutiny, které si mohou programátoři včlenit do svých programů, měli by autoři poskytnout svůj zdroják jako Public Domain. U složitějších a náročnějších programů však samozřejmě může autor svůj program klasifikovat jako shareware s poplatkem dle svého uvážení nebo jako freeware s omezeními pro distribuci. Všechny copyrightové informace musí být včleněny přímo do zdrojáku.

- vůbec nezáleží na složitosti programu (může to být třeba jen test myši) a téma není žádným způsobem omezeno.

- katalog se může volně šířit

A nyní následují podmínky či doporučení k vlastnímu zdrojáku.

- vždy uveďte jazyk + název a verzi překladače (např. assembler, MasterSeka V1.41).

- volte výstižný název svého programu (hlavně žádné duchaplnosti jako AHD5N65B.TXT & spol, manýry z PC nechte doma)

- na začátek textu vložte běžné informace, odpovídající použitému jazyku. Doporučujeme tyto: Jméno (značka) autora, datum odladění, délka zdrojáku (aby zájemci věděli, zda se jim vybrané zdrojáky vejdou na disk), délka výsledného kódu (samozřejmě ne u interpreterů), požadavky na hardware (pokud jsou, např. NoFastMem), použití registrů, potřebné parametry, co kam naplnit, požadované knihovny atd... Velice se přimlouváme za včleňování komentářů.

- připojte stručnou charakteristiku rutiny. Ta bude uvedena pro orientaci v katalogu.

Pokud budete mít o některé zdrojáky z katalogu zájem, pošlete do redakce disketu a my vám tyto zdrojáky nahrajeme. Znovu zdůrazňuji, že Reset.library bude obsahovat pouze zdrojáky (nikoliv spustitelné programy) a tyto budou Public Domain, Freeware nebo Shareware.

Programy a rutiny chceme rozdělit do několika kategorií:

1. Grafika (vytvoření obrazovky, animace, sprajty, barvičky...)
2. Hudba (playery samplů a modulů, efekty...)
3. Hardwarové programování, zákaznické obvody (obsluha periférií, copper, DMA, kreslení čar a vyplňování blitterem...)
4. Tools (třídící a vyhledávací rutiny, různá menu atd...)
5. Ostatní

Žádáme autory, aby sami určili, kam máme zařadit jejich zdrojové texty.

Napište nám své názory a návrhy, k uskutečnění tohoto projektu nutně potřebujeme úzkou spolupráci s vámi. Byla by škoda tohoto zajímavého návrhu nevyužít.

*U schránky napjatě čeká
Jan Slanina*



**DISK MASTER V3.0
ATOMICS
PROGRAM PRO STARTOVÁNÍ Z BOOT-
BLOKU
FINTY DO HER
RESET HIT
INTROCAD
TURRICAN II
DE LUXE PAINT 3**

**RESET IT
XENOMORPH
MINI TOOLBOX
LEMMINGS - VSTUPNÍ KODY
KURS PROGRAMOVÁNÍ VE STROJ. JA-
ZYKU
SCULPT ANIMATE 4D
MED V2.0
POZOR!!! POZOR!!! POZOR!!!**

Disk Master

Kódoval: GULLY Nápad: GULLY Design: GULLY
(C) 1990 PARADOX

Tento program je plně PUBLIC DOMAIN !!!

Vítejte do překrásného světa DISK MASTERa. Tuto utilitu kódoval GULLY během šesti měsíců. Toto je nejnovější verze programu Disk Master (srpen 1990). Možná máte předposlední verzi DISKMASTER V2.7, avšak tato verze je natolik rozdílná (vylepšená), že jsem ji nenazval V2.8 ale V3.0. Zde jsou nové rysy:

- NTSC / PAL screen mode (užitečné pro uživatele v USA)
- větší okno výpisu adresářů
- příkaz SHOWPIC (ukaz obrázek) zbaven chyb
- nové módy kopírování (NIBBLE COPY, ...)
- odstraněna chyba při kopírování disku s jedním drive (použita plná paměť)
- odstraněna chyba, když disk nemůže být otevřen (pokus formátovat DF2, ...)
- nový příkaz Block editor
- INFO WINDOW otevřeno během kopírování, mazání...
- použita obrazovka INTUITION SCREEN (vhodné pro použití v módu MULTITASK)
- odstraněno množství malých chyb
- Používá aktivní SETMAP
- kopírování souboru je nyní rekurzivní (kopíruje celý podadresář).

POUŽITÍ PROGRAMU

Pokud chcete v adresářovém okně zvolit soubor, klikněte na něj levým tlačítkem myši a soubor se zobrazí inverzně. Do podadresáře se dostanete tak, že na něj kliknete pravým tlačítkem. Podadresář poznáte tak, že místo délky souboru je vpravo zobrazeno DIR v hranatých závorkách. Pokud jste nastrovali operaci jako např. formátování, čtení adresáře, apod., můžete ji zastavit stisknutím pravého tlačítka myši. To může být užitečnější, než si myslíte. Tak například: vybrali jste 15 modulů ze SoundTrackeru a dáte přehrávání modulů. Kdybyste neměli možnost tuto operaci zastavit, museli byste poslouchat všech 15 modulů, ale takhle můžete zastavit na druhém, pátém nebo desátém modulu, jak je libo.

Pokud chcete použít DISK MASTER v multitaskingu, tak napište (z CLI): RUN DSKMV3.0. Program se nahraje a vytvoří novou úlohu.

A nyní následují popisy jednotlivých funkcí.
Začneme u sloupku uprostřed obrazovky.

COPY:

tento příkaz kopíruje soubory a adresáře. Nyní je tento příkaz rekurzivní. To znamená, že funkce bude kopírovat všechny soubory v adresáři, dokonce i tehdy, když budou soubory v podadresáři. Zkuste si to a uvidíte.

DELETE:

tento příkaz maže soubory a adresáře na disku. Vymaže všechny soubory, označené v adresáři. V programu je však chyba, když se pokusíte smazat podadresář v RAM. Nevím proč, snad to způsobuje ten ... (velice nepěkné slovo) DOS.

RENAME:

Přejmenovává pouze soubory. Všimněte si, že můžete změnit podadresář příkazem RENAME. Ale například nemůžete přejmenovat DF1:devs/printers/startup na df1:devs/startup. Pokud to chcete udělat, použijte příkaz COPY.

MAKEDIR:

vytváří nový adresář

ALL:

označí všechny soubory v adresářovém okně

CLEAR:

odstraní označení těchto souborů (soubory samotné přitom samozřejmě nevymaže)

READ:

přečtete zvolený soubor a zobrazí jej ve formátu ASCII. Zmáčknete klávasu DEL pro občerstvení obrazovky, pokud je nějak poškozená. Pro scroll textu můžete používat jednak myš (pokud najedete na vrchol obrazovky, budete se textem posunovat na začátek a naopak) a nebo kurzorové klávesy. Potom zmáčknete levé tlačítko myši, abyste se dostali zpět do hlavního menu.

SHOW PIC:

zobrazí zvolený IFF obrázek (pouze IFF mód!). Tento příkaz je nyní zbaven chyb a všechny obrázky mohou být zobrazeny. Když se Váš soubor nahrává, uvidíte info box. Když už je nahrán (a motor mechaniky vypnut), zmáčknete pravé tlačítko myši pro zmrazení obrazovky a tak budete moci vidět informace v info boxu. Pokud se budete chtít vrátit zpět do hlavního menu, jednoduše zmáčknete levé tlačítko myši.

PLAY MODUL:

hraje moduly ze SoundTrackeru (staré i nové). Zmáčknete levé tlačítko a zastavíte muziku.

INFO:

poskytne Vám informace o zvoleném souboru

COMMENT:

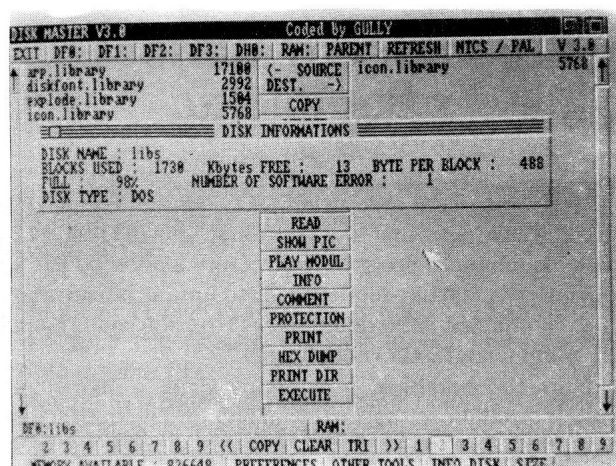
nastaví komentář ke zvolenému souboru

PROTECT:

ochrání Vaše soubory. Budete otázaní na kód. Napište 1 pokud může být příkaz proveden a 0, pokud nikoliv. Tyto příkazy jsou: **DELETE** (smazat), **EXECUTE** (provést), **WRITE** (zapsat), **READ** (číst). Například pokud vložíte 0101, bude Váš soubor ochráněn proti provádění (viz EXECUTE) a proti čtení (viz READ).

PRINT:

vytiskne Váš soubor na tiskárně.

**HEX DUMP:**

provede dump Vašeho souboru. Textem pohybuje pomocí numerické klávesnice - klávesa 8 pro skok nahoru o jednu stránku a klávesu 2 pro skok dolů o jednu stránku. Stlačení levého tlačítka myši Vás přepne zpět do hlavního menu.

PRINT DIR:

tiskne na tiskárně adresář, v němž se nacházíte **EXECUTE** - s tímto příkazem můžete spouštět soubory na disku. Ale musíte mít na disku soubory RUN a ENDCLI, protože je používám pro provedení Vašich souboru. Na první obrazovce jsou ještě některé další příkazy:

PARENT:

dá Vám předchozí adresář a načte ho.

INFO DISK:

dává některé informace o disku v mechanice

ČÍSLA 1 AŽ 9:

máte 9 adresářů v RAM. Tak můžete jakýkoliv z těchto devíti zvolit bez pomoci adresářového okna. To je velice užitečné, když máte více než dva disky.

COPY, CLEAR, TRI:

tyto tři příkazy budou mít vliv na adresáře v RAM. Příkaz COPY slouží ke zkopírování adresáře do jiného. Pro ukázkou zvolte první adresář nalevo a čtvrtý zprava. Zvolte levý jako základní a zmáčkněte COPY. Váš levý adresář se zkopíruje doprava. Teď budou oba stejné. Příkaz CLEAR vymaže adresář z RAM: a tím Vám uvolní kus paměti.

SIZE:

zjistí celou velikost zvoleného souboru a zobrazí toto číslo na obrazovce. To je užitečné, pokud nevíte jestli je na disku dost místa k uložení požadovaného souboru. Pro příklad clickněte na Info disk. Zapamatujte si volné místo na disku. Potom clickněte na SIZE a pokud je toto číslo menší než volné místo na disku, můžete tam tento soubor nahrát. Tento příkaz je také rekurzivní - to znamená, že můžete zjistit velikosti všech souborů v podadresářích.

Můžete rovněž zjistit součet velikostí více vyznačených souborů.

A teď je čas pro nějaké nové příkazy.

Clickněte na OTHER TOOLS ...

DRIVE:

všechny příkazy na tomto disku musí používat jeden drive. Clickněte v tomto boxu, pokud si přejete drive změnit. Pokud zvolíte drive a nebude přitom zapnutý (stejně jako např. použití DF1., když přitom máte jen interní

drive) tak program se nezhroutí a Vy budete varováni (ne jako u DISK MASTER V2.7). Jsou zde také příkazy, které mohou být použity ve spojitosti s disketovou jednotkou: **FORMAT**, **CHECK DISK**, **VIRUS KILLER**, **BLOCK EDITOR** (a to je vše).

BLOCK EDITOR:

s tímto příkazem můžete číst bloky z disku. Stávající blok změňte pomocí těchto symbolů:

< < < : běž o sto bloků dolů
> > > : běž o sto bloků nahoru
< < : běž o deset bloků dolů
> > : běž o deset bloků nahoru
< : běž o jeden blok dolů
> : běž o jeden blok nahoru.

Potom použijte **READ BLOCK** pro jeho načtení a vytisknutí na obrazovku. Můžete provést dump (zobrazení) bloku v módech ASCII, HEXA, ASCII + HEXA. Napravo je volba, která oznamuje ON nebo OFF. Použijte ji, když chcete, aby byl blok přečten pokaždé, když ho změňte. To je užitečné, když potřebujete vidět boot, root ... (vypněte - OFF) nebo když potřebujete vidět bloky na stejné stopě (zapněte - ON).

FORMAT:

provede naformátování Vašeho disku. Musíte zadat jeho jméno (ne více než 60 znaků). Napravo můžete změnit mód VERIFY (kontrola správnosti). Čte pouze stopy, ale to ve většině případů postačí.

DISKTROY:

tato překrásná část byla vytvořena skutečně skvělým, nejlepším VCC. Je skutečně užitečná, když nemáte čas formátovat disky. "Unformátuje" je za méně než za dvě sekundy. Ale musíte být opatrní, když tuto volbu používáte, protože je zcela rychlá. Pouze vložte disk a ten bude automaticky "unformátován". Všimněte si, že LED-power dioda svítí, když je operace skončena. Drive stále běží. Nemusíte se však bát, klidně vytáhněte disk, nedojde k jeho poškození.

COPY DISK:

tato volba je něco jako XCOPY (ale samozřejmě není tak dobrá). Máte k dispozici dva kopírovací módy:

- **DOS-COPY**: používá EXEC rutiny, takže nebude kopírovat chráněné disky. Pokud máte k dispozici jen jeden drive, tak bude používat celou RAM (CHIP + FAST), na rozdíl od DISK MASTER 2.7.

- **DOSCOPY+**: je jako DOSCOPY, ale provádí kontrolu správného uložení; znovu načítá zapsané stopy a porovnává je s originálem. Všimněte si, že používám dos libray pro čtení a zápis, takže pokud není disk chráněn, je to dobrý kopírovací mód.

VIRUS KILLER**COPY BOOT:**

pokud chcete kopírovat bootblok z jednoho disku na druhý, použijte tuto volbu. Nejdříve vložte zdrojový disk. DISK MASTER přečte jeho boot. Poté vložte cílový disk a DISK MASTER přepíše jeho boot.

ASCII DUMP:

je to stejné, jako BLOCK EDITOR pro blok 0.

PROGRAMM TO INSTALL:

musíte clicknout do boxu napravo. Tak budete měnit boot program, který chcete instalovat.

INSTALL:

clickněte sem, pokud chcete zapsat boot se zvoleným programem na Vaši disketu.

CHANGE DISK NAME:

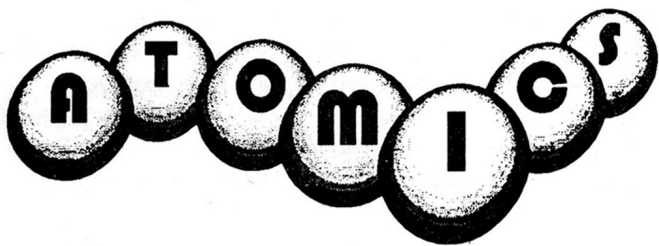
pro změnu jména disku (ne víc než 60 znaků)

Takže pokud se Vám tato utilita líbí,
kontaktujte mě na adrese:

BP 110, 7700 MOUSCRON 1, BELGIUM.

A nezapomeňte na precizní GULLY v dopise!

přeložil CRACKSOFT



by Thalion

Po úvodních kapkách stékajících po stěně se objeví obrázek Einsteina a samotné menu hry. Vybereme notoricky se opakující možnosti (počet hráčů, stupeň obtížnosti, ovládání) a můžeme začít. I největší "zabedněnec" pochopí, že musí skládat jednotlivé molekuly podle obrázku v levém spodním okraji. Vše je samozřejmě limitováno časem, v kterém musíte úkol splnit.

Po projití několika levely se stává celá hra poněkud nudnou, můžeme snad přičíst pouze jeden klad, a to, že si zde procvičí strukturu prvků neustále propadávající žáci z chemie (pokud si ji ovšem hned nesmažou z disku). Neustále se opakující levely, nudná grafika, stupidní bonus, to vše dělá z této "novinky" záležitost, kde vám jediné zbývá tento "produkt" rychle smazat z diskety.

V tomto případě nemohou majitelé Amigy argumentovat ani skvělou grafikou, ani hudbou, tyto veškeré atributy má i verze pro PC, které s hudební kartou Amigu vysoko předčí.

Atomics, nepovedený produkt firmy Thalion, určitě nebude patřit mezi zástupce Reset Hit, naopak počítám, že se objeví právě v opačné rubrice.

Váš PC Maniak



Program pro startování z bootbloku.

Určitě jste se už setkali s tím, že po vsunutí DOS diskety do drive se nenahrál jako první DOS, ale nějaký program, jako třeba intro nebo menu. Až potom se spustil DOS. Marně by jste hledali tento program v directory a nebo by jste se o to pokoušeli ve startup-sequence. Tato finta se běžně používá v různých utilitách nebo demo packs (formou menu) a nebo před hrami jako trainer (nebo intro).

Normální bootblok, tedy žádný virus, antivirus nebo scrolltext obsahuje jen nastartování DOSu. Toto nastartování zabírá přibližně 40 bajtů. Zatímco bootblok může být dlouhý přesně 1024 bajtů, zůstává ještě hodně místa na pokusy. Volné místo se dá využít rozličně, nejčastěji se tam uhnízdí viry, aby se uživatelé Amigy příliš nenudili. No a potom se tam ještě můžou vyskytnout antiviry a Amigisti mohou klidně spát.

Ale těchto 1024 bajtů přece jenom nestačí. Když už chci udělat menu i s grafikou a hudbou tak se to určitě nevejde do jednoho kila. Zde zůstává jen jedna možnost - využít i další bloky na disku. No a zde je kořen problému. Aby se tyto ostatní bloky spustily, musí být v bootbloku nějaký loader.

Program, který posílám, umožňuje takovéto intro spustit. Někdo možná namítne, že k tomu slouží různé programy, ale když budu chtít udělat program, který si bude po blocích dotahovat data, tak se bez loaderu nehnu.

První část programu je loader a zbývající už jen nastartování DOSu. Do programu je nutné podle potřeby zadat následující parametry:

1. Počáteční adresu intra
2. Kolik bloků obsahuje intro
3. Od kterého bloku se má číst
4. Za jsr zadat startovací adresu

Ještě je třeba na závěr dodat, že při zapisování bloků je potřeba číslo bloku vynásobit číslem 512. Jeden blok totiž obsahuje 512 bajtů.

Instalace intra:

1. Naformátuj si dopředu jeden disk
2. Svoje intro nahrej z Masterseka na disk příkazem ws (write sector). Nahrej ho od začáteční adresy na začáteční blok (nejlépe druhý) a délku zadáš tak, že délku svého programu vydělíš 512 a zaokrouhlíš nahoru.
3. V mém programu zadáš správné hodnoty. A pokud hned umíš správně určit kontrolní sumu bootbloku tak ho můžeš uložit hned z Masterseka pomocí ws. Pokud ne, nahrej ho pomocí wi na disk. A potom ho zapiš na svůj disk do bootbloku pomocí Viruscope, Virus Expert 1.6 atd.
4. A na závěr si v nějakém diskovém editoru (např. Discovery) označ bloky, které zabírá tvoje intro, jako obsazené.

A tady je ten slíbený program:

FindResident EQU -\$60

DoIO EQU -\$1C8

LOADER PRO ABSOLUTNÍ FORMÁT PROGRAMU

* NAPSAL TRONIK PRO MASTER SEKA 1.8 *

```
dc.b 'DOS',0
dc.l $FFE43F18
dc.l $370
začátek
MOVEM.L D0-D7/A0-A6,-(SP) ;odloží staré hodnoty re-
gistrů
MOVE.L 4,A6 ;nastaví exec base
MOVE.W #2,$1C(A1)
MOVE.L #35*512,$24(A1) ;délka programu v blocích
MOVE.L #$20000,$28(A1) ;kam se uloží program
MOVE.L #2*512,$2C(A1) ;od kterého bloku se bude na-
hrávat
JSR DoIO(A6)
MOVE.W #9,$1C(A1)
MOVE.L #0,$24(A1)
JSR DoIO(A6) ;zastaví disketu
MOVE.W #$83C0,$DFF096
JSR $20000 ;startovací adresa
MOVEM.L (SP) +,D0-D7/A0-A6 ;vratí staré hodnoty re-
gistrů

;zde se už jen startuje DOS
LEA dos(PC),A1
JSR FindResident(A6)
MOVE.L D0,A0
MOVE.L $16(A0),A0
MOVEQ #0,D0
RTS
dos dc.b 'dos.library',0
dc.b 900,0
```

Pokud by jsi s tím měl problémy, napiš na mou adresu:

*Peter Hanušiak
Vojenská 40
Levice 934 01*

- 3) Zajímá nás 9., 10., 11. a 12. slovo.

Význam uvádím níže:

9 slovo (18,19 byte) - Zde se uloží číslo levelu.

10-11 slovo (20,23 byte) - Zde se nachází výše vašeho konta.

12 slovo (24,25 byte) - Zde je uložen počet vašich štítů.

Je velice užitečné změnit číslo konta na \$00 03 ff ff (byte 20, 21, 22, 23) což se rovná 262143. Velice solidní sumička do začátku, ne? Změníme počet štítů na \$01 f3 (byte 24,25) a už nás skoro nic nezastaví.

Hodně zábavy vám přeje

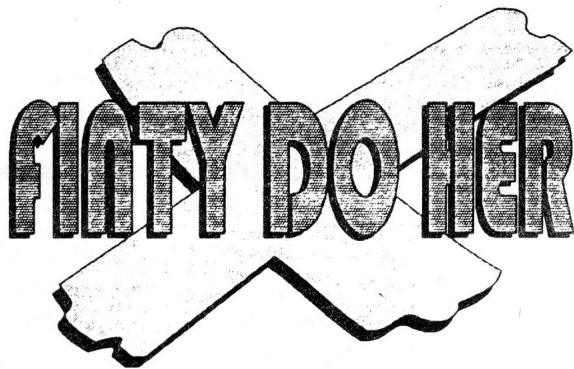
PeP

AWESOME

Pokud jste hráli tuto hru, asi vás odradila její vysoká obtížnost. Ovšem vy čtete RESET! Takže vás můžeme seznámit s fintou, kterou nám zaslal Riki Pinter z Bratislavy.

Pokud v první letové fázi najedete do levého horního rohu a držíte tlačítko Fire a zároveň zmáčknete "+" na číselné klávesnici, obrazovka blikne, v šalině hrkne a vy máte nekonečnou energii.

Riki



RESOLUTION 101

Tento cheat musíme provést na disketě, a proto vám doporučuji si zkopírovat tuto hru na jiný disk (nemusí se vše podařit, že!), který budeme upravovat. Pokud jsme to již provedli, můžeme přistoupit k úpravě.

- 1) Nahrajeme si nějaký diskový editor.
- 2) Vložíme disketu se hrou a necháme si ukázat 10. blok na disku.

Reset Hit



**TURRICAN II
WINGS**

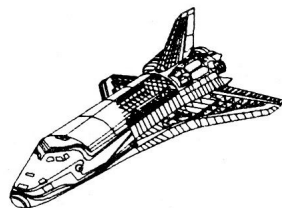
FUTURE WARS

FALCON F-16

MILLENIUM 2.2

5 nejlepších her podle čtenářů RESETu

INTRO CAD



Autor Tim Mooney

V dnešním RESETu bych vás chtěl seznámit s programem INTRO-CAD V1.9. Hned na úvod uvádím, že se nejedná o nějaký super CAD, ale o vcelku rychlý a jednoduchý program pro vektorové kreslení. INTROCAD má velmi jednoduché ovládání, takže ho zvládne i člověk neznalý systémů DynaCad, Autocad 10 atp..

Nejdříve si něco povíme o tom, co je to vektorové kreslení. Základem takovéto kresby jsou jednoduché vektory (přímky), které mají svůj počátek a konec. Každý takový vektor je definován pouze svými matematickými souřadnicemi. Počítač tedy chápe každý vektor (přímku) jako čtyři čísla představující počáteční a koncový bod vektoru. Tento způsob je velice výhodný proto, že velice složitá kresba se dá zvětšit nebo zmenšit, aniž by došlo ke zkreslení obrazu nebo ztrátě některých čar. Ke ztrátě čar nebo snížení kvality nemůže dojít proto, že celá kresba je definována matematicky a tudíž se celá přepočítá. Naopak k tomuto dochází velice často při kreslení v programech, které přímku chápou jako skupinu grafických bodů. Body, kterými jsou vektory zadány, budeme nazývat uzlovými. S každým uzlovým bodem můžeme libovolně pohybovat, aniž bychom vektor roztrhli. Vektor se pružně přizpůsobí nové poloze uzlového bodu. Program nám též umožní libovolně přemísťovat celé vektory nebo skupiny vektorů.

Pokud chceme s vektorem provádět nějakou činnost jako opravu, přemístění, zdvojení atd., musíme na něj ukázat ukazovátkem a zmáčknout levé tlačítko. Nyní začne vektor blikat a ukazovátko se promění na "Y?N". Pokud bliká vektor, s kterým chceme manipulovat zmáčkneme levé tlačítko jako YES.

Jestliže bliká jiný vektor, zmáčkneme pravé tlačítko jako NO a začne blikat vedlejší vektor. Opět postupujeme stejným způsobem jako předtím. Tento výběr musíme provádět

proto, že počítač na malém prostoru nedokáže sám rozlišit mezi více vektory ten, který si přejete editovat. No a nyní k popisu programu samotného.

Hned po nahrání programu se před vámi objeví obrazovka s rozlišením 640x512 bodů. Dále si všimneme, že na obrazovce je nakreslena mřížka. Tato mřížka slouží k tomu, abychom se dokázali orientovat v měřítku kresby. Vzdálenost dvou nejbližších souběžných přímků mřížky udává údaj v pravém dolním rohu obrazovky (GRID 1.0). Jednotkou mřížky je 2.5 cm. To znamená, že úsek dlouhý 2 jednotky měří 5 cm. Jemnost mřížky se může měnit a aktuální stav je stále uveden za nápisem GRID. Vedle tohoto údaje se vyskytuje údaj o volné paměti počítače v kB. Vlevo nahoře se v jednom řádku vždy ukazuje název momentálně použité funkce. No a nahoře se po zmáčknutí pravého tlačítka myši objeví horní lišta, kterou si nyní popíšeme. V dalším výkladu budu používat lomítkové konvence. To znamená, že místo toho abych popisoval v tom a tom menu a v tom a tom podmenu je to a to, uvedu jednoduše PROJECT/NEW, PROJECT/PLOT/SCREEN atp.

MENU PROJECT

☐ PROJECT/NEW

Smaže vytvořenou kresbu a uvede INTROCAD do původního nastavení.

☐ PROJECT/OPEN

Nahraje z diskety kresbu, kterou jsme si dříve nakreslili a uložili pomocí PROJ/SAVE nebo PROJ/SAVE AS. Pokud máme svůj datadisk, měli bychom zde vytvořit adresář "Drawings". Chci upozornit, abyste rozhodně nemíchali do jednoho adresáře kresby a party (viz popis níže).

☐ PROJECT/SAVE

Pokud neurčíte jinak, tak uloží kresbu do adresáře "Drawings" pod jménem, které jste už dříve zadali do řádku s nápisem "Name".

☐ PROJECT/SAVE AS

Uloží kresbu do vámi zadaného adresáře. Musíte zadat ukládací trasu a zadat jméno kresby.

☐ PROJ/LOT/SCREEN

Vykreslí obsah obrazovky na zvolený ploter (nebylo odzkoušeno).

☐ PROJECT/PLOT/DRAWING

Vykreslí celou kresbu na zvolený ploter, aniž by záleželo na tom co je momentálně zobrazeno na obrazovce. (nebylo odzkoušeno, nemám ploter)

☐ PROJECT/PRINT/SCREEN

Vytiskne obsah obrazovky na matricovou tiskárnu. Zde je velice silná stránka INTROCADu. Můžeme si totiž pohodlně vybrat z velice široké palety ovladačů (asi 50) pro rozmanité druhy tiskáren. Pokud máte tiskárnu se standartem EPSON, je nejvýhodnější použít ovladač "EPSON-FX80".

☐ PROJECT/PRINT/DRAWING

Stejná volba jako předchozí s tím rozdílem, že netiskne jenom obrazovku, ale celou kresbu.

V obou volbách si můžete nastavit tyto parametry:

1. Hustotu tisku

- a) QUICK 60x72
- b) DRAFT 120x72
- c) FINAL 240x216

2. Orientaci kresby "Orientation"

- a) Horizontálně "PORTRAIT" - obraz bude vytištěn tak jak jej vidíte na obrazovce, tzv. horizontálně.
- b) Vertikálně "LANDSCAPE" - obraz se otočí o devadesát stupňů, to znamená, že se kresba vytiskne na papír otočená o devadesát stupňů (tzv. naležato). Takže levý horní roh na obrazovce je pravým horním rohem na papíře.

3. Výstupní zařízení "Print to"

- a) "PAR:" výstup bude proveden přes paralelní port na tiskárnu.
- b) "SER:" výstup bude proveden přes sériový port na modem, nebo sériovou tiskárnu.
- c) "FILE" výstup bude proveden do souboru, tzn. že po zadání jména do

kolonky FILE se kresba uloží na disk pod zadaným jménem.

4. Měřítka "SCALE"

a) "1:1" Kresba se vytiskne v měřítku 1:1. Jedna jednotka se rovná 2.5 cm na papíře.

b) "Fill Page" Kresba se upraví podle velikosti tak, aby se celá vlezla na jeden papír. Nedodrží se měřítko 1:1, ale vzájemné poměry jsou zachovány.

5. Barevný nebo černobílý tisk

a) Color - Barevný

b) B&W - Černobílý

Chtěl bych ještě dodat, že hodnoty v hustotě tisku se mění podle zadaného ovladače tiskárny. V mém případě se jedná o ovladač pro tiskárny kompatibilní s EPSON FX-80. První číslo znamená počet bodů na palec horizontálně a druhé vertikálně.

☐ PROJECT/QUIT

Ukončení programu

MENU PART

V tomto menu jsou funkce, které jsou určeny pro vytváření, ukládání a náhrávání specifických částí kresby tzv. PARTů. Funkci PARTu si osvětlíme na příkladě. Potřebuji nakreslit deset stejných symbolů a nechce se mi je po každé kreslit. Nakreslím si tedy tento symbol jenom jednou, spojím ho jako jednu Gruppu (viz dále) a uložím si jej na disk. Kdykoliv ho budu potřebovat, tak si jej jednoduše nahraji z diskety. Tuto funkci zvláště oceníte při kreslení tištěných spojů a podobně. Dále si vysvětlíme pojem GROUP (dále jen grupa). Grupa je skupina vektorů, které jsou spojeny do jednoho celku. Například nakreslím čáru a vedle ní kruh. Tyto dva objekty jsou nezávislé a dají se naklapnout zvlášť. Pokud ovšem použijeme funkce "GROUP", budou oba objekty chápány jako jeden celek. Tohoto můžeme velice dobře využít při tvorbě složitých PARTů.

☐ PART/OPEN

Nahraje určitý "PART" kresby.

☐ PART/SAVE

Uloží part, na který ukážeme šipkou a zmáčkne levé tlačítko na myši, pod posledním známým jménem. Ukládá se ten PART, který bliká. Pokud nechceme part uložit, zmáčkne pravé tlačítko.

☐ PART/SAVE AS

Jako předchozí funkce, až na ten rozdíl že můžeme zadat jiné jméno PARTu.

☐ PART/GROUP

Spojí více objektů do jednoho. Postup je následující. Nejprve si vyhlédneme objekty, které chceme spojit. Pak zmáčkne levé tlačítko, pohybem myši vymezíme čtverec a zmáčkne opět levé tlačítko. Nyní se nám všechny objekty, které byly ve čtverci obsaženy, spojí do grupy. To znamená, že se stanou jedním objektem, partem.

☐ PART/UNGROUP

Přesný opak předchozí funkce. Jeden objekt rozložíme na mnoho menších. Ovládá se stejným způsobem.

MENU OPTIONS

☐ OPTIONS/REDRAW/NOW

Překreslí znovu celou kresbu.

☐ OPTIONS/REDRAW/AUTO

Překreslí celou kresbu automaticky.

☐ OPTIONS/ZOOM

Touto funkcí si můžeme zmenšit nebo zvětšit určité části kresby. Zvětšení se provede tak, že si vymezíme čtverec, který chceme zvětšit. Tento čtverec se vlastně stane novou obrazovkou. Zmenšení se provede dvojím zmáčknutím levé myši.

☐ OPTIONS/SLIDE

Pokud se díváme na zvětšenou kresbu a chceme se posunout například o kousek nahoru můžeme použít funkce OPTIONS/ZOOM. To je ovšem velice nepraktické, protože musíme opět hledat místo, které chceme zvětšit. K tomuto účelu je zde zamontována tato funkce. Stačí jen určit odkud kam se má kresba v daném zvětšení posunout. To se určí následovně. Prvním zmáčknutím určíme bod, který chceme posunout. Najedeme na místo, kam se má bod přemístit a zmáčkne opět levé tlačítko. Bod se přenesne na udané místo a sním i celá kresba.

☐ OPTIONS/FULLPICT

Ukáže celou kresbu na obrazovce.

☐ OPTIONS/RULLERS

Vypíná a zapíná měřítkové lišty na okraji obrazovky. Jedním naklapnutím se zapíná a druhým zase vypíná.

☐ OPTIONS/GRID/OFF

Vypíná projekční mřížku.

☐ OPTIONS/GRID/PLAIN

Zapíná čtvercovou projekční mřížku.

☐ OPTIONS/GRID/PROJECTI ON 1

☐ OPTIONS/GRID/PROJECTI ON 2

☐ OPTIONS/GRID/ISOMETRIC 30%

☐ OPTIONS/GRID/ISOMETRIC 60%

Zapínají a vypínají čtyři druhy projekce, na které se radši podívejte sami. Jsou totiž velice těžko popsateľné.

☐ OPTIONS/CROSSHAIR

Zapíná a vypíná osový kříž.

☐ OPTIONS/SNAP TO/GRID

Zapíná kreslení do mřížky. Pokud je tato volba aktivní, tak se kreslicí bod může pohybovat pouze v uzlech zvolené projekce. Například v projekci PLAIN se nám budou dobře kreslit pravoúhlé geometrické útvary, aniž bychom se museli příliš soustředit na rovnost nebo kolmost čar.

☐ OPTIONS/SNAP TO/DRAWING WING

Vypíná předchozí mód. Nejsme omezení projekční mřížkou a ta se stává jenom pomůckou při kreslení.

☐ OPTIONS/GRIDMESH/FINER

Touto volbou můžeme změnit jemnost projekční mřížky na polovinu. Mřížka se zjemní ovšem jen v tom případě, že původní mřížka je dostatečně hrubá.

☐ OPTIONS/GRIDMESH/COARSER

Zvětší projekční mřížku tak, že se stane dvakrát hrubší.

☐ OPTIONS/SHOW XY

Vypíná a zapíná ukazatel souřadnic v levém dolním rohu.

☐ OPTIONS/SHOW MEM

Vypíná a zapíná ukazatel volné paměti v pravém dolním rohu.

☐ OPTIONS/SHOW TOOL

Vypíná a zapíná ukazovatel momentálně aktivní funkce v levém horním rohu.

☐ OPTIONS/MOUSE SPEED/FASTER

Rychlá myš.

☐ OPTIONS/MOUSE SPEED/SLOWER

Pomalá myš.

MENU DRAW

☐ DRAW/LINE

Kreslení rovných čar. Ukončení čáry dvojím klapnutím na levé tlačítko.

☐ DRAW/FREEHAND

Kreslení volnou rukou. Čára nám kopíruje pohyb myši po podložce.

☐ DRAW/BOX

Kreslení obdélníků.

☐ DRAW/CIRCLE

Kreslení kružnic.

☐ DRAW/ARC

Kreslení oblouků. Prvním klapnutím zadáme střed oblouku, druhým



Po vynikajícím TURICANu uvádí firma "RAINBOW ARTS" jeho další pokračování. My, kteří jsme si mysleli, že grafika v TURICANu je vynikající, jsme zůstali v němém úžasu a jen jsme tak koutkem oka zahlédli jak příznivci ATARI ST míří s provazem k lesu.

Zlepšila se animace všeho, co se hýbe, včetně hrdinovy postavy. Přivítá nás velice kvalitní hudba na motivy prvního TURICANu. Pokud se vám hudby omrzí, zmáčkněte mezerník, a můžete si vybrat z 30 dalších, neméně kvalitních skladeb. Samozřejmě si je můžete navolit do kterékoliv části hry. Při sebrání zbraní se ozývají výkřiky dokreslující náladu hry.

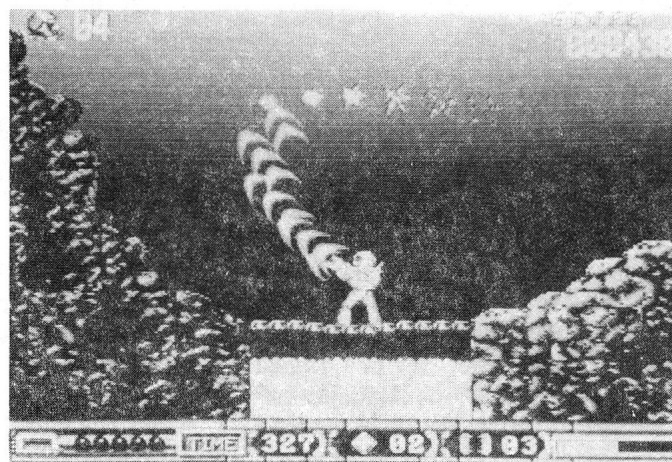
Píše se rok 3025 a váš příběh začíná na kosmické lodi, která se nachází na okraji galaxie nedaleko hvězdy ALDEBARAN. Jako první se snažíte překonat poslední bariéru galaxie vyzbrojení ultramoderní technikou. Ona chvíle se blíží a celá posádka je shromážděna ve velitelském centru. Někdo vyslovuje názor, že před námi tu byly už jiné

výpravy, které se ztratily v hlubinách vesmíru. Velitel nás ujišťuje, že to jsou jenom povídačky.

Chystáme se na překonání hranice galaxie. Náhle se v před námi během jedné nanosekundy objevila neznámá bitevní loď. Poplach! Než jsme stačili uvést do činnosti obranné i útočné systémy, zadívali jsme se na vstupní dveře. Ty začaly měnit barvu od červené, až k bílé. Následoval výbuch a začali se odtud hrnout vetřelci-roboti. Hrdině jsme se bránili, ale marně. Náhle se objevil velitel a přišlápl mě nohou na podlahu. "Jsou zničeni! Zpět na válečnou loď" zavelel a já jsem zůstal sám ve zničené lodi. Já se však nevzdávám a oblékám si supermoderní bojovou výzbroj zhotovenou ultramoderními technologiemi.

A do vesmíru zní moje slovo "REVENGE" (Pomsta)...

PeP



DeLuxe Paint 3

Menu Picture

Minule jsme si podrobně rozebrali grafické menu. Teď si pro změnu všimneme funkcí v horním menu.

Horní menu aktivujete tak, že vyjedete ukazovátkem myši na horní lištu a budete držet pravé tlačítko. V liště se vám objeví tyto nápisy:

Picture Brush Mode Anim Effect Prefs

Už minule jsem vám slíbil, že se podíváme na menu Picture a Brush. Takže stále držte pravé tlačítko a najedte myši na nápis Picture.

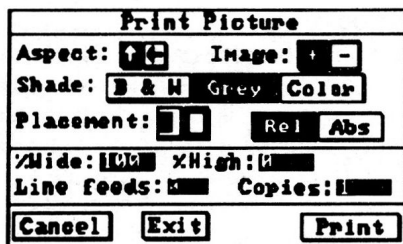
Objeví se roletové menu s několika položkami. Nyní si je podrobně vysvětlíme.

Picture/Load, Picture/Save: bylo popsáno na konci minulého dílu (Reset č. 3)

Picture/Delete: slouží ke smazání souboru na disketě. Po zvolení této funkce (mimořádně, funkci zvolíte

tak, že na ni najedete ukazovátkem a pustíte pravé tlačítko) se otevře podobné okno jako u Load a Save a můžete zadat zařízení, ve kterém se má mazat (DF0:, DF1:, RAM: ...) Vypíše se adresář tohoto zařízení se všemi soubory a máte možnost jakýkoliv smazat. To je vhodné zejména tehdy, když máte plný datadisk a chcete si uložit obrázek. Tak můžete nějaký starý soubor smazat a uvolnit tím místo na disku.

Picture/Print: tisk obrázku na tiskárně. Po zvolení se otevře toto okno:



Picture/Flip: otevře se další menu:

Picture/Flip/Horizontal: otočí celý obrázek kolem osy y, která pomyslně prochází středem obrázku (vlastně osová souměrnost)

Picture/Flip/Vertical: totéž podle osy x

Picture/Change Color/Palette: otevře vám už známé okno s paletou, kde si můžete nastavit barvy a barevnou animaci

Picture/Change Color/Use Brush Palette: tuto funkci bude potřeba trochu objasnit. Dejme tomu, že si vyrobíte brush, který hraje všemi barvami a uložíte si ho (menu Brush/Save). Pozor, neukládejte pomocí Picture/Save! Uložil by se totiž celý obrázek. Ale v čem je problém. Když si nahrajete brush z disku pomocí Brush/Load, tak pravděpodobně zjistíte, že má nějaké divné barvy. Při nahrání totiž přebírá barvy, které jsou právě nastaveny. Pokud máte nastaveny barvy, kterými jste tento brush kreslili, je vše v pořádku. V opačném případě budete muset použít funkci Change Color/Use Brush Palette aby si brush "vzpomenul" na své původní barvy. Mějte však na paměti, že nové barvy brushe dostane i obrázek, tak abyste nespravili brush a tím si úplně nepokazili obrázek! Je však ještě jedna možnost, jak nahrát brush i s původními barvami - pomocí Picture/Load. Avšak pozor, brush se nahraje a zobrazí se přímo do obrázku (v levém horním rohu) a překryje to, co bylo pod ním. Tomu však můžete předejít pomocí pracovní obrazovky, o níž bude řeč za chvíli.

Picture/Change Color/Restore Palette: zaktivuje minulou paletu. Např. když si změňte paletu na paletu brushe a poškodíte si tím barvy obrázku, můžete je pomocí této funkce vrátit zpět (a tím opět změnit barvy brushe, samozřejmě).

Picture/Change Color/Default Palette: nastaví standardní pa-

letu, která je nastavena při startu programu.

Picture/Change Color/Cycle: barevná pseudoanimace. Její nastavení je popsáno v minulém Resetu, tato funkce animaci spustí.

Picture/Change Color/Background: Zamění barvy tak, že změní podkladovou barvu na kreslicí barvu. Na této funkci je zajímavé, že nemá žádný vliv na paletu barev a nevztahuje se na ni Undo.

Picture/Change Color/Background: podobně jako předešlá funkce s tím rozdílem, že změna barev je vzájemná.

Picture/Change Color/Remap: pokud máte obrázek a zpřeházíte si v něm barvy, tato funkce tyto barvy najde a použije v obrázku tak, aby vypadal jako předtím. Předpokladem je, že bude pouze zaměněno pořadí barev a nikoliv změněny barvy samotné.

Další položkou v menu Picture je **Spare**. Týká se pracovní obrazovky a opět má několik podmenu:

Picture/Spare/Swap: vyvolá pracovní obrazovku, pracuje jako přepínač (tedy i nazpět). Pracovní obrazovka se otevře se stejnou velikostí a počtem barev jako hlavní (říkám pracovní a hlavní, ale v podstatě jsou si tyto obrazovky rovnocenné). Pracovní obrazovka však zabírá další místo v paměti a proto může na 0.5 MB přinášet problémy. Obrazovka zabírá paměť i když je prázdná!

Picture/Spare/Copy To Spare: obrazovka, ve které se právě nacházíte, bude zkopírována do pracovní obrazovky. Tak budete moci experimentovat s obrázkem a budete mít záložní kopii. Přesto vám doporučuji pravidelně si ukládat záložní kopii nejlépe na disk nebo do paměti.

Picture/Spare/Merge In Front: to, co je v pracovní obrazovce překryje obrázek v obrazovce, kde se nacházíte. To co je v pracovní obrazovce nakresleno podkladovou barvou bude "průhledné" a bude pod tím vidět obrázek z hlavní obrazovky.

Picture/Spare/Merge In Back: podobná funkce, pracovní obrazovka bude za hlavním obrázkem. Tyto funkce můžete využít třeba tak, že v jedné obrazovce si nakreslíte pozadí, hory a oblohu, ve druhé např. stromy

nebo postavy a potom tyto obrazovky spojíte.

Picture/Spare/Delete This Page: vymaže obrazovku a zavře ji, čímž získáte zpět zabranou paměť. Pak budete pracovat opět jen s jednou obrazovkou.

Pracovní obrazovku nemusíte nijak otvírat nebo definovat. Stačí jen použít Picture/Spare/Swap a tím se vám otevře. Ještě bych chtěl upozornit, že obě obrazovky používají stejnou paletu. Takže když máte v jedné obrazovce obrázek a do pracovní obrazovky si nahrajete nějaký jiný (s jinou paletou), tak se vám samozřejmě změní paleta i ve druhém obrázku.

Picture/Page Size slouží k definici velikosti stránky (nezaměňovat s velikostí obrazovky!). Stránka může být větší než obrazovka.

Po zvolení této funkce se otevře okno, kde si můžete vybrat z následujících funkcí velikostí stránek.

Nahoře si můžete zvolit konkrétní hodnoty velikosti požadované stránky (Width je šířka a Height výška) tak, že kliknete myši do příslušného okénka s číslem a napíšete novou hodnotu.

Když jste spokojeni zadáte OK.

Dále jsou zde tři předvolené velikosti:

Standard: standardní velikost
Full page: plná stránka na většině tiskáren (8 1/2 na 11 palců)

Overscan: využita celá plocha obrazovky. Vhodné pro záznam na video

Pokud zvolíte formát stránky, DPaint se zeptá, jestli chcete svůj obrázek přizpůsobit novým rozměrům. Pokud nechcete, obrázek si zachová svůj původní rozměr. Pokud však zvolíte YES, bude obrázek roztažen nebo smrštěn relativně vzhledem k novým rozměrům.

Picture/Show Page: ukáže celou stranu. Má smysl v případě, že jste si nadefinovali stránku větší než obrazovku a chcete se podívat na celý obrázek najednou.

Picture/Screen Format: můžete si nastavit rozlišení obrazovky a počet barev, jako při startu programu. Navíc můžete vybrat, jestli ponecháte

původní velikost stránky (Keep Same) nebo jestli chcete stránku velikosti obrazovky (Screen). Standardně je nastaveno ponechání původní stránky.

Picture/About: poskytuje důležité údaje o paměti a copyright programu. Dozvíte se zde, kolik standardní (Chip) a přídavné (Fast) RAM máte k dispozici (Available) a jaký nejdelší blok do ní může být uložen (Max Block). Dále je zde důležitý údaj o tom, kolik paměti zabírá animace a animovaný brush. Všechny údaje jsou v bajtech.

Tím máme menu Picture probrané a můžeme se vrhnout na menu

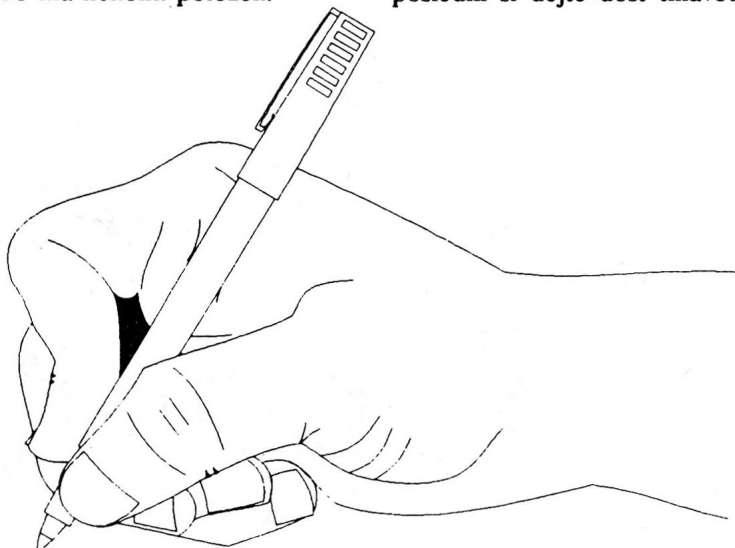
Brush

Nadefinujete si nějaký brush, třeba nějaký obdélník, vyplněný barevnými pásy (abyste mohli dobře sledovat deformace a rotace). Pokud najedete šipkou na menu Brush, rozvine se další menu s příkazy:

Brush/Load, Brush/Save: nahrátí a uložení brushe

Brush/Restore: obnoví brush, se kterým jste kreslili naposledy před zvolením standardního brushe. To je výhodné např. tehdy, když kreslíte vlastním brushem a potřebujete občas provést malé úpravy standardním brushem. Prostě si zvolíte standardní brush a po doděláním "kosmetických úprav" si opět vyvoláte svůj původní brush. Je to rychlejší, než kdyby jste si brush stále někde "odkládali" a pak ho znovu definovali. A pokud budete volat funkci Brush/Restore z klávesnice pomocí B (Shift + b), tak to bude ještě rychlejší, než ukládání brushe do RAM:

Dále tu máme menu **Brush/Size.**
To má několik položek:



Brush/Size/Stretch: plynulé zmenšení nebo zvětšení brushe. Stejná funkce jako zmenšení a zvětšení standardního brushe, popsáno v minulém čísle.

Brush/Size/Halve: zmenší brush na polovinu.

Brush/Size/Double: zvětšení brushe na dvojnásobek.

Funkce Brush/Size/Halve a Brush/Size/Double se vztahují jak na horizontální, tak i vertikální velikost. Jednoduše se dá říct, že obrazem kružnice bude zase kružnice, a ne nějaká elipsa. Naproti tomu následující dvě funkce mění jen jednu velikost. Jsou to:

Brush/Size/Double Horizontál: zdvojnásobení velikosti v horizontálním směru a

Brush/Size/Double Vertikal: zdvojnásobení velikosti brushe ve vertikálním směru.

Brush/Flip/Horizontal a

Brush/Flip/Vertikal jsou obdobné funkce jako v menu Picture, jen s tím rozdílem, že se nevztahují na celou obrazovku, ale jen na brush.

Dále tu jsou funkce

Brush/Edge/Outline: Tuto pěknou a nedocenenou funkci vysvětlím raději na příkladě. V editoru palety si vezměte třeba posledních osm barev.

První z těchto osmi si nastavte na úplně bílou (R G B úplně nahoře) a poslední si dejte dost tmavou, skoro

černou. Hned po nastavení nejtmaší barvy klapněte na funkci SPREAD a ukažte na nejsvětlejší barvu z těchto osmi. Získáte osm barev přechodu od světlé do tmavé. Nechte si nastavenou nejsvětlejší barvu a nakreslete si nejmenším standardním brushem nějaký nápis (nechci se vnučovat, ale přimlouvám se za RESET) a vyřízněte si jej jako uživatelem definovaný brush.

A teď se budou dít věci! Naklapněte v paletě v pořadí druhou nejsvětlejší barvu a použijte funkci **Brush/Edge/Outline.** Rychlejší to však bude z klávesnice pomocí malého o. Nastavujte postupně stále tmavší barvy a vždy přitom zmáčkněte o. Až budete hotovi, nebudete věřit, co se z vašeho chatrného nápisu vyklubalo! No vidíte, objevili jste záhadu mnoha obrázků z demíček, na která jste dříve hleděli s úžasem.

Když si představím, že jsem podobné efekty dělal v počátečních zachvatech svého Deluxového analfabetismu ve zvětšení a čáru po čáře, jímá mě dnes hrůza. A proto také stále tvrdím, že v "Delaxu" můžete dělat stejnou věc půl minuty nebo půl dne. Ani dnes rozhodně nechci tvrdit, že dělám vše efektivně; DeluxeIII má tak obrovské množství vzájemně se ovlivňujících a podmiňujících funkcí, že se mám stále čemu učit.

Ale zpět k této funkci. Zkuste si ještě jeden efekt. Napište si (nyní standardním fontem, funkce vpisování textu) do obrázku nějaké slovo a zvolte přitom nejtmaší barvu z oněch osmi. Pamatuje si si kam jste nápis napsali (nebude zřejmě vidět) a vyřízněte si jej jako brush. Nyní zvolte druhou nejtmaší barvu a zmáčkněte o. Tak postupujte stále až k nejsvětlejší (rychlejší než v paletě je to pomocí kláves a +). Výsledkem bude další pěkný efekt.

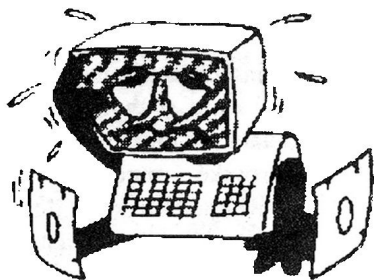
Funkce Brush/Edge/Trim je inverzní funkcí k předešlé. Každé její použití ubere povrchovou vrstvičku brushe.

Tak to je prozatím vše. Příště dokončím menu Brush.

Reset It

**PACMAN
BLOCK OUT
MENACE
BATTLE
SQUADRON
LEMMINGS**

5 nejhorších her podle čtenářů RESETu



INZERCE*INZERCE*INZERCE

Hry na Amigu!
Hry staršie, nové i najnovšie.
Hry pre malých, vädších aj najvädších.
Hry pre teba, jeho, ju.
Veľký výber z vyše 500 titulov.

Adresa:
Riki Pinter P.O. BOX 117, 814 99 Bratislava.

Hledám programy pro podvojný účetnictví a peněžní
deník pro podnikatele v ČSFR.

Adresa:
Jiří Toman, Lidická 840/13, 674 01 Třebíč.

INZERCE*INZERCE*INZERCE

AMIGA

Amiga DOS 1.3 Česká referenční příručka

Nabízíme Vám všem knihu,
která popisuje AMIGA DOS v. 1.3.
V knize je obsažen celý popis operačního systému
počítače Amiga.

*Toto vše můžete získat za pouhých 79,90 Kčs,
což je bezkonkurenční cena
v celém Československu!!!*

Objednávky zasílejte na adresu:
RESET, Kvapilova 762, Tišnov 666 01.

*Objednávky budou vyřizovány tak, jak dojdou,
až do vyčerpání zásob.*

Troni K

**Potřebujete vymyslet, vyrobit
a dodat v krátké době:**

.DEMA???
.INTRA???
.HUDEBNÍ PROGRAMY???
.SLIDE SHOW???

A to vše pro počítače Amiga???

Potom pište na adresu:
Peter Hanušiak, Vojenská 40, Levice 634 01.
TRONIK MÁ NEJNIŽŠÍ CENY!!!

Troni K



Píše se rok 2102.....

Sedím si ve své kanceláři, klidně popíjím svoji oblíbenou kávu a jako obvykle prohlížím svoji počítačovou schránku se vzkazy. Náhle mě upoutala malá zpráva "Ahoj Jacku, máme tady nějaký divný případ, okamžitě přijed. Braun.". Dlužím Vám vysvětlení, jsem zaměstnancem společnosti TRANSKOSMOS, která se zabývá přepravou nákladů ve vesmíru a Braun je můj šéf.

Nasedám do svého vznášedla a mířím k budově společnosti. Rychlovýtahem se za pár vteřin ocitám v šéfově kanceláři. Uvítal mě svým typickým pohybem hlavy a vyběhl mě, abych se posadil.

"Co se děje?"

"Zůstala nám viset jedna loď v souhvězdí Sirius nedaleko hvězdy Aldebaran."

"Máš nějaké zprávy?"

"Bohužel žádné."

"Co vezla?"

"Jaderný náklad."

"Povoleno?"

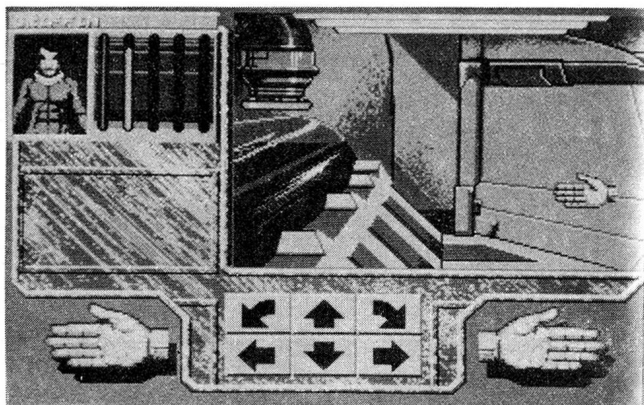
"Ne."

Šéf se na mě poprvé podíval.

"Jsi náš nejschopnější člověk, musíš celou loď přivést na Zem, aniž by se o tom kdokoli dozvěděl. Dostaneš co budeš chtít."

Moje finanční situace nebyla špatná, ale dobrodružství mě strašně přitahovalo a tak jsem souhlasil. V případě úspěchu jsem měl dostat 5.000 000 dolarů. Vybavili mě kosmickou loď, se kterou jsem se měl dostat na poslední známou pozici ztracené lodě.

Probírám se z dlouhého spánku. Trošku těžce vstávám z lůžka a mířím pod sprchu. A nyní do práce. Jdu do řídicího centra. Zapínám computery a hledám ztracenou loď. Konečně. Byla jen o kousek dál, než byly udané souřadnice. Mám štěstí a nebo...?



Loď má dost energie, třeba někdo přežil? Přistávám se svým modulem na řídicím centru. Sestupuji dolů.

Okay, jsem v řídicí části lodi. Zkouším nastartovat počítač. Nejde to. Závada na počítači. Prohlédnu si skříňku vpravo. Desky jsou v háji. Potřebuji do nich nové čipy. Kde je vzít? Musím se po nich trochu poohlédnout.

Sestupuji po žebříku do prvního patra, otevírám dveře, jdu doleva a nahoru. Je tady skafandr. Radši si ho obléknu a jdu se poohlédnout do druhého patra. Našel jsem tam pár zajímavých věcí jako kreditní karty, ale čipy nikde. Musím níž.

Sestupuji do třetího patra. Sakra, nějaký hlídající robot! Naštěstí jsem rychle použil svůj revolver. OK! Ještě že nestihl vystřelit. Trochu jsem se porozhlédl a našel jsem dva disky, revolver, magazin, baterie a granáty, ale po čipech ani památky. Šplhám opět dolů.

Ocitám se mezi čtyřmi dveřmi, otevírám zadní dveře a co nevidím. "RECHARGE" skříňku, pomocí které mohu doplnit zásoby energie. Konečně nacházím v zaprášené skříni něco,

co vypadá jako čip. Ano, je to červená deska s čipy. Otvírám si s její pomocí modré dveře a stále šmejdím po poschodí.

Nacházím 4 disky, zelenou pistoli, 2 magaziny, baterii, 2 granáty, 2 ruční granáty a co je tohle? Zmocňuje se mně podezření, že přístroj, který právě držím v ruce, slouží k vyhledávání nějakých neznámých forem života?

Sestupuji opět o patro níž. Vidím zde hlenovité zámočky nějakého živočicha. Že by nějaký vetřelec? Nacházím zde malého veselého prcka, který mi říká:
"Všechna patra pod námi jsou zamořena vetřelci!"

Zvyšuji svoji pozornost! Má domněnka se potvrdila. Ještě že mám s sebou vyhledávač těch potvor. Musím najít potřebné náčiní (zelenou kartu, 2 ruční granáty, a červenou pistoli) a můžu směle vyrazit proti těm mrchám. Jdu o patro níž...

Musím být ostražitý! Prohledávám okolí a náhle jsem ho uviděl. Byl tam červený vetřelec. Použil jsem pistoli, ale to bylo asi dost málo a tak prchám rychle pryč. Poškozené dveře si otevírám zelenou kartou. Dokonce jsem se i najedl sardinek, banánů atp. Zde jsem si ještě odskočil do sedmičky, kde jsem rychle sebral modrou kartu a pádlil zpět do šestky. Modrou kartou jsem si otevřel dveře laboratoře. Našel jsem zde ještě baterii, skafandr, 2 granáty, magazin, jeden disk a dvě miny.

Se slovy:

"Kolik to má ještě pater, sakral!",

vstupuji do osmého podlaží. Je tu velice málo prostoru mezi těmi stupidními roboty. Nacházím 3 disky, 2 granáty, 4 miny a 2 ruční granáty. Hezky zpocení z boje s roboty se dostávám do "devítky".

Zde už je fauna vetřelců mnohem bohatší. Naštěstí můj laserový kanón nezklamal ani tentokrát. Vystřelil jsem je jak divou zvěř, přímo do vajíčka. Prohledávám podlaží a stále hledám dvě diskety s velice důležitými daty. Nic. Našel jsem akorát disk, 3 miny, kartu, baterie, dva ruční granáty, skafandr a laserový kanón. Chrabře sestupuji níže (desítky).

Narážím na zvláštní druh modrých vetřelců. Živí se mrtvolami. Střílím jak do vetřelců, tak i do mrtvol. Je to svinstvo. Hladem už skoro nevidím.

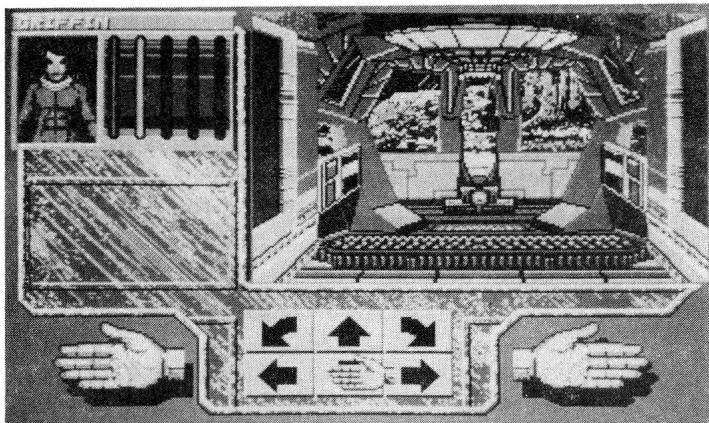
Ha! Vchod! Je zde spousta malých krabiček, z kterých jsem si docela dobře posloužil. Další poschodí s tím svinstvem už nebudu podrobně popisovat, takže jen v kostce.

V jedenáctce jsem si vzal nový laserový kanón a šel do čtrnáctky pro kulomet. Pak jsem se vrátil do jedenáctky a šupl jsem hned do šestnáctky pro vrhač granátů a do patnáctky pro dvě důležité diskety. Pak jsem se vrátil do šestky a položil na vršek MOTZ.

Vracím se do jedničky (řídící centrum). Zastrčil jsem karty z poschodí (10,6,4) do přihrádek. Fungují. Ještě opravím čipy, které vezmu z levé krabice a zasunu diskety z patnáctky. Teď nebo nikdy. Mačkám zelený knoflík a startuji.....

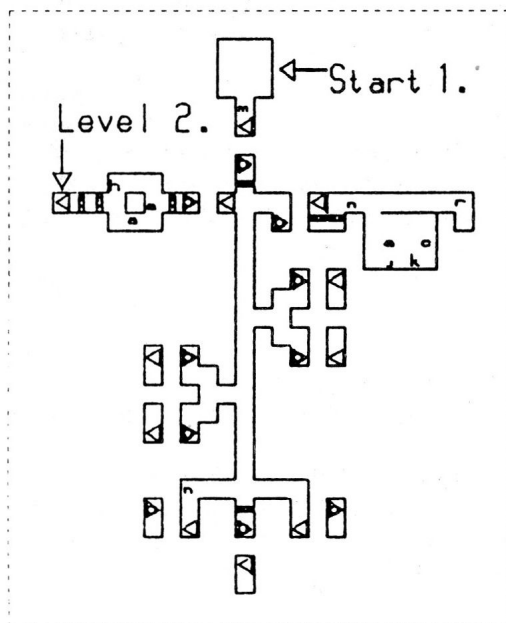
Význam značek:

- a – Skafandr, helma, boty atd.
- b – Disketa
- c – Počítač
- d – Miny všech druhů
- e – Granáty a rakety
- f – Radio, hlásič pohybu, atd.
- g – Akumulátor
- h – Magazin
- i – Zbraně
- j – Jídlo
- k – Pití
- l – Doplňovací stanice
- m – C.N.S
- n – Lékařské potřeby
- o – Měnič energie
- p – Měnič nakladače
- q – Hasící přístroj
- r – Identifikační karta (používá se při lékařských potřebách nebo při doplňovací stanici.)
- s – Kreditní karta (použití v automatech)
- t – Karty, které otevírají určité dveře
- * – Mostrum, vetřelec

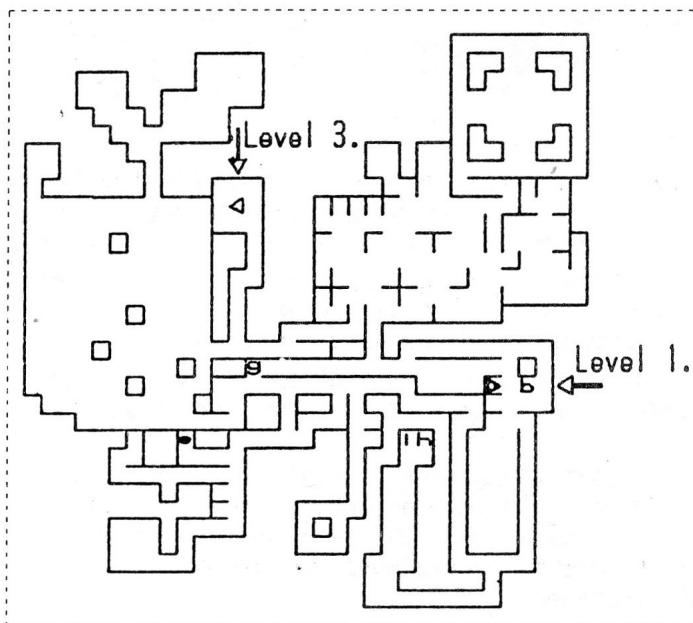


Pep

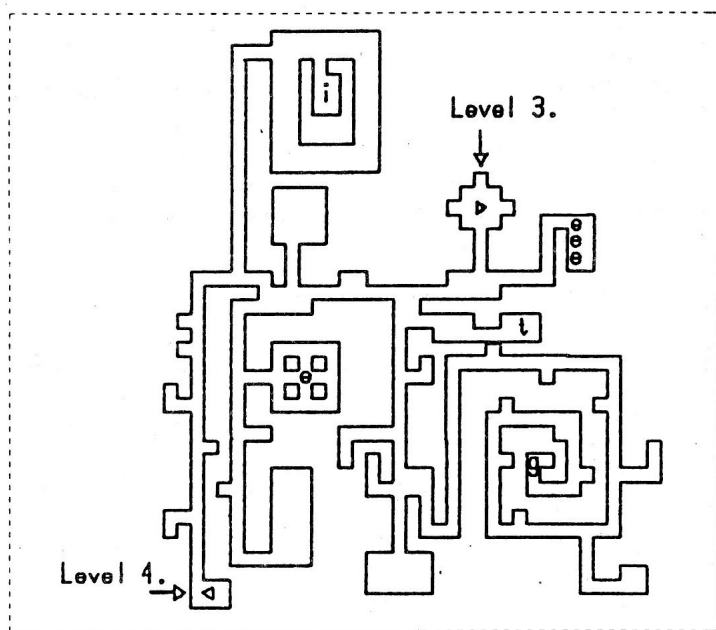
Nákresy všech levelů:



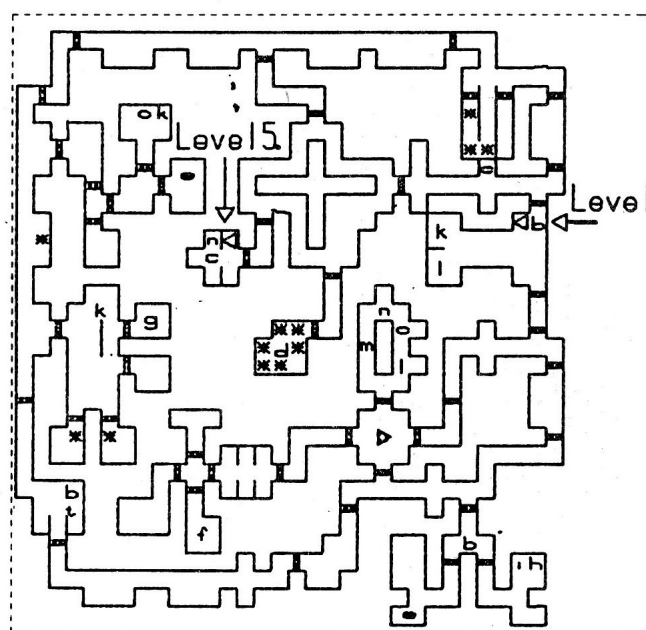
Level 1



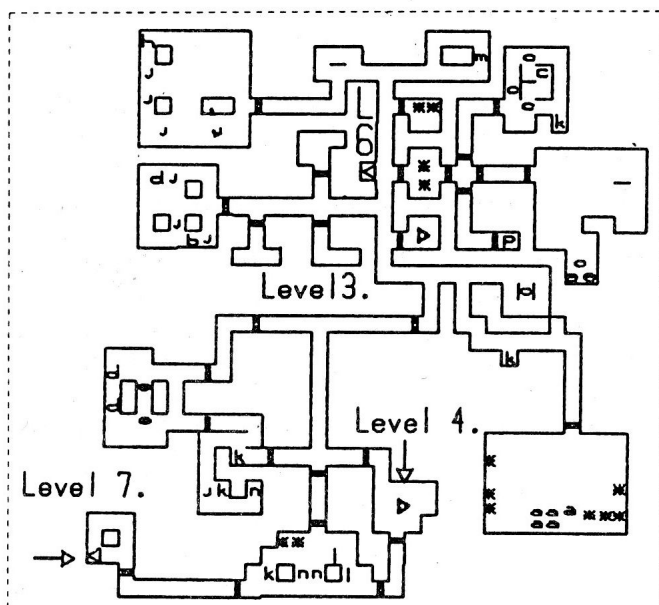
Level 2



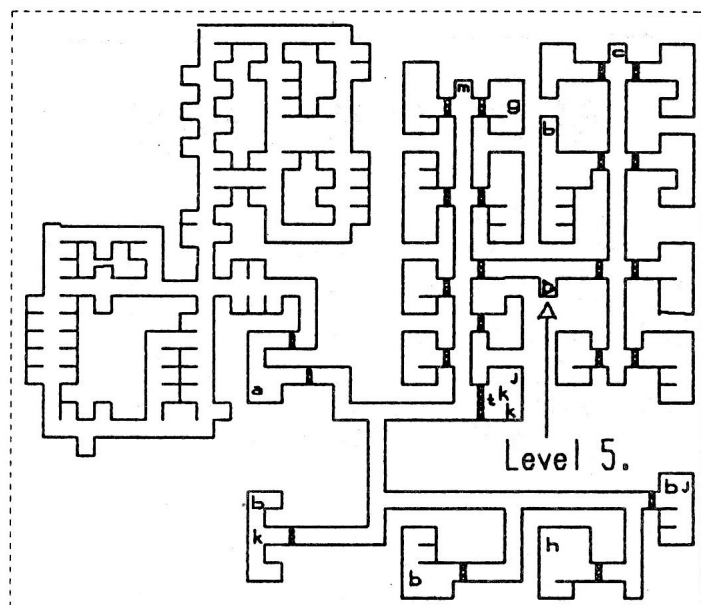
Level 3



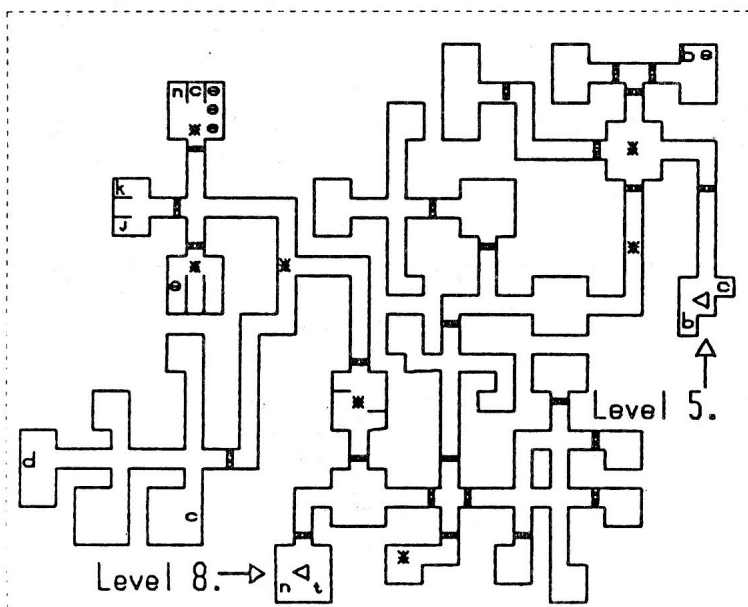
Level 4



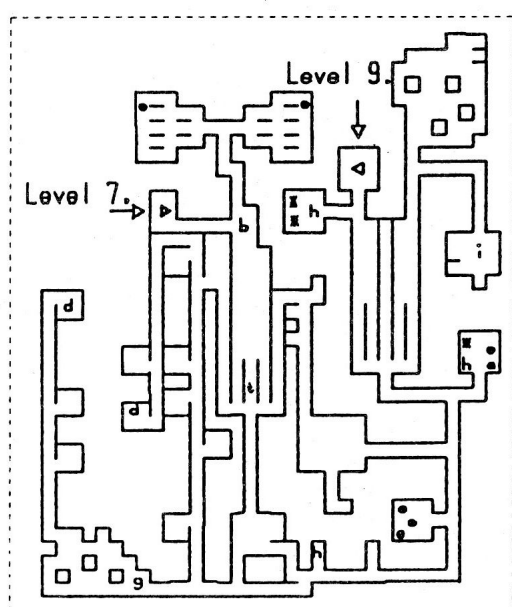
Level 5



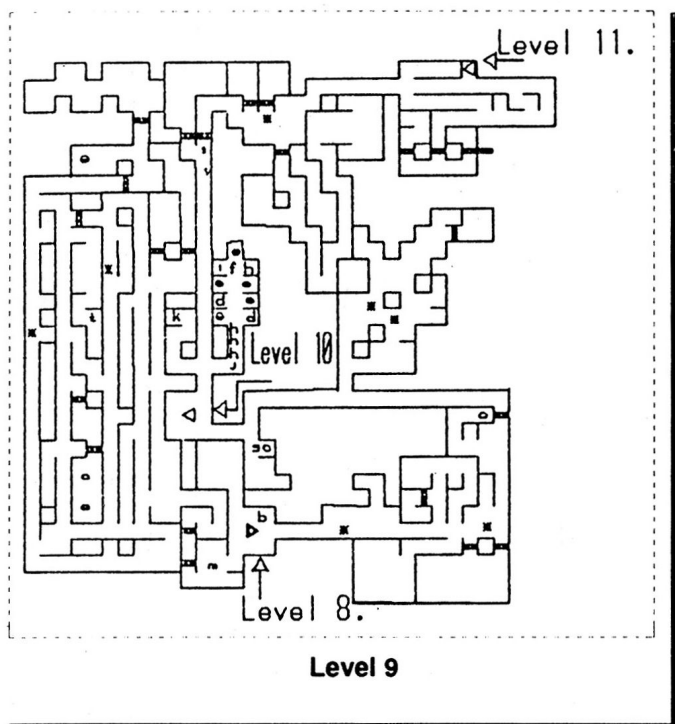
Level 6



Level 7



Level 8



MINI TOOL BOX

Vážení čtenáři,

jistě všichni máte disky plné utilit a mnozí ani nevíte, co tyto utility umí. V této nově vzniklé rubrice Mini Tool Box se chceme zabývat těmi drobnými utilitami, které zůstávají většinou nedoceny, což je škoda. O podobnou rubriku jsme byli žádáni zejména začínajícími uživateli, ale jistě v ní objeví zajímavé utility i ti pokročilejší. Dnes se budeme věnovat *bootblokovým utilitám*. Bohužel nám už nevyšlo místo, takže zbytek bude příště.

Boot Up v1.0 Autor: Dennis Rusch

Pomocí této utility můžete uložit až 9 programů do vašeho bootbloku. Když chcete Boot Up použít, ujistěte se, že se v dresáři 'libs' nachází knihovna ARP-library.

K odstartování programu nepotřebujete žádné parametry, stačí napsat boot-up a stisknout Return. Po spuštění program nejdříve prohledá paměť, jestli se v ní nenachází nějaký virus. Zapisovat do bootu za "asistence" viru je totiž jasná šance, jak ho rozmnožit dál. Pokud bude virus nalezen, vypněte počítač a potom odstraňte virus pomocí nějakého antivirového programu (třeba VirusX) z paměti a disků.

Pokud máte paměť rozšířenou na 1MB, program se nespustí. Musíte nejdříve vypnout přídatnou paměť a potom znovu nahrát Boot Up.

Tato verze je kompletně ovládána myší. Když chcete nahrát program (který chcete uložit do bootu) do paměti, použijte gadget LOADPRG. Pokud se vyskytne při čtení chyba, bude o tom zobrazena zpráva. Pokud je vše O.K., program se nahraje a uloží do paměti. Možná dostanete zprávu 'key 880 checksum error', ale to je u disků startujících z bootu normální (clickněte proto 2x na Cancel). Ujistěte se, že je disk dobře naformátovaný!

Pokud chcete připojit další program na vašem "boot-up" disku, clickněte na APPEND OFF a tento nápis se změní na APPEND ON. Pokud má disk, na který chcete zapisovat, instalovaný loader tak bude program připojen.

Clickněte na WRITE TO DF0: a program se запиše na disk v jednotce DF0:. EXIT je ukončení programu. Tato verze je zcela kompatibilní s programem Multi Boot!

A nakonec tipy&varování:

- ☐ Používejte pouze objektové soubory, to znamená ty, které můžete spustit z CLI.
- ☐ Nepoužívejte programy, které se skládají z více než jedné části.
- ☐ Nepoužívejte programy, které žádají jiné knihovny než exec- nebo graphics library.
- ☐ Ujistěte se, že máte dost volné paměti. Pokud ne, program se nemůže nahrát.
- ☐ Pokud používáte crunchery, nechte své programy decrunchovat alespoň na \$50000.
- ☐ Některé programy v bootu nemusí pracovat, tak si je raději otestujte, než provedete 'Append'.
- ☐ Po provedení posledního programu bude systém zresetován.
- ☐ Tato verze může vložit až 262 kB do vašeho bootu, ale pokud používáte programy jako 'add4k', tak to dělá až 304 kB (nespakovaných!!!).

*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*

Již tradičně (sice podruhé, ale troufám si napsat tradičně), uveřejňujeme toho šťastného čtenáře z Vás, kteří jste nám napsali a hlavně poslali pořadí Vašich nejoblíbenějších a naopak nejméně oblíbených her a programů.

Za nestranného losování rukou, kterou vedl zástupce šéfredaktora, šéfredaktor byl právě v nemocničním ošetření po prudkém nervovém záchvatu, který mu způsobil nový software - když jej uviděl, tak vykřikl: "To snad není možný!!!" a skácel se k zemi (podrobnosti o novém softwaru čtete na konci časopisu), byl tedy vylosován *pan Kuchtiček Richard z Brna*. Opět dostává balíček 3,5" disket (nezavírovaných a nerozbalených, jak někteří vtípáci psali) pro svou Amigu.

Samozřejmě, že blahopřejeme a ostatním, na které se štěstí neusmálo, se pokusíme udobřit zprávou, že příště se losuje opět!

*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*Výhra*



LEMMINGS



vstupní kódy

Level 1 Fun

2 - IJLDNCCCN
3 - NJLDNCADCK
4 - HNLHCIOECW
5 - LDLCJNFCCK
6 - DLCIJNLGCT
7 - LCANLLDHCO
8 - CINNLDLICJ
9 - CEKHMDLJCO
10 - MJHMDLCKCW
11 - OJPLHCGLCO
12 - HMDLCIOMCJ
13 - MDLCAJLNCR
14 - DLCKJNMOCO
15 - HCANNOLPCP
16 - CINLMDLQCC
17 - CEJHLFLBDX
18 - IJHLFHCCDY
19 - NJNNHCCDDT
20 - HLFCLMNEDW
21 - NNHCAJLFDR
22 - NHCMJNNGDQ
23 - LCGNLLFHDQ
24 - CONNNNHIDY
25 - CAKJMFHJDL
26 - IJJOHFCKDV
27 - NJMFLCCLDW
28 - JMFLCINMDN
29 - MNHCEKLNDN
30 - FLCOJLMODT

Level 2 Tricky

1 - HCEONONPDX
2 - CMNLMFNQDJ
3 - BAJHLDIBEO
4 - IKHLDMCCEN
5 - NHLDBADEV
6 - HLDIBINEEN
7 - LDIBAJFEW
8 - DIBIHLLGEP
9 - IBANLLDHEM
10 - BINLLDIEV
11 - BAJHMDIJEX
12 - IJHMDIBKEQ
13 - NHMDIBALEN
14 - HMDIBINMEW
15 - MDIBAKLNEQ
16 - DIBIJLMOEY
17 - IBANLMDPEV
18 - BINLMDIQEO
19 - BAJHLFIBFR
20 - IJHLFIBCFK
21 - NHLFIBADFX
22 - HLFIBINEFQ
23 - LFIBAJLFFJ
24 - FIBIJLLGFS
25 - IBANLLFHFP
26 - BINLLFIIFY
27 - BAJHMFJFK
28 - IJHMFIBKFT
29 - NHMFIBALFQ
30 - HMFIBINMFJ

Level 3 Taxing

1 - MFIBAJLNFS
2 - FIBIJLMOFL
3 - IBANLMFPFY
4 - BINLMFIQFR
5 - FAJHLDHBTG
6 - IJHLDHFCGM
7 - NHLDFADGJ
8 - HLDHFINEGS
9 - LDHFAJLFGL
10 - DHFIJLLGGU
11 - HFANLLDHGR
12 - FINLLDHIGK
13 - FAJHMDHJGM
14 - IJHMDHFKGV
15 - NHMDHFALGS
16 - HMDHFINMGL
17 - MDHFAJLNGV
18 - DHFIJLMOGN
19 - HFANLMDPGK
20 - FINLMDHQGT
21 - FAJHLFHBHW
22 - IJHLFHFCHP
23 - NHLFHFADHM
24 - HLFHFINEHV
25 - LFHFAJLFHO
26 - FHFJLLGHX
27 - HFANLLFHHV
28 - FINLLFHIHN
29 - FAJHMFHJHP
30 - IJHMFHFKHY

Level 4 Mayhem

1 - NHMFHFALHV
2 - HMFJFINMHO
3 - MFHFAJLNHX
4 - FHFJLMOHQ
5 - HFANLMFPHN
6 - FINLMFQHW
7 - FAJHLDIBIW
8 - IJHLDIFCIP
9 - NHLDIFADIM
10 - HLDIFINEIV
11 - LDIFAJLFIO
12 - DIFIJLLGIX
13 - IFANLLDHIV
14 - FINLLDIIIN
15 - FAJHMDIJIP
16 - IJHMDIFKIY
17 - NHMDIFALIV
18 - HMDIFINMIO
19 - MDIFAJLNIX
20 - DIFIJLMOIQ
21 - IFANLMDPIN
22 - FINLMDIQIW
23 - FAJHLFIBJJ
24 - IJHLFIFCJS
25 - NHLFIFADJP
26 - HLFIFINEJY
27 - LFIFAJLFJR
28 - FIFIJLLGJK
29 - IFANLLFHJX
30 - FINLLFIJQ

31 - CRACKSOFT!

KURS PROGRAMOVÁNÍ VE STROJOVÉM JAZYKU

Tabulka skupin adresovacích módů

assembler syntax	skup.1	skup.2	skup.3	skup.4
Dn	ano	...	...	ano
An	...	...	...	ano
(An)	ano	ano	ano	ano
(An) +	ano	ano	...	ano
-(An)	ano	ano	...	ano
d(An)	ano	ano	ano	ano
d(An,Ri)	ano	ano	ano	ano
adresa.w	ano	ano	ano	ano

adresa.l	ano	ano	ano	ano
PC relativně	ano	ano	ano	...
PC relativně + Ri	ano	ano	ano	...
#data	ano	ano	...	...

Další instrukce:

Instrukce: SUB (Subtract Binary, Subtract Address, Subtract Immediate)

Syntax: SUB.s <ea>, Dn

SUB.s Dn, <ea>

nebo: SUB.s <ea>, An

nebo: SUB.s #data, <ea>

Poznámka: všechno vysvětlování stejné jako u instrukce ADD. Všude může být šířka b,w,l, až na výjimku u typu <ea>, An, kde není možno užít šířku byte.

Užití: instrukce provede (cíl)-(zdroj) → cíl. Tzn. že v případě <ea>, Dn odečte to, co je na efektivní adrese od datového registru a výsledek uloží do datového registru.

Příklad: pro <ea>, Dn: SUB.w a1, d2 což odečte obsah a1 od obsahu d2 v šířce 2 byte a výsledek uloží do d2.

Instrukce: ADDQ (Add Quick)

Syntax: ADDQ.s #data, <ea>

Poznámka: data mohou být pouze hodnoty 1,2,3,4,5,6,7,8. Šířka může být b,w,l.

Užití: Přičte rychle přímá data k efektivní adrese a výsledek uloží na efektivní adresu. Rychlost je na úkor rozsahu dat. Pro specifikaci <ea> se dají použít pouze adresovací módy skupiny 4. Při šířce byte nemůže být použit adresovací mód adresový registr přímo.

Příklad: ADDQ.w #8, (a1) Hodnota 8 bude přičtena k adrese, která je obsažena v registru a1 a to tak, že číslo 8 se rozšíří na délku 2 byty se zachováním hodnoty (\$0008) a potom se přičte k 2 bytům začínajícím od adresy v a1.

Instrukce: SUBQ (Subtract Quick)

Syntax: SUBQ.s #data, <ea>

Poznámka: data mohou být pouze hodnoty 1,2,3,4,5,6,7,8. Šířka může být b,w,l.

Užití: Odečte rychle přímá data od efektivní adresy a výsledek uloží na efektivní adresu. Rychlost je na úkor rozsahu dat. Pro specifikaci <ea> se dají použít pouze adresovací módy skupiny 4. Při šířce byte nemůže být použit adresovací mód adresový registr přímo.

Příklad: SUBQ.b #1, d0 Hodnota 1 bude odečtena od registru d0 s tím, že horních 24 bitů registru zůstane neporušeno.

Instrukce: MOVEQ (Move Quick)

Syntax: MOVEQ #data, Dn

Poznámka: šířka je automaticky long. Rozsah data je od -128 do +127.

Užití: Instrukce naplní rychle všech 32 bitů daného adresového registru hodnotou uvedenou v instrukci jako položka data.

Příklad: MOVEQ #3, d2 Registr d2 se naplní hodnotou 3 s tím, že hodnota 3 se rozšíří na 4 byty (\$00000003) a teprve potom se umístí do d2. Postup si také můžete představit tak, že se všech 32 bitů registru d2 nejprve vynuluje a potom se do spodního bytu umístí hodnota 3.

Instrukce: BCLR (Test a Bit and Clear)

Syntax: BCLR Dn, <ea>

nebo BCLR #data, <ea>

Poznámka: šířka ovlivňované <ea> je nastavená tak, aby se vždy dalo ovlivňovat všech 32 bitů. Hodnota data jsou v rozsahu 0 až 31. To platí i o hodnotě umístěné v Dn pro první způsob syntaxe.

Užití: Nejprve testuje zadaný bit na dané efektivní adrese. Pokud je bit nulový nastaví příznak Z (o tom za chvíli) jinak se příznak nuluje. Následovně znuluje zadaný bit, což je hlavní smysl instrukce. Dá se tedy použít k nulování libovolného bitu. Jako <ea> mohou být použity pouze adresovací módy skupiny 1.

Příklad: BCLR #30, \$20000 instrukce otestuje a znuluje 30tý bit v longu umístěném na adrese \$20000.

Instrukce: BSET (Test a Bit and Set)

Syntax: BSET Dn, <ea>

nebo BSET #data, <ea>

Poznámka: platí stejně jako u BCLR.

Užití: stejné jako u BCLR s tím, že zadaný bit se po otestování nastaví na hodnotu 1. Jako <ea> mohou být použity pouze adresovací módy ze skupiny 1.

Příklad: BSET d2, d3 Pokud je v d2 hodnota 0, nastaví nultý bit v registru d3.

Instrukce: BCHG (Test a Bit and Change)

Syntax: BCHG Dn, <ea>

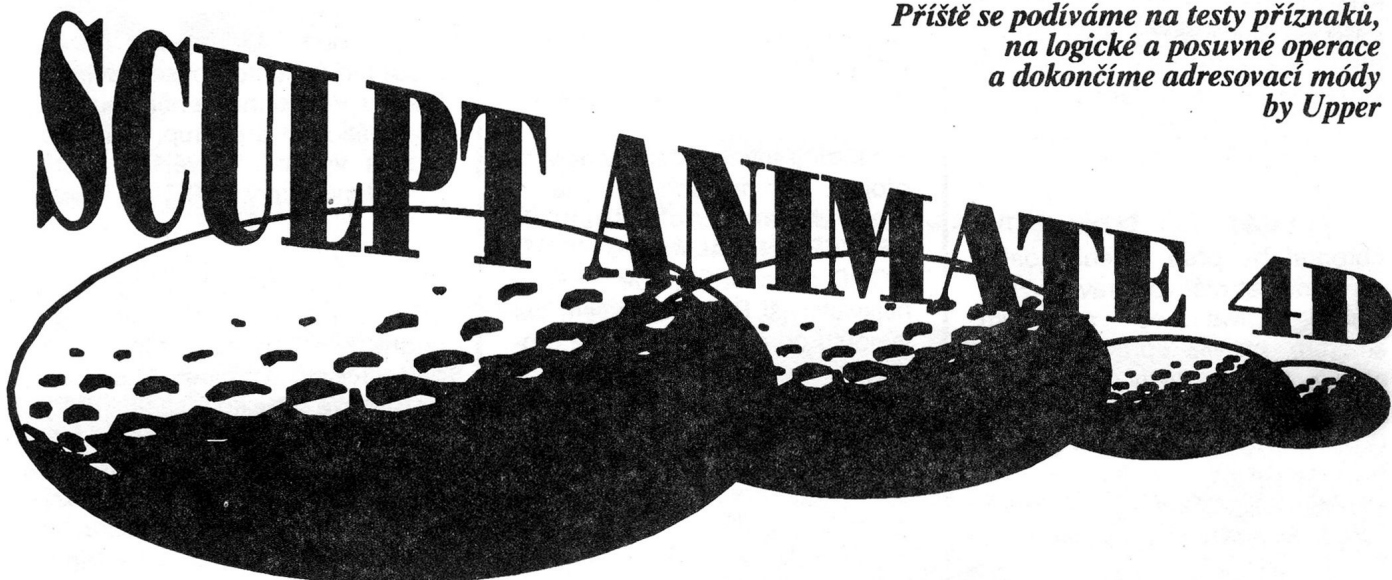
nebo BCHG #data, <ea>

Poznámka: platí stejně jako u BCLR.

Užití: stejné jako u BCLR s tím rozdílem, že zadaný bit se po otestování změní na hodnotu opačnou tzn. pokud byl 0 bude 1, pokud byl 1 bude 0. Jako <ea> mohou být použity pouze adresovací módy ze skupiny 1.

Příklad: BCHG #2, (a2) + po otestování změní hodnotu 2tého bitu (pozor na to, máme i 0ltý bit. V tomto případě se operace tedy týká třetího bitu z prava, který je onačován jako druhý.) na hodnotu opačnou a to na adrese udané v a2 a poté a2 inkrementuje.

*Příště se podíváme na testy příznaků,
na logické a posuvné operace
a dokončíme adresovací módy
by Upper*



Pokračování z minulého čísla:

Vevnitř okna budeme potřebovat ještě tři důležité značky a to:

cursor (kurzor ve tvaru kříže s vynechaným bodem uprostřed)

location (umístění-odtud se budeme na scénu dívat; ve tvaru malé kružnice)

target (úběžník-cíl, kam se díváme z pozice location; ve tvaru malého křížku složeného ze šikmých čar)

To znamená, pokud se chceme dívat na střed scény a zkoušet pohledy z různých stran, umístíme target do středu naší scény a location na místo odkud se chceme na scénu dívat.

Menu:

Většinu povelů, které chceme vykonávat zadáváme pomocí amiga menu, jenž se objeví při stálém stisku pravého mouse fire. Pokud se nic nestane, potom najedte na libovolné okno a stiskněte levé mouse fire. Nyní můžete vybírat pomocí pravého mouse fire. Na horním okraji screenu se objeví výběr z **PROJECT, EDIT, TOOLS, OBSERVER a WORLD**. To jsou hlavičky hlavních menu. Pokud toužíme podívat se do jejich menu, najedeme myší na danou hlavičku (při stálém stisku pravého mouse fire) a menu vyroluje dolů. Pokud

posouváme šipku po jednotlivých položkách objevují se ještě další dílčí submenu. Ta položka z menu nebo submenu, která je právě vybrána (na ní je umístěna šipka) se zobrazí inverzně. Pokud ji chceme užít stačí pustit pravé mouse fire. Pokud ale při výběru dané položky nechceme z menu ještě odejít, vybereme položku současným stiskem levého mouse fire. Hlavní a často používané povely z menu a submenu se dají ekvivalentně vyvolávat při užití kombinace stisku pravé amiga klávesy a jednotlivých kláves. Podrobněji se o tom dozvíte v kapitole 14. Při používání stále stejného povelu můžete využít klávesu ECS, která zopakuje poslední příkaz z menu. Klávesy se také dají programovat pro použití celé sekvence příkazů. viz kapitola 14.

Nahrání image.

Při užití povelu **PROJECT LOAD IMAGE** se zobrazí v novém okně direktoráře připojených zařízení např. diskety, kde si vyberete v položkách **FILE** daný obrázek. Obrázky vytvořené ve Sculptu se tam objeví ihned, obrázky z jiných programů musí mít v názvu příponu ".image". Dvojitým rychlým kliknutím levého mouse fire se daný obrázek vybere, nahraje a zobrazí. K návratu zpět do

Sculptu je nutno stisknout levé mouse fire a po chvilce pravé mouse fire. (výběrem file z direktoráře se manuál nebude zabývat)

Pokud chceme obrázek vymazat z paměti použijeme **PROJECT UNLOAD IMAGE** příkaz.

Nahrání scene.

Při použití příkazu **PROJECT LOAD SCENE** se zobrazí v novém okně opět direktoráře připojených zařízení. File musí mít příponu ".scene", aby bylo možné zobrazení mezi položky **FILE** a tím i nahrání do Sculptu jako scény. Po vybrání daného file se zobrazí další okno s volbou Load what? (co nahrát). Dílčí položky jsou potom: *Lamps, Observer, World, Objects a Select* všechny vždy s možností volby YES/NO (ano/ne).

Scéna se dohrává automaticky ke scéně, jenž je už ve Sculptu a proto musí být možná kontrola nad tím, co všechno se přihraje z file, který jsme vybrali. (popisy jsou pro případ YES, v opačném případě zůstane v paměti daná položka beze změny a z file nebude akceptována)

Lamps: všechny lampy, které obsahuje file přihrát do paměti.

Observer: target a location změnit v paměti podle file.

World: všechna pozadí změnit v paměti podle file.

Objects: přihrát do paměti všechny objekty z file.

Select: všechny přihrávané objekty vybrat (budou svítit žlutě) v případě NO budou všechny přihrávané objekty deselect (budou svítit fialově).

Čímž se dají např. z dané scény přihrát pouze objekty a ty select, aby se s nimi dalo třeba pohybovat s tím, že předchozí objekty v paměti jsou deselect.

Vytváření image.

Fotograf by před focením dané scény musel: stát ve správné vzdálenosti, dívat se správným směrem, nasvítit správně scénu, použít určitý objektiv s optimální ohniskovou vzdáleností, nastavit optimální expozici, popř. zvýraznit hrany objektů ve scéně a pak vyvolat snímek s potřebnou velikostí.

Toto všechno musí program vykonávat za Vás.

Pochopitelně je možné do těchto voleb zasáhnout a tím si vytvořit požadovaný snímek.

Jak daleko bude fotograf stát od scény je určeno pozicí značky **LOCATION**. Podrobněji bylo popsáno u Tri-view pohledu. Značku umístíme do polohy kurzoru v okně příkazem **OBSERVER LOCATION**. (Nezapomeňte si zkontrolovat pozici kurzoru i v ostatních dvou oknech.)

Kam se má fotograf dívat určuje obdobná značka **TARGET**, kterou umístíme do polohy kurzoru v okně příkazem **OBSERVER TARGET**. (Nezapomeňte si zkontrolovat pozici kurzoru i v ostatních dvou oknech.)

K nasvícení scény použijeme značky **LAMP**, která symbolizuje zdroj světla a směrová charakteristika je určena polohou **TARGET**. Lampu umístíme do polohy kurzoru v okně příkazem **EDIT ADD LAMP**. Lampa se dá dále modifikovat, o čemž bude psáno v kapitole 7. Lamp může být ve scéně samozřejmě užito více.

Objektiv se svou ohniskovou vzdáleností se volí příkazem **OBSERVER LENS NORMAL** pro 50 mm ohnisko 35 mm kamery, **OBSERVER LENS WIDEANGLE** pro 28 mm ohnisko, **OBSERVER LENS TELEPHOTO** pro 135 mm ohnisko, **OBSERVER LENS SPE-**

CIAL kde si můžeme ohniskovou vzdálenost v mm libovolně měnit např. hodnota 20 pro pohled hodně z blízka a např. hodnota 100 pro pohled hodně z dálky.

Expozice se volí příkazem **OBSERVER EXPOSURE AUTO** pro automatiku nebo **OBSERVER EXPOSURE MANUAL**, kde 100% znamená automatiku, při užití čísla většího bude snímek jasnější, při užití čísla menšího bude snímek tmavější.

Pro kvalitu snímku, která se nejvíce projeví na hranách objektů a přechodů barev lze užít příkaz **OBSERVER ANTI-ALIASING NONE, GOOD** nebo **BEST**, kde **BEST** je nejkvalitnější. Potom se ovšem čas výpočtu obrázku neskutečně prodlouží.

Jak velikou vyvoláme fotku určuje příkaz **OBSERVER IMAGE SIZE TINY, SMALL, MEDIUM, FULL, JUMBO a VIDEO**, kde **TINY** je 1/8 obrazovky, **SMALL** je 1/4 obrazovky, **MEDIUM** je 1/2 obrazovky, **FULL** je celá obrazovka, **JUMBO** přesahuje okraje obrazovky a **VIDEO** je největší možná plocha snímku, která přesahuje ještě víc než **JUMBO**.

Rozměry: šířka x výška v bodech obrazovky při rozlišení 320 x 240

TINY: 48 x 32

SMALL: 80 x 64

MEDIUM: 160 x 128

FULL: 320 x 256

JUMBO: 352 x 282

VIDEO: 352 x 290

Po nastavení těchto parametrů stačí spustit práci fotografa příkazem **OBSERVER START** a za potřebnou dobu je snímek hotov. Nahrání snímku např. na disketu provedeme příkazem **PROJECT SAVE IMAGE**, který je opakem popsaného load image.

Kapitola. 3

V minulé kapitole bylo popsáno vytváření obrázků. Nyní se budeme podrobněji věnovat módům v jakých mohou být obrázky tvořeny.

Módy se od sebe odlišují rozdílnou rychlostí tvorby a realistikou pohledu. První je **WIRE FRAME**. To je nejrychlejší možné vytvoření obrázku, ale s nejmenší kvalitou. Používá pouze dvě barvy. Zobrazuje pouze hrany a to všechny i ve skutečnosti neviditelné.

Příkazem **EDIT MODIFY WIRE-FRAME COLORS** lze měnit barvy použité na obrázku. Zbytek módů ve Sculptu vytváří objekty z pevných ploch v mnoha barvách. Jak již bylo řečeno všechny objekty ve Sculptu se skládají z nejmenších možných ploch, jakými jsou trojúhelníky.

Módy typu **SKETCH** a **PAINTING** kreslí každý tento kousek stejnou barvou. Pokud má na nějakou plochu světlo menší přístup, potom se plocha vybarví tmavějším odstínem dané barvy. **SKETCH** je na rozdíl od **PAINTING** rychlejší za cenu menší přesnosti. Při použití takového jednoduchého algoritmu jsou občas vidět i plochy, které rozhodně nemají být zobrazeny. To se nejčastěji stává u ploch, které jsou prostorově blízko sebe. Díky rychlosti se dá užívat jako předpremiéra. **PAINTING** mód odstraňuje dvojznačnosti pomocí rozdělení ploch na menší části. Tedy správně vykresluje plochy, které se protínají. To vyžaduje určitý čas navíc pro výpočet.

SCANLINE PAINTING mód používá pro generování obrázku odlišný algoritmus. Vytváří scénu bod po bodu dokud není scéna celá hotová. Přitom vyniknou i velmi malé plochy scény nebo objekty s množstvím malých ploch. Tyto tři módy jsou limitovány počtem barev, které může Amiga zobrazit. Jedná se o maximální počet současně zobrazitelných barev, kterých je 32.

Sculpt používá také vysoce kvalitní obrazový rozlišovací mód **HAM**. Mechanismus vytváření barev v HAMu je složitý komplex a bude stačit pokud budete vědět, že počet barev, které mohou být v tomto módu současně použity je 4096. V HAM módu se většina barev odvozuje z mapy 16ti barev. Vytvořit tedy takovou mapu je dosti náročné a proto při dokončování obrázku Sculpt ještě dalším výpočtem zoptimalizuje tuto mapu a s ní překreslí obrázek.

Nejrychlejší mód, který používá HAM je **SCANLINE SNAPSHOT**. Zde se již uplatňují přechody mezi odstíny barev, pokud je plocha na jedné straně jinak osvětlená jak na druhé. Sculpt rovnoměrně proloží obě koncové barvy škálou odstínů tvořících iluzi plynulé změny jasu plochy.

Při vykreslování se rozlišují povrchy materiálu **DULL** (kalný) a **SHINY** (jasný). Dalším krokem k přiblížení se k realitě je použití techniky ray tracing (cesta paprsku), kde se bere v úvahu dráha po, které se šíří paprsek světla a na níž mění svou intenzitu jasu pro každý bod na obrazovce. Tuto techniku používají všechny následující módy.

Mód **SNAPSHOT** se opět o krok přibližuje blíže k realitě. Snímek se podobá již skoro fotce; nicméně ještě chybí stíny. Pokud se jedná o výpočet některých jednodušších scén může být i rychlejší než **SCANLINE SNAPSHOT**.

Mód **PHOTO** je nejdokonalejším módem a počítá i stíny objektů, se zrcadlením a dalšími efekty reálného světa. Díky složitým výpočtům trvá doba zkompletování snímku při užití tohoto módu neskutečně dlouho.

Módy měníme v menu **OBSERVER MODE/...** Dále se zde dá měnit horizontální a vertikální rozlišení budoucího snímku.

LO-RES je horizontální rozlišení s 320ti body, **HI-RES** je horizontální rozlišení s 640ti body. **NO-INTERLACE** je vertikální rozlišení s 256ti body, **INTERLACE** je vertikální rozlišení s 512ti body. Jediné omezení, kdy není možno použít mód **HAM** je volba **HI-RES**, kdy je maximální počet použitých barev 16. Pokud máte navolený mód výpočtu snímku, který pracuje jedine v **HAMu** je Váš požadavek ignorován a při generování snímku je automaticky zvoleno rozlišení **LO-RES**. Vertikální rozlišení není ničím limitováno akorát při módu **INTERLACE** snímek nepřijemně bliká. Volba rozlišení má samozřejmě vliv na dobu výpočtu. Ta se nepřijemně protahuje počínaje módy užívající techniku ray tracing.

Příkazem **OBSERVER MODE BIT PLANES** se u módů bez techniky ray tracing dá ovlivňovat počet maximálně užitých barev. Převod mezi počtem maximálně užitých barev a počtem bit plánů je:

1	2	3	4	5
2	4	8	16	32

(pouze **LO-RES**) Pokud vložíte 0 nebo 6 Sculpt vybere největší možný počet pro daný mód výpočtu. Při specifikování čísla 24 (počet

současně zobrazitelných barev je 16777216) Sculpt uloží na disk roviny modré, červené a zelené. Tyto pak půjdou zobrazit pouze na jiné grafické kartě pro Amigu. Pokud není na jednom disku dost místa pro všechny tři soubory je možnost zadat pro každý zvlášť cestu nahrání ven. Pro tento typ se může zadávat navíc šířka a výška snímku, kdy maximální rozměr může být až 32768 x 1024 bodů.

ANTI-ALIASING (Kontrast [zastřeno] barevných přechodů). Pokud sleduje naše oko vzhled hran u těles na snímku v **HAM** módech, pozoruje schodovité hrubky na těchto hranách mezi dvěma velmi rozdílnými barvami. Právě tato ostrost barevných přechodů se v technické angličtině naývá aliasing a na snímcích ji lze propočítat až do kvalitní podoby skutečně realistických přechodů.

Kvalita tohoto výpočtu se ovlivňuje příkazem **OBSERVER ANTI-ALIASING NONE, GOOD a BEST**. Při **NONE** je ostrost na hranách temná a rozmazaná. Při **GOOD** je lepší a při **BEST** dostáváme vysoce kontrastní barevný přechod. Bohužel na úkor extra času na výpočet. Takže při tvorbě animace se doporučuje užívat volbu **NONE**.

DITHERING (jemnost přechodů). Jedná se o přechod od jedné barvy ke druhé. V **HAM** módech i při užití 4096 barev není možné vyrobiť dokonalý přechod, který by lidské oko nepoznalo. Při vypočítávání přechodů Sculpt používá tuto techniku a v barvovém omezení potom vznikají na snímku zrnka jednotlivých okem lehce rozpoznatelných barev. Použitím příkazu **OBSERVER ANTI-ALIASING DITHERING** je možno vložit procentní hodnotu ze standardní. Při čísle menším jako 100 se bude zrnění snižovat a skoky mezi barvami budou patrnější. Nulová hodnota eliminuje použití techniky dithering a přechod bude vykreslen jednou průměrnou barvou. Naopak hodnoty větší než 100 způsobí vyšší zrnění a zjemnění přechodu.

TILT (natočení). Nejjednodušší bude si představit focení šikmého věže v Pise. Pokud bychom tuto věž chtěli mít na snímku rovně, stačí vertikálně (svisle) natočit fotoaparát. Tuto funkci zastává příkaz **OBSERVER TILT**. Zadává se úhel

ve stupních. Při hodnotě kladné se fotoaparát naklání doleva, při záporné doprava. Hodnota 90 otočí snímek do vodorovné polohy, hodnota 180 ho otočí vzhůru nohama. Sculpt pochopitelně zvolí objektiv kolmo ke značce target, takže se není potřeba obávat o naklonění pouze v rovině fotografa.

Příkaz **OBSERVER DISPLAY EARLY** provede při tvorbě snímku nejprve celkovou kalkulaci a potom zčne průběžně s výpočtem snímek vykreslovat.

Příkaz **OBSERVER DISPLAY LATE** zruší normální funkci programu a snímek zobrazí až bude celý výpočet hotov. Pokud není v paměti už dost místa pro celkový výpočet a na disku místo ještě zbývá, je možno tato kalkulovaná data ukládat na disk pokud ve startup-sequenci připravíte nové zařízení "SATEMP:" příkazem "mount". (mount SATEMP:)

Ze snímku se můžete zpět do Sculpt screenu dostat pouze pokud je ukazatel (šipka) viditelná a to postupně kliknutím levého a pravého mouse fire.

Snímek si můžete znovu zobrazit příkazem **PROJECT SHOW IMAGE** a odejít z něho již popsaným způsobem. Pokud chcete snímek zničit pro uvolnění paměti použijte příkaz **PROJECT UNLOAD IMAGE**. Pokud chcete zastavit proces tvorby snímku, je to možné až po ukončení hlavního výpočtu použitím příkazu **OBSERVER ABORT**. Ze snímku potom máte pouze tu část, kterou počítač stihl vytvořit.

Užití paměti.

Pokud se chcete informovat o množství volné paměti nebo o množství použitých základních geometrických objektů použijte příkaz **OBSERVER STATUS**. Ten zapne popř při zapnutém vypne informační řádek v horní části obrazovky programu. Pokud je málo paměti snadno se může program poškodit a nenávratně padnout. Většinou však včas varuje před nedostatkem paměti. Je proto vhodné sem tam za čas scénu nebo hotový snímek zapsat na disk. Program však ještě naštěstí vlastní inteligencí umožňuje operativně uvolňovat paměť přepsáním právě nepotřebných rutin a jejich pozdějším opětovným nahráním. Tato operace se dá řídit

i ručně a to příkazem **PROJECT UNLOAD CODE** popř. pro opětné nahrání rutin **PROJECT LOAD CODE**. Při přepsaných rutinách Sculpt potřebuje pro každou operaci přitáhnout potřebné rutiny z disku a proto je lepší disketu se Sculptem ponechat alespoň v jedné mechanice. Právě tak jako rutiny mohou být uvolněny pro

paměť, může být pro potřeby volné paměti přepsán i Workbench. To se dá provést pouze při všech uzavřených oknech ve screenu Workbenche.

Použijeme k tomu příkaz **PROJECT UNLOAD WORKBENCH**. Příkazem **PROJECT LOAD WORKBENCH** se systém opět vytvoří. Pokud jde o volnou paměť,

tak čím větší je snímek a čím kvalitnějším módem je tvořen, tím více paměti je zapotřebí. Např. při použití **INTERLACE** se množství požadované paměti pro snímek zdvojnásobuje.

*pokračování příště:
by Upper*



Dokončení z minulého čísla:

Jméno pointeru (ukazovátka myši) je Topi (podle mého bratrance).

Clear All, Clr song only, Exit MED

Toto jsou velice nebezpečné funkce, jsou tak nebezpečné, že po jejich zvolení musíte ještě potvrdit OK!

Clear All - maže song a odstraňuje všechny nástroje z paměti. Dvěma slovy: maže všechno.

Clr song only - není už tak destruktivní. Smaže song, nástroje vám však zůstanou. To je pro případ, že chcete udělat novou hudbu a nechcete znovu hledat a nahrávat nástroje.

Exit MED - nejničivější funkce, opuštění programu.

Add Paths, Rem paths

Mají vliv na jména samplů, když nahráváte songy nebo samplu.

Add path - připojí kompletní path samplu. Když např. nahrajete sampl "Popsnare2" z disku nazvaného "ST-01:", tak bude sampl přejmenován na "ST-01:Popsnare2".

Rem Paths - songy vytvořené Trackerem mají obvykle názvy samplů jako "ST-02:AhhVox". Pokud chcete aby byly samplu nahráty pomocí path listu a ne pomocí absolutního jména (např. pokud máte samplu na harddisku), můžete z počátku názvu odstranit výraz "ST-xx:". Pokud ale budete mít zapnutou funkci Rem Path, budou jakékoliv path odstraněny ze začátku jména samplu rychle při jeho nahrávání. Oba výše popsané gadgety mohou být aktivní zároveň.

☐ **Hlasitosti**

Pro každý kanál můžete zvolit nezávislou relativní hlasitost. Když je hlasitost nastavena na 64, hraje kanál s plnou hlasitostí, při 32 s poloviční hlasitostí atd. Můžete nastavit jakoukoliv hodnotu mezi 1 a 64. Je zde však ještě jedna hlavní hlasitost, která má vliv na VŠECHNY kanály.

Tak například když bude hlasitost kanálu 32, hlavní hlasitost také 32 a hlasitost nástroje 64, tak výsledná hlasitost bude 16.

☐ **MIDI**

MED má výstup not a některých příkazů na externí MIDI-zařízení. Když se rozhodnete použít nějaký nástroj jako MIDI-nástroj, musíte pro něj zvolit MIDI kanál. K tomu vám poslouží gadget "MIDI channel". Pokud např. zvolíte MIDI channel 2, bude sampl poslán na MIDI kanál č. 2 (jednoduché, že?).

Musíte však také aktivovat MIDI (clicknutím na "MIDI active"). Pokud je však sériový port použit nějakým jiným programem, nemůžete použít MIDI. Potom musíte tento jiný program ukončit a zkusit to znovu.

Poté co jste aktivovali MIDI, začne MED posílat "active sensing" zprávy (\$FE). Teď můžete zkusit hrát s nástrojem a měli byste slyšet jeho zvuk z MIDI zařízení.

MED nyní využívá implicitní předvolbu kanálů (kterou máte nastavenou na MIDI zařízení). Pokud chcete zvolit jinou předvolbu, můžete to udělat pomocí gadgetu "MIDI preset #". Číslo 0 znamená, že je použita implicitní předvolba.

MIDI nástroje můžete používat pro všech 16 kanálů.

Vkládání not pomocí MIDI

Můžete použít své klávesy, syntetizér nebo cokoli ke vkládání not (a tím se vyhnout nepřijemnému hraní pomocí klávesnice Amigy). Pokud tak chcete učinit, musíte nejdříve aktivovat gadget "Input active". Pokud je editace zapnuta, může MIDI zařízení posílat do Amigy noty.

Možná si všimnete, že nemůžete přímo použít všechny oktávy, které jsou dostupné v MIDI zařízení. S tím vám pomůže "Instrument transpose". Můžete mít dva nástroje s identickým nastavením a s rozdílným transponováním. Pomocí transponování můžete dosáhnout plný rozsah not.

☐ **Transpose**

Toto je jediný panel, který se nezměnil od verze MED V2.00. Obsahuje funkce, které transponují některé části songu a dvě blokové funkce (rozšířit a smrštit).

Song, Block, Track: Octave up/down, halfstep up/down: Song transponuje celý song, blok celý blok a stopa celou stopu.

Play transpose: nijak nemění zapsané noty, má pouze vliv při přehrávání skladby.

S: All Only this: Pokud chcete transponovat pouze jeden nástroj, vložte Only this. Teď bude transponován pouze právě aktivní nástroj. All transponuje vše.

Expand: Máte vytvořen pěkně znějící blok a rádi byste zahrnuli nějaké patterny s rychlými rytmy, ale všimnete si, že blok hraje pro tyto rychlé patterny příliš pomalu. "Expand" zdvojnásobí velikost bloku a vytvoří prázdné linky mezi notami. Nyní můžete zdvojnásobit tempo a vložit patterny s rychlými rytmy.

Poznámka: Při Expand nesmí být blok delší než 128 řádek. Pokud chcete udělat patterny rychlých rytů, podívejte se nejdříve na instrukce pro příkazy FF1, FF2, FF3. To by mohla být snadnější cesta.

Shrink: Když máte rozšířený blok, můžete ho vrátit do původního stavu použitím této funkce.

□ Samplelist

Konečně poslední panel. Tento panel zobrazuje MED path file. Pokud nemáte MED paths, potom je displej prázdný.

Jak vytvořit MED paths?

S použitím file requesteru načtete adresář vašeho disku samplů. Pak se přepnete do panelu Samplelist. Nyní klikněte na "Add: Dir". Měly by se objevit jména souborů z adresáře. Prozkoumejte obsah adresáře a pokud obsahuje soubory, které nejsou samplý, odstraňte je z výpisu (samozřejmě nikoliv z disku) pomocí "Del: Name". Opakujte tuto proceduru pro každý disk samplů, který máte.

Pokud jste vytvořili MED paths, budete je pravděpodobně chtít uložit na disk. L->CD S: udělá tuto práci. Pokud kliknete na CD, path file bude uložen do právě aktivního adresáře. Ujistěte se, že je to adresář, ze kterého startuje MED!!! Pokud kliknete na S:, bude soubor uložen do adresáře S:

Pokud budete chtít později připojit nějaké vstupy do adresáře, můžete z tohoto listu vymazat celý adresář pomocí "Del: Dir". Potom můžete znovu nahrát tento adresář. Můžete však také připojit třeba jen jeden vstup. Pokud kliknete na "Add: Name", jméno právě aktivního samplu bude připojeno k listingu. Připojeny jsou také repeat/rep. lenght hodnoty (forma: Asia::480/5362). Všimněte si, že předešlý vstup se stejným jménem není vymazán, takže ho musíte vymazat sami (pokud chcete připojit rep./rep.len hodnoty do listingu).

Pokud bude právě aktivním nástrojem MIDI nástroj a připojíte jeho jméno, jméno bude mít formu E.Piano::M6/4. První číslo je kanál, druhé je předvolba. Když později nahrajete nástroj tohoto jména, bude nastavena předvolba MIDI-channel.

V pravém horním rohu je box ukazující jméno adresáře. V podstatě ukazuje pouze jméno posledního adresáře v path, protože je nejvýznamnější. Pro zajímavost některé mé nástroje jsou umístěny v adresáři:

dh0:music/sampleinstr/ST-01/

Potom by box měl ukázat pouze "dh0:music/" pro každý adresář, ale protože ukazuje pouze poslední adresář, ukáže pouze "ST-01/", což je myslím daleko užitečnější.

Šipky doleva a doprava vás přesunou do dalšího/předešlého adresáře. Číslo adresáře je ukázáno v malém boxu.

Konečně je zde gadget "Load". Ten je použit pro nahrání nástroje, jehož jméno je na bílém pozadí.

A nakonec nějaké ekvivalenty z klávesnice:

Alt - numeric keypad-8 = scroll listing nahoru

Alt - n.k-2 = scroll listing dolů

Alt - n.k-4 = předešlý adresář

Alt - n.k-6 = další adresář

Alt - keypad-9 (PgUp) = scroll list o 1 stranu nahoru (o 5 vstupů)

Alt - keypad-3 (PgDn) = scroll list o 1 stranu dolů

Alt - keypad-7 (Home) = na začátek listu

Alt - keypad-1 (End) = na konec listu

Alt - keypad-5 = load sampl

Příkazy a efekty playeru MED v2.10

Tato sekce manuálu vám dá informace o efektech a příkazech. Takto vypadá zápis příkazu nebo efektu v "notové" podobě:

Máme notu C-2 1234. Umístění čísla příkazu a databytů bude následující:

C - 2	1	2	3	4
		číslo příkazu	data	bytes

Příkazy vkládáte obvykle ručně (zapněte editaci, přesuňte kurzor na číslo příkazu a napište číslo příkazu). Bude to trochu snadnější, když vypnete automatic advance pomocí Ctrl-A, neboť kurzor se neposune na spodnější řádek a bude stále ve stejném řádku. Tak budete moci snadněji dopsat parametry za příkaz.

Použitelné příkazy jsou: 0, 1, 2, 3, 4, 5, A, B, C, D, E a F. Zde je popis každého z nich:

Příkaz 0: ARPEGGIO MIDI: žádná akce

Tento příkaz mění rychle výšku noty (6x během jedné noty). To může být použito pro tvoření akordů nebo speciálních efektů. Pokud jste poslouchali hudbu na starém dobrém C-64, museli jste slyšet arpeggia. Výška je měněna mezi třemi různými hodnotami během jedné noty:

1. výška je výška původní noty
2. výška je výška původní noty + o 1. číslo (databyte) půltónů nahoru
2. výška je výška původní noty + o 2. číslo (databyte) půltónů dolů.

Poznámka: výšky jsou během hry měněny takto: 3.výška / 2.výška / 1.výška / 3.výška / 2.výška / 1.výška a to 6x za notu.

To je trochu obtížné na pochopení, tak to vysvětlím na příkladě. Chcete vytvořit akord s hlavním tónem C.

1. výška je C (v tomto příkladě C-2)
2. výška je E-2 (o 4 půltóny vyšší než C-2)
3. výška je G-2 (o 7 půltónů vyšší než C-2)
- 4 půltóny od C-2 7 půltónů od C-2

Výsledek:

C-2 1047

--- 0047

--- 0047 atd...

S některými nástroji zní arpeggio dobře, s některými hůře.

Příkaz 1: SLIDE UP MIDI: pitchbender up

Tento příkaz mění skluzem výšku tónu ve stopě (a tak můžete dělat efekty jako např. siréna apod.).

S Amiga samplý: snižuje periodu noty o hodnotu 6x databyte. Zní to moc technicky? Ano... Minulá dokumentace obsahovala podrobné instrukce pro tvorbu skluzů. Tato verze MEDu má však příkaz pro automatické vytvoření skluzu (Amiga-T). Proto si myslím, že další instrukce už nebudou třeba. Pokud používáte tuto funkci

pro zvláštní efekty (ne skutečné skluzy), můžete experimentovat s hodnotami databyte. Zkuste třeba toto:

```
A-1 1000
--- 0000
--- 010F
```

S MIDI: tento příkaz pracuje s MIDI jinak než se samplý. Ve skutečnosti mění pitchbender o 48x databyte kroků nahoru. Protože aktuální rozsah pitchbenderu může být odlišný podle různých MIDI-zařízení, musíte najít správnou hodnotu experimentováním. Také je zde jedna věc, kterou byste měli vědět: když je hrána nová nota, pitchbender není automaticky zresetován. Abyste pitchbender zresetovali, musíte použít stejný příkaz s nulovým databytem.

Příklad:
G-2 L1FF
--- 0000
--- 0100

Příkaz 2: SLIDE DOWN MIDI: pitchbender down

O tomto příkazu není třeba říkat více. Pracuje jako SLIDE UP, ale s jediným rozdílem, že skluz je směrem dolů.

Příkaz 3: PORTAMENTO MIDI: žádná akce

Toto je další skluzový příkaz (pokud jste používali předešlé verze MEDu a myslíte si že toto je vibrato, podívejte se na příkaz 5). Tento příkaz může být použit pro snadnější děláni perfektních skluzů. Nejdříve si dáme příklad:

```
C-2 5000 --- je hrána nota C
--- 0000
E-2 5305 --- tato nota není hrána!! Místo toho je cíl
skluzu nastaven na G-2 a rychlost skluzu je 5
--- 0300
--- 0300 --- když je rychlost 0, použije předešlou
rychlost
--- 0306 --- rychlost může být samozřejmě změněna
V tomto případě by měl proběhnout skluz od C-2 do
E-2, ale skluz se zastaví přesně když je dosažena nota E-2.
Používání těchto skluzů je však snadnější pomocí auto-
matického tvoření skluzů, viz Edit/S1 v minulém čísle.
```

Příkaz 4: VIBRATO MIDI: modulation wheel

Toto je nový vibrato příkaz (kompatibilní s NoiseTrackerem). Je daleko lepší než ubohé vibrato z předešlých verzí MEDů.

První číslo databyte je rychlost vibrata, druhý je hloubka vibrata. Pokud jsou tato čísla nulová, je použita předešlá hloubka a rychlost.

Příklad:
F-2 5000
--- 0000
--- 0433 --- pomalé, ne moc hluboké
--- 0437 --- hlubší
--- 043F --- plná hloubka
--- 0482 --- rychlé, ne moc hluboké

MIDI: tento příkaz má vliv na modulation wheel právě aktivního kanálu. Data byte může být 00 - 7F. 00 = žádná modulace, 7F maximum. Hodnoty 80 - FF jsou rezervovány pro pozdější rozšíření a zatím nebudou pracovat.

Příkaz 5: OLD VIBRATO MIDI: žádná akce

Toto je starý vibrato příkaz (dříve to byl příkaz č. 3). Když nahráváte skladby ze starého MEDu, příkaz 3 je automaticky zkonvertován na 5.

Výška tónu se automaticky mění mezi dvěma hodnotami, databyte je hloubka.

Příklad:
A#1 2502
--- 0507 --- zvyšuje hloubku
--- 0517
--- 0527
--- 0537

Příkaz A: VOLUME SLIDE MIDI: žádná akce

Tento příkaz existuje pro kompatibilitu se SoundTrackerem. V MEDu používáte proto příkaz D!

Příkaz B: POSITION JUMP MIDI: position jump

Pomocí tohoto příkazu můžete dělat skladby, jejichž začátek je hrán jenom jednou a potom je stále opakována jistá část. Position jump způsobí skok na playsequenci, jejíž číslo je v databyte tohoto příkazu.

Pokud je databyte nula, playseq skáče do prvního vstupu.

Příklad:
--- 0B02 - začne hrát od playsequence č. 3

Příkaz C: SET VOLUME MIDI: set volume

S tímto příkazem můžete změnit hlasitost nástroje. *Příklad:*

```
A-3 4C20 --- nota je hrána s hlasitostí 20
K dispozici máte 65 úrovní hlasitosti (0 - 64). 0 =
žádný zvuk, 64 = maximum. Databyte pro příkaz C může
být 00 - 64 nebo 00 - 40 (decimal nebo hex). Neprogramá-
toři budou pravděpodobně užívat desítková čísla. Přepínat
si je můžete v panelu Play pomocí Dec/Hex. Můžete také
měnit hlasitost už zahrané noty. Všimněte si, že to nepra-
cuje s MIDI-nástrojem.
```

Příklad:
A-3 4000
--- 0000
--- 0C10 -- hlasitost do 10

Příkaz D: VOLUME SLIDE MIDI: žádná akce

Hlasitost můžete snadno snížit nebo zvýšit pomocí tohoto příkazu. Databyte je rozdělen do dvou částí, a to tak, že takto:

```
C-3 3D01
crescendo decrescendo
```

Pokud je crescendo nula, pak je provedeno decrescendo. Jinak je provedeno jen crescendo. *Příklad:*

```
C-2 3C40
--- 0D01
--- 0D01
--- 0C20
```

Jedna jednotka v těchto příkazech znamená šest aktuálních jednotek hlasitosti, takže tento příklad bude vypadat, jako když použijete příkaz C.:

```
C-2 3C40 -- desítková hlasitost
--- 0C34 -- -6
--- 0C28 -- -6
--- 0C40 -- +12
```

Příkaz E: žádná akce MIDI: pan control

S MIDI nástroji ovládá tento příkaz stereo lokaci zvuku. Data byte může být 00 - 7F.

Levý - 00
Střední - 3F
Pravý - 7F

Pokud jste používali MED V2.00/2.01 nebo Noise/SoundTracker, možná si vzpomenete, že tento příkaz ovládal nízkopropustný filtr. Myslím si však, že je zbytečné použít příkaz E pouze pro jednoduchý přepínač. Podívejte se na příkaz F.

Příkaz F: TEMPO/MISC**MIDI: tempo/misc**

Příkaz F má mnoho různých funkcí, které závisí na hodnotě databajtu.

Pokud je v databajtu nula, tento příkaz způsobí bezprostřední skok do dalšího bloku (nebo na začátek tohoto bloku, pokud přehráváte jen jeden blok). Tuto funkci je však lepší implementovat tak, že budete dělat kratší bloky (zabere to méně paměti). Příklad:

C-2 4F00 -- toto je poslední nota tohoto bloku

Pokud je databyte 01 - F0, příkaz změni tempo. Pokud je nové tempo 01 - 0A, je kompatibilní s Trackerem. Příklad:

E-3 6FF0 -- nejvyšší tempo

--- 1111

--- 0F0B -- nejpomalejší

Databajty FF1 - FFF jsou rezervovány pro speciální akce, některé z nich jsou už použity:

FF1 způsobí, že nota je hrána dvakrát. Touto cestou je snadné vytvářet rychlé rytmy. Takže pokud napíšete

C-3 2FF1 je to stejné, jako

C-3 2000

C-3 2000 se dvojitou rychlostí.

Příkaz FF2 hraje notu jenom jednou, ale nota nestartuje hned. Takže C-3 2FF2 je stejné jako

--- 0000

C-3 2000 s dvojitým tempem

FF3 pracuje jako FF1, ale nota je hrána 3krát (velice rychlé tempo)

FF8 vypíná zvukový filtr (power LED zhasne)

FF9 zapíná zvukový filtr (power LED svítí)

FFA posílá na MIDI příkaz "hold pedal on" (pracuje pouze s MIDI nástroji)

FFB posílá na MIDI příkaz "hold pedal off"

FFD pracuje pouze s Amiga-samply. Způsobí, že výška kanálu bude nastavena na výšku nové noty, ale nová nota není znovu hrána.

C-1 2000 - hraje notu

--- 0000

C-2 2FFD - nehraje notu, jen nastaví hlasitost na C-2

FFE bezprostředně zastaví hraní. Pokud chcete udělat song, který hraje jenom jednou, vložte tento příkaz na jeho konec. Tento příkaz však může být vložen i velice snadně: klikněte na "Stop playing" a držte přitom Shift.

FFF zastaví notu v aktivní stopě. Pracuje s Amiga i MIDI nástroji. Je to podobné jako C00 pro Amiga samply. Příkaz FFF vznikl proto, že C00 nefunguje pro MIDI nástroje.

Takže, vážení čtenáři, věřím, že vám tato dokumentace přinesla hodně nových informací. Jsem si vědom toho, že byla dost odborná a pro začátečníky zřejmě málo pochopitelná, ale vycházím z toho, že s MEDem budou pro jeho relativní složitost seriózně pracovat spíše hudebníci a znalci hudebních programů. Proto jsem se také snažil zachovat původní značení efektů, anglické názvy apod. Začátečnickům bych doporučoval některé jednodušší hudební editory, jako např. SoundTracker nebo NoiseTracker. Děkuji za pochopení.

Přeložil CRACKSOFT



POZOR!!! POZOR!!! POZOR!!!

Vážení čtenáři RESETu,

jako prvním v Československu, a jak pochopíte později, i na celém světě, se Vám dostává senzační a původní zpráva pro časopis RESET (teď konkurence bledne závistí) o něčem, co ještě včera a možná i zítra se bude zdát pouze neskutečným snem.

Podle neověřených, ale pravdivých posledních zpráv, povážlivě klesly akcie na všech světových burzách takovým softwarovým velikánům, jako např. Microsoft, Sierra on Line, Thalion, Microprose, Delphine Software, Lucasfilm Games, Ocean a mnoha dalším. Pátrali jsme po této příčině, protože nám připadlo krajně podezřelé, že by se ve stejný okamžik "potápělo" takové množství firem a mezi nimi i Microsoft se svým Windows 3.0. V prvních chvílích jsme naráželi na posměch od kolegů z renomovanějších periodik, jako např. Chip, Amiga Welt, PC World, kteří nemohli pochopit, že se snažíme uspět tam, kde oni ztroskotali.

Ale nepoddávali jsme se a pokračovali v pátrání. Měli jsme štěstí v tom, že jsme objevili u jednoho velmi starého muže v českých pohraničních horách (místo blíže nespecifikujeme, tak zněla jeho podmínka), disketu, na které, jak se ukázalo, byla databanka jmen a adres nejlepších softwarových odborníků na grafiku a animaci. Vůbec i sama disketa byla velmi zajímavá, neboť celá databanka byla pořízena v Superbazi verze -1.001 (!!!), se kterou uměl pracovat pouze onen tajemný starý muž. Tvrdil také cosi o tom, že ji vlastně vynalezl on, později že mu byl zcizen její zdrojový text, čert mu věř! My jsme ho vlastně ani neposlouchali, neboť jsme v ní narazili na něco, co nám potvrdilo, že jsme na dobré cestě.

Totíž mezi desítkami jmen odborníků, které jsme znali z titulků her a jiných programů, jsme objevili jednoho, o němž jsme nikdy nic neslyšeli. A navíc, snad to můžeme prozradit, teď se, vážení čtenáři, podržte, ON byl z Československa!!! Neváhali jsme a vydali se na ono místo, kde by měl dotýčný bydlet.

Měli jsem štěstí, že v onom místě měl náš redakční kolega bratrance, od kterého se dozvěděl, a to nám opět potvrdilo naši domněnku, že pokračujeme správným směrem, že se ještě za éry prvních sinclairů a atárek objevil grafický program, který na těchto "osmibitácích" simuloval 256 barev v 378.639 odstínech v trojrozměrném provedení a jak se ukázalo, tento osmý div světa vytvořil mladý muž, známý pod předzdvíčkou U.... Tak to už jsme byli téměř doma, neboť i hloupého by napadlo, že...

Samozřejmě, že mluvíme pravdu, ale kdo do této chvíle nepochyboval o naší pravdomluvnosti, asi zapochybuje nyní. Protože to, co si přečtete o kousek dál, to je tak neuvěřitelné...

Po delším hledání adresy, kde se měl U.... nacházet, jsme přece jen dorazili k cíli. Obyčejný dům, který vůbec nenaznačoval, jaký významný člověk v něm bydlí.

Zvoníme na zvonek u dveří, dveře se otvírají a za nimi stojí ON. Vysoký, štíhlý, prostě takový, jakého jsme si ho představovali. První rozhovor vypadal asi následovně:

"Dobrý den, my jsme z RESETu a chtěli by...."

"Ááá, tak přece jen RESET, myslel jsem si, že budete první."

Touto větou nás dotýčný tak překvapil, že jsme skoro oněměli. Ovšem naše kamenné postavy byly vystřídány bleskovým úprkem ve chvíli, kdy nás U.... pozval dál. A my jsme to uviděli!!! Jeho pracovnu!!! Místnost, kde tvoří SOFT s velkým S!!! Ano, byli jsem přímo v srdci všeho, v centru, od kterého začal velký krach softwarových firem!!!

Velký U.... nám totiž předvedl věc, o které si dovolíme tvrdit, že to bude nejen první česká SUPERBOMBA, ale i SUPERBOMBA světová. Ukázal nám produkt, který nemá chybu!!! Vy, vážení čtenáři, kteří zbožňujete všechny ty Wingse, Lemmingse, Elvíry, Turricany, Unrealy a mnohé další oplzlé, ubohé, hloupé nanicovaté, graficky fušersky provedené hry, budete zasaženi přímo do svého nitra tak, jako náš šéfredaktor, který musel být převezen na jednotku intenzivní péče.

Bohužel nic bližšího Vám v této chvíli nemůžeme sdělit, protože jsme vázáni tajemstvím, snad jen toto: jedná se o software (používáme tohoto slova proto, protože to nechceme blíže specifikovat a navíc si myslíme, že to ani specifikovat nelze, že budou muset lingvisti pro tento software vymyslet nový název), který vychází z velmi úspěšné (i u nás) knihy a posléze natočeného, také velmi úspěšného filmu. Snad se nám podaří do dalších čísel RESETu získat svolení k publikování dalších podrobností, či snad dokonce otisknout rozhovor s autorem, který zatím chce zůstat v anonymitě.

Vážení čtenáři, kteří jste dočetli až sem, jsme zdrceni tím, co jsme viděli, ale vše, co jste četli je pravda. Víme co je naše povinnost a budeme se snažit pro Vás přinést další informace, které již známe, ovšem...

A kolegům z konkurenčních listů chceme tímto vzkázat, že toto není žádná novinářská kachna, ale prostě jsme měli více štěstí a samozřejmě schopností.



Možnost předplatného Podmínky inzerce

Na této straně jsou dva abonentní kupóny, pomocí nichž si můžete RESET objednat. Předplatné na celý rok činí 201,- Kčs, tedy 22,- Kčs za jedno číslo + 25,- Kčs za 1. číslo.

V případě, že si chcete objednat jen některá čísla (ovšem už za cenu 25,- Kčs/ks), vyznačte tato na rubu složanky ve zprávě pro příjemce. Veškeré platby poukazujte žlutou složenkou na adresu redakce.

Jak tedy jistě vidíte, předplatitelé dostanou prakticky jedno číslo časopisu RESET zdarma. A mají samozřejmě navíc jistotu, že každý RESET dostanou poštou až do domu.

Inzeráty se přijímají pouze na originálním kupónu, který naleznete na následující straně.

Cena za uveřejnění privátního inzerátu je poplatek 10,- Kčs, který uhradíte žlutou složenkou typu C na adresu redakce. Cena plošné reklamy včetně grafické úpravy je 15,- Kčs za 1 cm². Redakce poskytuje slevy na plošnou reklamu podle individuální domluvy. Na vyžádání zašleme aktuální ceník a vzorník písem (fontů), v kterých jsme schopni vaši reklamu zajistit.

Redakce neručí za termín otištění reklamy. Reklamy jsou zveřejňovány tak, jak jsou doručeny na adresu redakce.

Možnost předplatného Podmínky inzerce



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

- ☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs
- ☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....
Obec.....PSČ.....Podpis.....



Abonentní kupón 1991



Závazně objednávám

- ☐ RESET - všech 8 čísel 176 Kčs
- ☐ RESET - pouze.....čísel * 25,- Kčs Kčs

Jméno.....Ulice.....
Obec.....PSČ.....Podpis.....

Anketní lístek

Bude prostředkem k získání informací o zájmech našich čtenářů. Jednotlivé rubriky budou vyhodnoceny a s výsledky budete seznámeni v příštím čísle.

Výsledkům ankety přizpůsobíme obsah příštích čísel RESETu. Anketní otázky lze zodpovědět i na korespondenčním lístku apod. s vyznačením hesla ANKETÁ.

Všem AMIGA klubům...

V případě Vašeho zájmu nabízíme spolupráci při tisku a distribuci Vašich zpravodajů, manuálů, návodů apod. Podmínky dohodneme v konkrétních případech jednotlivě.



ANKETA ANKETA ANKETA

Jak už bývá zvykem u všech zavedených časopisů, vyskytují se v nich žebříčky nejlepších a nejhorších programů a her.

Herní rubriky už vás provázejí od prvních čísel RESETu. Co by to však bylo za žebříček, kdyby ho nemohli ovlivnit ti, kterých se to nejvíce týká (těžcí playeri a lamači joysticků). Proto je zavedena tato anketa, ve které se mohou vyjádřit sami hráči a uživatelé.

Tyto rubriky Vám usnadní orientaci v nepřehledném množství programů a her. Vaše anketní lístky budou každý měsíc slosovány a výherce obdrží od redakce balíček disket. Avšak do slosování budou zařazeny pouze lístky, které budou vyplněny ve všech rubrikách (všech 5 programů do každé rubriky). Těšíme se na Vaše tipy!!!

Proto – softwarové firmy – třeště se, je tady anketa RESETu a ta je nemilosrdná!!!

Kupon pro inzerci v **RESETu**

Jméno:.....

Příjmení:.....

Podpis:.....

Text inzerátu:

Prosíme, nezapomeňte uvést v textu inzerátu svou adresu nebo telefon!!!

RESET

ANKETNÍ KUPON

1) Věk.....let

2) Vlastním Amigu:

- a) 500
- b) 1000
- c) 2000
- d) jiný typ - uveďte.....

3) Na AMIZE se zajímám především o:

- a) hry
- b) grafiku a animace
- c) hudbu
- d) využití v praxi (užitkové a systémové programy)
- e) programování

4) V RESETu bych uvítal zejména popis tohoto programu:.....

Vyhovující odpověď zakroužkujte a u otázky č.3 můžete zakroužkovat i více odpovědí.

NABÍDKA HARDWARU I SOFTWARE:

Firma Connent Vám nabízí:

• Commodore Video Supergame	cena 4.600,- Kčs
• Commodore C64 II	cena 5.200,- Kčs
• Datasette 1530	cena 860,- Kčs
• Síťový zdroj pro C 64	cena 1.200,- Kčs
• Commodore C64 II + Floppy 1541 II	cena 10.300,- Kčs
• Joystick Quick Shot II	cena 195,- Kčs
• Amiga 500, 3.5", myš	cena 15.200,- Kčs
• Commodore A 520 modulátor PAL	cena 1.010,- Kčs
• Rozšíření 512 kB pro A 500	cena 2.100,- Kčs
• Power Board - A500-IBM PC kompat. + 512 kB + MS DOS 4.01	cena 13.100,- Kčs
• Amiga 2000, 3.5", 880 kB, myš	cena 29.500,- Kčs
• Pevný disk 40 MB + 2 MB paměť	cena 31.000,- Kčs
• Amiga monitor 1084 S, 14", kabel	cena 12.300,- Kčs
• Genlock VES One (Digi View 4.0)	cena 63.700,- Kčs
• Alladyne 5000	cena 41.800,- Kčs
• Alladyne 7000	cena 52.000,- Kčs
• Digi Gen	cena 31.800,- Kčs

Software

• Imagine	cena 13.800,- Kčs
• Real 3D	cena 8.200,- Kčs
• Broadcasttittel II	cena 11.600,- Kčs
• D Paint III	cena 6.900,- Kčs

Všechny výše uvedené produkty si můžete vybrat a zakoupit na adrese:

CONNECT, Lannova 63, 370 01 České Budějovice, tel.. 038/26245.

Vážení čtenáři, protože se množí dotazy ohledně zaslání starších čísel RESEtu, chceme Vám sdělit, že omezené množství ještě v redakci máme. Proto ti z Vás, kteří mají o tyto čísla zájem, vyplňte následující kupón, vypočtenou částku zaplaťte poštovní poukázkou a zašlete na adresu: RESET, Kvapilova 762, 666 01 Tišnov.

Nezapomeňte, kdo dřív...

Jméno, příjmení:.....

Adresa:.....

Závazně objednávám tato čísla časopisu RESET: (vybraná čísla zakroužkujte!!!)

1

2

3

Datum:..... Podpis:.....