

**proxima**  
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

PROGRAM  
PRO TVORBU  
ZVUKOVÝCH  
EFEKTŮ

# EDIT SAMPLER

URČENO PRO POČÍTAČE : DELTA  
SINCLAIR ZX - SPECTRUM /+/128  
DIDAKTIK GAMA, DIDAKTIK M

---

**INSTRUCTION MANUAL**

---

( C ) 1990



# POZOR!

Čtete pozorné licenční podmínky firmy **PROXIMA** předtím než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou **PROXIMA**.

Podle této smlouvy na Vás nepřechází vlastnická práva k software, ale získáváte právo pouze užívat software po dobu platnosti této smlouvy podle dále uvedených podmínek.

## Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na jediném počítači a smí si pořídit jedinou bezpečnostní kopii nosného média.

2. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.

3. Firma **PROXIMA** neručí za bezvadný chod programu na amatérsky upravených počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi včetně interface vlastní výroby.

4. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka kterou jste zaplatili.

## **HQ-EDIT SAMPLER**

je zatím nejdokonalejším elektronickým záznamovým zařízením pro ZX-Spectrum, založeným na vzorkování signálu a prvním zařízením s možností mixování akustických signálů, realizovaným jen programovými prostředky.

## **OVLÁDÁNÍ PROCRRMU**

je možné pomocí kláves 6, 7, 8, 9, 0 (kursorové klávesy) nebo Kempston joysticku.

## **SIGNALIZAČNÍ PRVKV**

<b>COUNTER</b>	- ukazatel bitu paměti
<b>RORESS</b>	- ukazatel adresy
<b>START</b>	- počátek pracovní oblasti, rozsah nastavení 33000 - 65534
<b>END</b>	- konec pracovní oblasti, rozsah nastavení 33001 - 65535
<b>LENCTH</b>	- délka pracovní oblasti (rozdíl <b>END</b> - <b>START</b> )
<b>LOOP</b>	- indikace počtu přehrání záznamu, rozsah nastavení 1 - 255
<b>REC SPEED</b>	- rychlost nahrávání, rozsah nastavení 1 - 255. Se vzrůstající rychlostí stoupá kvalita záznamu a současně se zkracuje jeho možná doba
<b>PLAY SPEED</b>	- rychlost přehrávání, rozsah nastavení 1 - 255
<b>ZOOM-EDIT</b>	- přepínač zobrazení záznamu, v poloze <b>ON</b> je možno záznam editovat. Současně ovlivňuje rychlost převíjení záznamu
<b>REVERSE</b>	- přepínač pro směr přehrávání záznamu, v poloze <b>ON</b> se přehrává zpětně.
<b>RUTOSTART</b>	- přepínač pro automatické nahrávání, v poloze <b>OFF</b> začíná nahrávka stiskem <b>REC</b> , v poloze <b>ON</b> po stisku <b>REC</b> čeká na příchod signálu. Současně ovlivňuje typ nahrávky funkce <b>SAVE</b>
hlavní panel	- zobrazuje navzorkovaný signál

## **OVLÁDACÍ PRVKV**

<b>REC</b>	- nahrávání záznamu do pracovní oblasti
<b>PLRV</b>	- přehrávání záznamu z pracovní oblasti
<b>&lt;&lt; &gt;&gt;</b>	- převíjení záznamu, při poloze <b>ZOOM-EDIT OFF</b> se při stisku akčního tlačítka přetáčí s krokem 16 bytů, při stisku akčního tlačítka a příslušného směru s krokem 256 bytů, při poloze <b>ZOOM-EDIT ON</b> se při stisku akčního tlačítka přetáčí s krokem 1 bytů, při stisku akčního tlačítka a příslušného směru o 8 bytů
<b>CLEAR</b>	- mazání pracovní oblasti
<b>QUIT</b>	- návrat do BASICu

## **NASTAVENÍ PRACOVNÍ OBLASTI**

Převíjením nastavíme potřebnou hodnotu v okénku **ADRESS**, přejedeme kurzorem na okénko **START** nebo **END** a stiskem akčního tlačítka přeneseme hodnotu do vybraného ukazatele. Přitom musí být splněna podmínka **END > START**. Pro nastavení maximální velikosti pracovní oblasti najedeme kurzorem na okénko **LENCTH** a stiskneme akční tlačítko.

## SPOLUPRÁCE S MAGNETOFONEM

---

**SAVE** - při poloze **RUTOSTART OFF** uloží data z pracovní oblasti. Při poloze **RUTOSTART ON** vytvoří relokovatelný modul typu **COOE**, obsahující data a přehrávací program. Tento modul je určen do vašich vlastních programů. Parametry přehrávání jsou uloženy také a odpovídají nastaveným hodnotám bezprostředně před stisknutím tlačítka **SRVE**. Modul nahrajeme do vlastního programu příkazem **LORD \*\*\* CODE xxxxx**, kde xxxxx je adresa větší než 32768. Spouštíme ho příkazem **RRNDOMIZE USR xxxxx**. **LORD** - umožňuje zpět nahrát data, pořízená pomocí **SRVE**.

## EDITRCE ZÁZNAMU

---

V poloze **ZOOM - EDIT ON** je možnost editovat záznam. Najetím kurzoru do hlavního panelu můžeme měnit jednotlivé bity záznamu. Stisknutím akčního tlačítka je hodnota bitu změněna na opačnou.

## POSTUP PŘI NAHRÁNÍ ZÁZNAMU

---

- (1) - jako zdroj nahrávky používáme obvykle magnetofon, ale je možno použít i radiopřijímač, mikrofon připojený přes zesilovač apod. Zdroj signálu přivádíme do zdířky **ERR** na počítači.
- (2) - nastavíme potřebnou velikost pracovní oblasti
- (3) - chceme-li pořídit nový záznam, vymažeme pracovní oblast tlačítkem **CLEAR**. Budeme-li chtít mixovat nový záznam s předcházejícím, pracovní oblast nermazeme.
- (4) - nastavíme **REC SPEED**. Nejnižší rychlost pro dosažení průměrné kvality hudebního záznamu je 235, při nahrávce mluveného slova ji můžeme snížit až na 220.
- (5a) - nahrávání při vypnutém autostartu (**RUTOSTART OFF**). Najedeme kurzorem na tlačítko **REC**, zapneme zdroj signálu a v okamžiku, kdy chceme nahrávat, stiskneme akční tlačítko, **REC** se rozsvítí a probíhá nahrávání. Konec je signalizován pohasnutím tlačítka **REC**.
- (5b) - nahrávání při zapnutém autostartu (**RUTOSTART ON**). Najedeme kurzorem na tlačítko **REC** a stiskneme stiskneme akční tlačítko. Pohotovost systému signalizuje periodické blikání tlačítka **REC**. V této době je možno přerušit činnost systému klávesou **BREAK**. Zapneme zdroj signálu. Příchod signálu na zdířku **ERR** uvede v činnost nahrávání, což je signalizováno trvalým rozsvícením tlačítka **REC**. Po skončení nahrávání opět pohasne.
- (6) - po provedení těchto operací je v pracovní oblasti uložen záznam.

## POSTUP PŘI PŘEHŘÁVÁNÍ ZÁZNAMU

---

- (1) - nastavíme rychlost přehrávání shodnou s rychlostí nahrávání.
- (2) - nejedeme kurzorem na tlačítko **PLAY** a stiskem akčního tlačítka aktivujeme přehrávání. To je signalizováno rozsvícením tlačítka **PLAY** a konec jeho zhasnutím.

## POSTUP PŘI EDITACI ZÁZNAMU

- (1) - prohlédneme si záznam
- (2) - vyloučení šumu z počátku záznamu můžeme realizovat zvýšením adresy začátku pracovní oblasti. To znamená, že až nalezneme místo, kde začíná skutečný záznam, najedeme kurzorem na okénko start a stiskneme akční tlačítko. Tím přeneseme hodnotu z okénka ADDRESS do okénka START.
- (3) - obdobně nastavíme konec pracovní oblasti na místo, kde končí záznam. Konec záznamu je signalizován průběhem beze změn.
- (4) - v režimu EDIT - ZOOM ON editujeme zbývající záznam tak, abychom maximálně eliminovali šum.
- (5) - nahrávku můžeme modifikovat nastavením rozdílné rychlosti přehrávání než byla rychlost při jejím pořízení.
- (6) - zajímavých efektů můžeme dosáhnout použitím reverze, kdy je pracovní oblast přehrávána odzadu
- (7) - nastavíme podle potřeby počet opakování záznamů
- (8) - nyní je záznam připraven pro uložení na magnetofon a následné vložení do vašich programů. Nezapomeňte si však uložit i samotná data, abyste je mohli případně ještě později modifikovat.

## PRO POKROČILÉ PROGRAMÁTORV

Modul, získaný funkcí SAVE při zapnutém autostartu je určen k přehrávání jednoho záznamu s nastavenými parametry. V případě větších nároků je možno postupovat takto:

- (1) - tlačítkem QUIT provedeme návrat do BASICu. Program i data jsou nadále uchována. V případě potřeby je možno vyvolat NO-EDIT SAMPLER příkazem RANDOMIZE USR 24200.
- (2) - přehrávací modul uložíme příkazem SAVE "PLAY-NORM" COOE 32768,83 pro normální přehrávání a příkazem SAVE "PLAY-REVS" COOE 32768,83 pro zpětné přehrávání. Tyto moduly jsou relokovatelné a je možno je umístit kdekoliv v paměti na adresu 32768 až 66472.
- (3) - uložení navzorkovaných dat provedeme příkazem SAVE "DATA NOE" COOE start, délka. Data je možno pak zpětně umístit kdekoliv do paměti od adresy 32768 výše.
- (4) - souborů s daty si připravíme v NO-EDIT SAMPLERu potřebný počet
- (5) - přehrávací modul je možno modifikovat z BASICu příkazy POKE podle následující tabulky:

Přehled parametrů pro přehrávací modul nahraný na adresu xxxxx příkazem LOAD -- COOE xxxxx

adresa	PLAY-NORM	PLAY-REVS	NO-ES
xxxxx + 11	počet opakování	počet opakování	LOOP
xxxxx + 14	nižší byte začátku dat	nižší byte konce dat	START nebo END
xxxxx + 10	vyšší byte začátku dat	vyšší byte konce dat	
xxxxx + 17	nižší byte délky dat	nižší byte délky dat	LENGTH
xxxxx + 18	vyšší byte délky dat	vyšší byte délky dat	
xxxxx + 53	doplňk rychlosti	doplňk rychlosti	255 - PLAY SPEED

Poznámka: Doplněk rychlosti - zadáváme bytový doplněk požadované rychlosti, 1 znamená nejvyšší rychlost při přehrávání dat.

Firma MS-CID vám přeje příjemnou zábavu a mnoho užitečných nahrávek z High Quality EDIT SAMPLERu.

## Poznámky:

## **ASSEMBLER A ZX SPECTRUM**

Programujete v assembleru nebo chcete začít a chybí Vám k tomu potřebná literatura? Začali jste programovat v BASICu či jiném, programovacím jazyku a chcete přejít k assembleru? Pak pro Vás máme knihu, která Vám toto umožní: **ASSEMBLER A ZX SPECTRUM**. První díl je právě v tisku a začátek prodeje předpokládáme na přelomu měsíců září a října 1991. V této knize se nejdříve seznámíte se všemi potřebnými pojmy (což jistě ocení začátečníci) a dále je pak výuka programování vedena pomocí množství užitečných, podrobně komentovaných a příkladů. Stručně obsah 1. dílu:

Úvod - nejdříve kapitola vysvětluje - co je to assembler, mikroprocesor Z80 a jeho registry, číselná soustava, způsob zápisu čísel, typy instrukcí, zásobník, přerušení, 16-ti bitová aritmetika, instrukce posuvu, bloková instrukce, bitové manipulace, vstupní a také výstupní instrukce.

Další kapitoly pojednávají o těchto tématech:

**Písme znaky**  
**Výpis textů**  
**Výpis čísel**  
**Klávesnice na ZX Spectru**  
**16-ti bitová aritmetika**  
**Jednoduchý zvuk**  
**Vstup a vyhodnocení textu**  
**Kazetové operace**

Knihu si můžete objednat již nyní, zašleme Vám ji po jejím vydání. Cena 1. dílu je 70 Kčs. Objednávky můžete posílat na naši adresu nebo se obraťte na naše dealery.

Na dalších stránkách najdete ukázkou z první kapitoly:



# STRUČNĚ O ASSEMBLERU

Tato kapitola je určena pro ty, kteří s assemblerem teprve začínají. Zajímavé informace tu však najdou všichni a k tabulkám v této kapitole se budete vracet velmi často.

Nejprve úvod pro úplné laiky. Assembler (strojový kód, machine code) je jazyk, který je počítači vlastní - je doslova zadrátován v procesoru. V assembleru jsou naprogramovány všechny ostatní programy (BASIC je vlastně v assembleru napsaný program, který umožňuje vkládat a vykonávat příkazy - pro každý příkaz obsahuje BASIC podprogram v assembleru, který vykonává to, co jednotlivé příkazy BASICu znamenají).

Každý vyšší programovací jazyk je prostředek, jak napsat požadovaný program bez použití assembleru. Vyšší programovací jazyky vznikly pro usnadnění nelehké práce programátorů - program ve vyšším jazyku je kratší než v assembleru (zdrojový text, nikoliv přeložený kód), ve vyšších jazycích se nedělají tak snadno chyby a také jejich následky nejsou tak fatální. Program v assembleru nelze snadno přenést na jiný typ počítače. Program ve vyšším jazyku lze provádět dvěma způsoby:

**INTERPRET** - každý příkaz je prováděn ihned po přečtení.  
- vhodné pro ladění  
- provádění je pomalejší než v druhém případě

**KOMPILÁTOR** - program je nejprve přeložen do strojového kódu a pak vykonáván.  
- výhodné při opakovaném použití  
- provádění je obvykle výrazně rychlejší než u interpretování

Nyní proč používat assembler - zatím vše hovoří v jeho neprospěch. Když chcete využít možnosti počítače naplno, chcete napsat rychlý a krátký program, zjistíte, že to buď nelze vůbec ve vyšším jazyku provést, nebo jen za cenu neúměrných komplikací. Na Spectru k tomu přistupuje také značné omezení velikosti paměti (kompilátor nebo interpret zabírají v paměti místo, které by mohlo být využito programem).

Počítač (Z80) rozumí assembleru ve formě posloupnosti čísel (nul a jedniček) - této formě se obvykle říká strojový kód. Pro člověka je mnohem příznivější forma symbolického zápisu instrukcí, které se obvykle říká assembler. Slovo assembler se také používá pro označení programu pro převod programů ze symbolické formy do formy číselné. Pro další práci můžeme přesné významy uvedených slov nerozlišovat - pochopíte je vždy z kontextu.

symbolická forma	číselná forma	význam
ld a, b	01111000	B ← A

Uvedená instrukce přenáší obsah z registru B do registru A. Význam symbolického zápisu (mnemoniky) je následující:

ld - mnemonika, typ instrukce (říká CO se má dělat)  
a, b - operandy (říkají S ČÍM má být akce provedena)

Mnemonika se v instrukci vyskytuje vždy, operandy se mohou vyskytovat buď dva, jeden nebo se nevyskytují vůbec (v tomto případě plynou přímo z mnemoniky).

**REGISTRY Z80** - Mikroprocesor Z80 obsahuje tyto 8-bitové registry:

- a - akumulátor (střadač), nejdůležitější registr
- f - flag registr (stavový registr), zde jsou informace o předchozích operacích
- b, c, d, e, h, l - ostatní obyčejné 8 bitové registry
- r - refresh registr (oživovací registr), slouží k oběrstvování paměti
- i - interrupt registr (registr přerušení), viz dále.

Protože do 8 bitů lze zapsat pouze číslo v rozmezí 0-255, obsahuje Z80 také registry 16-bitové a umožňuje používat dvojice 8-bitových registrů jako 16-bitové registry. Do takových registrů lze zapsat číslo v rozmezí 0-65535. K dispozici máte tyto 16-bitové registry:

pc - čítač instrukcí (program counter), ukazuje vždy na prováděnou instrukci  
 sp - ukazatel na zásobník (stack pointer), na zásobníku jsou návratové adresy  
 ix, iy - indexové registry

Jako 16-bitové registry lze používat tyto kombinace registrů:

af, bc, de, hl - nejdůležitější z nich je registr hl

Při používání registrů si uvědomte, že pokud pracujete s registrovými páry, mění se i jednotlivé registry (tedy například s registry h a l můžete pracovat buď jako se dvěma 8-bitovými registry nebo jako s jedním 16-bitovým registrem hl). Všechny základní registry (a, b, c, d, e, f, h, l) jsou v procesoru dvakrát (tzv. záložní registry) a můžete volit, kterou skupinu chcete používat - přepínat lze zvlášť registry a, f a registry b, c, d, e, h, l.

16-bitové indexové registry ix, iy lze používat i rozděleny na 8-bitové části - registr ix lze rozdělit na hx a lx, podobně iy na hy a ly.

Poslední informace o registrech Vám řekne, jak je číslo uloženo v registrovém páru. Zapišete-li do registru hl hodnotu 12345, bude v registru h hodnota 40 (neboli celá část podílu 12345/256) a v registru l pak 57 (zbytek po dělení 12345/256). Opačně, když naplníte registry h a l nějakými čísly, pak v dvojregistru hl bude hodnota

$$hl = 256 * h + l, \text{ kde } h \text{ je hodnota z registru } h, \text{ a } l \text{ hodnota z registru } l$$

Zcela stejně se chovají registrové páry bc, de a af, rovněž tak ix a iy pokud je rozdělite na hx, lx a hy, ly.

Hlavní sada registrů		Alternativní sada registrů		- registry AF  registry obvyklého použití
Akumulátor A	Flags F	Akumulátor A'	Flags F'	
B	C	B'	C'	
D	E	D'	E'	
H	L	H'	L'	

Vektor přerušení I	Oživování paměti R	registry speciálního použití
Indexový registr IX (hx, lx)		
Indexový registr IV (hy, ly)		
Ukazatel na zásobník SP		
Čítač instrukcí (Programový ukazatel) PC		

Z tohoto stručného popisu nemůžete pochopit vše, to také není cílem této kapitoly ani této knihy, zde byste se měli dozvědět, jak naprogramovat to nebo ono bez toho, abyste museli ihned chápat, jak to přesně pracuje. Nejprve budete používat naše příklady a později je budete stále více modifikovat a přizpůsobovat k obrazu svému.



si Vám dovoluje nabídnout programová vybavení pro počítače řady

## **ZX-SPECTRUM**

a kompatibilní (Delta, Didaktik GAMA, Didaktik M, ...)

### **UŽIVATELSKÉ PROGRAMY**

1. **ORFEUS** - hudební program - umožňuje vytvořit hudbu do Vašich programů (131,-).
  2. **DESKTOP** - "textový procesor" - kombinace obrázků s texty proporcionální tisk (210,-).
  3. **PROMETHEUS** - integrovaný ladící systém pro programování v assembleru Z80 (199,-).
  4. **USER 1** - Devast Ace, Wlezley 7, Gargantua 4, Pantagruel 4, David 4, Goliath 4 (130,-).
  5. **EDIT SAMPLER** - program pro vytváření zvukových efektů a digitalizaci zvuku (90,-).
  6. **ZX-TOOLS** - univerzální program pro obsluhu disketové jednotky DIDAKTIK 40 (200,-).
- Všechny námi nabízené programy jsou původní. Součástí programů jsou obsáhlé manuály.

### **HRY - HRY - HRY**

Nabízíme následující soubory her (cena souboru 120,-).

7. **BAD DREAM** (aneb Zlý sen Františka Koudelky), **ATP tour simulator**, **KATEK** a autičko, **AKHADACH** a prémie **TOM JONES**.
8. **LETAIS, STAR DRACON** ("střílečka"), **ATOMIX**, **DOUBLE DASH** a jako prémie **BEERLAND**.
9. První **EXPEDICE** na dálnou planetu, **HEXAOMIA** (ATOMIX II) a opět prémie **MUSICLOCIC**.

Všechny programy jsou nahrány na kvalitních zahraničních kazetách na profesionálním kopírovacím zařízení nebo na disketách pro disketovou mechaniku D40.

### **LITERATURA**

Pro ty, kteří programují nebo chtějí začít programovat v assembleru Z80 (což je jediná cesta jak ze svého miláčka "dostát" maximum), máme knihu **ASSEMBLER A ZX SPECTRUM**. Obsahuje množství podrobně komentovaných příkladů, která můžete rovnou používat ve svých programech. Cena prvního dílu (cca 100 stran) je 70 Kčs.

### **PŘIPRAVUJEME**

Připravujeme další hry a uživatelské programy, také programy pro soukromé podnikatele (jednoduché a podvojně účetnictví).

Většinu programů převádíme na verze pro disketovou jednotku DIDAKTIK 40 (výrobce Didaktik Skalica a.s.).



## DESKTOP PUBLISHING

DESKTOP je první textový editor, který dokáže psát proporcionálním písmem, kombinovat obrázky s textem a to vše Vám okamžitě ukazovat již při psaní textu. Obrázky mohou mít šířku mezi 8 až 752 body a jejich výška je omezena jen velikostí volné paměti - 22 KB. Obrázek lze umístit nalevo, napravo a doprostřed. V prvních dvou případech může být na opačné straně také text. Obrázek může být v textu použit i několikrát aniž by to zvyšovalo nároky na paměť - obrázky mají svůj vlastní zásobník a z textu jsou do něj jen odkazy. Na zásobníku jsou obrázky uloženy v komprimované (zkrácené) formě tak, aby zabíraly co nejméně místa v paměti. Takto lze do DESKTOPu vložit až neuvěřitelně velké obrázky - zatím rekord drží montáž pohledů ze hry SENTINEL o rozměrech 512x1152 bodů, tedy dvě obrazovky na šířku a šest obrazovek na výšku - celkem tedy 12 obrazovek a tedy 12\*6144=73728 bytů grafické informace, což je číslo, které opouští možnosti ZX Spectra. Tentýž obrázek zabírá při kompresi v programu DESKTOP něco kolem 19 KB. Pro vytváření obrázků jsou k DESKTOPu dodávány (v ceně) dva grafické programy - FONTEDITOR a SCREEN TOP. První je určen pro editaci fontů, psaní nadpisů, převádění obrázků z barev do stupnice šedé a k jejich drobným úpravám. Druhý pak podporuje používání obrázků větších než obvyklá obrazovka. Umožňuje editovat obrázek o rozměrech 512x384 bodů (2x2 obrazovky) - ideální pro různé schémata. Oba programy obsahují grafický editor z programu WIZLEY.

Znaky DESKTOPu jsou v matici 8x12 bodů. Šířka znaku je volitelná v rozmezí 2 až 10 bodů. Znakový soubor je kompletní ASCII od mezery až ke znaku @, navíc jsou malé a velké písmena české (slovenské) abecedy. Znaky mohou být nahrazeny libovolnými jinými - rámečky, malé obrázky, grafické symboly atd. V textu lze najednou použít čtyři z 26 zatím existujících znakových souborů. Nyní několik ukázek toho, co lze do textu dostat pomocí znaků:

znakový soubor číslo 1  
znakový soubor číslo 2  
znakový soubor číslo 3  
znakový soubor číslo 4

Z několika málo znaků lze vyrobit velká písmena:

Arma Beton vyrábí nejlepší beton mezi všemi betony.

Různé horní a dolní indexy a speciální symboly si můžete snadno vyrobit:


$H_2SO_4$  je kyselina sírová. Voda se štěpí na  $H_3O^+$  a  $OH^-$ .

$(a+b)^3 = a^3 + 3a^2b + 3ab^2 + b^3$  pro  $a, b \in R$

Hurych a synové - Parní mlýny, Lipová 13, Tanvald, psč 468 41, ☎ 031 55 37 91

Nota celá - o, nota půlová - d, nota čtvrtová - q, nota osminová - j a nota šestnáctinová - l

Tabulky v DESKTOPu jsou krásné již vzhledem k proporcionalitě, ale výsledek stojí za námahou:

		Narozen(a): ano	■	Spokojenost:		8
		Bydlí(a): má	■	Fyz. kondice		00000000
		Pohlaví má	■	Taktika		00000000
		Staví střelivá	■	Inteligence		00000000
		Poznámka: V kolektivu je oblíbená pro svou pravdomluvnost a růžovou čepičku s bílé modrou bambulkou.				
Agent W4C						

DESKTOP dokáže tisknout na všech rozšířených periferiích - od jednojehličkových tiskáren a plotterů až po tiskárny čtyřjadvacetijehličkové. Tisk je prováděn v grafickém režimu a tedy vše, co dokáže tisknout grafiku, může tisknout na programu DESKTOP. Zatím existují ovladače pro:

**Minigraf**

**Alfi**

**XY 415B**

**BT100**

**Camacentrum 01**

**Robotron K6304**

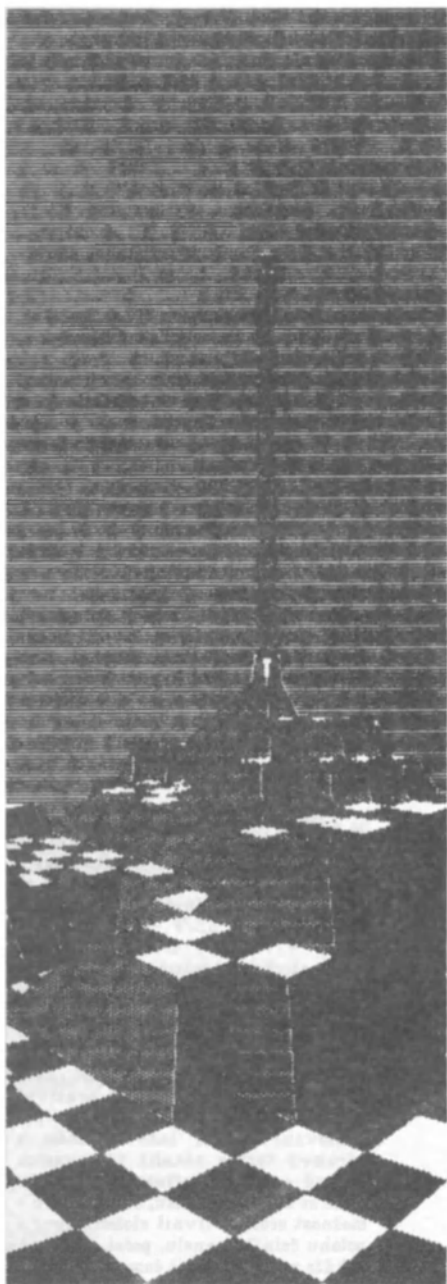
**Epson řady FX, RX, LX, EX a kompatibilní (8 Jehel)**

**Epson řady LQ a kompatibilní (24 Jehel)**

Většina obvyklých připojení (hardware) těchto tiskáren a zapisovačů je pokryta. Pokud máte nějaké méně rozšířené připojení nebo méně rozšířenou tiskárnu, budeme se snažit Vám vyjit vstříc, poskytneme Vám potřebné informace a prostředky pro úpravu programu. Pokud již budeme mít upravený DESKTOP, pak i ten. Zde bych chtěl upozornit, že některé tiskárny "kompatibilní" se standardem EPSON (Polsko, Maďarsko) mohou činit nepříjemné problémy.

Program využívá všechny možnosti používané tiskárny, umí přizpůsobit šířku textu v rozmezí 64 až 768 bodů. Dokáže také tisknout text do více sloupců. Pro tiskárny s 24 jehličkami máme speciální ovladač, který tiskne znaky v jemnějším rastru (16x24 místo 8x12) a výsledkem je tisk kvality LQ. Podobný ovladač připravujeme i pro tiskárnu BT100, u které existuje možnost softwarového zdvojnásobení počtu bodů v obou směrech. Rychlost se sice snižá na polovinu ale kvalita vzroste na tiskárnu BT100 až přímo neuvěřitelně. Pokud vlastníte plotter musíme Vás předem upozornit na to, že tisk je poměrně pomalý a to proto, že program písmenka nevykresluje z čar ale simuluje jednojehličkovou tiskárnu a kreslí text po jednotlivých pixelových řádcích - výsledek je ve velmi dobré kvalitě.

Za řádové 200 Kčs tedy můžete získat tyto: programy DESKTOP (se všemi uvedenými ovladači), FONTEITOR, SCREEN TOP a CONVERTOR (převáděcí program z Taswordu, D-textu, R-textu, D-writeru a Textmachine do DESKTOPu), manuál k programům (30 stran), 26 znakových souborů a několik ukázkových textů - vše na kvalitní kazetě s obalem. Dále získáte možnost se na nás kdykoliv obrátit o radu nebo pomoc, přístup k dalším pomocným programům pro DESKTOP, které již vznikají a budou vznikat, přístup k novým verzím programu, které pravděpodobně také budou, možnost zapojit do "Klubu uživatelů DESKTOPu" a v neposlední řadě také dobrý pocit, že pomáháte dobré věci - rozvoji další softwarové produkce.



## ORFEUS

Pokud děláte programy a chybí Vám v nich hudba? Pak pro Vás máme program, který umožní hudbu vytvořit i laikovi - stačí mít v ruce noty a jednoduše je přepsat do programu tak, jak jsou nakresleny na notovém papíru.



Co tedy ORFEUS umí? Umi hrát dvojhlasou melodii doprovázenou bicími. U obou hlasů můžete zvolit doznívání - rychlost s jakou klesá hlasitost tónu. Pro každý takt lze nastavit předznamenání (a a b) a jeho délku (např. 3/4, 1/2, 8/8 atd.). Noty a pomlky lze používat celé, půlové, čtvrtkové, osminové a šestnáctinové. Délku noty je možno prodloužit o polovinu (tečka za notou). Před každou notou také může být křížek, béčko, španělský křížek, dvojité béčko, odrážka nebo nic. První hlas je hlasitější (hlavní motiv), druhý pak slouží pro doprovod. Oba hlasy lze

snadno vzájemně zaměňovat. Každý takt má volitelnou rychlost. Program dokáže snadno transponovat celý takt. V programu ORFEUS lze používat také melodie napsané v programu WHAM.

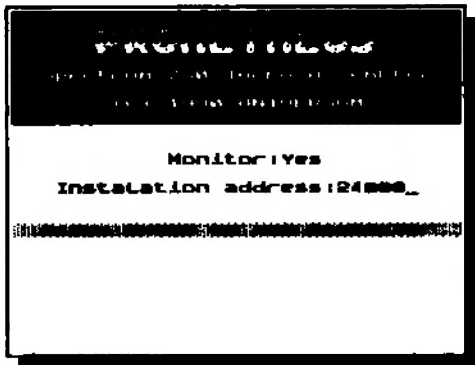
Po vytvoření melodie Vám ORFEUS umožní vyrobit samostatnou rutinu, kterou můžete používat ve vlastních programech - rutina je relokovatelná.

Program se ovládá pěti volitelnými klávesami nebo joystickem.

## PROMETHEUS

Prometheus je ladící systém na němž vznikla většina ostatních programů z naší nabídky. Jeho nejdůležitější vlastnosti jsou tyto:

Délka 16 KB (5 KB je odpojitelný monitor) + program je relokovatelný + poměr mezi zdrojovým textem a přeloženým kódem je 3-4:1 (GENS 8:1) + tabulka symbolů tvoří integrální součást zdrojového textu, vzniká již při psaní a je možno do ní kdykoliv nahlédnout + rychlost kompilace 2-3 KB/s - 10x více než GENS + řádkové orientovaný, má automatickou tabelaci, velmi rychlé serolování a stránkování, blokové operace, vyhledávání a nahrazování řetězců, syntaktická kontrola již při psaní + kazetové operace LOAD, SAVE a VERIFY, možnost ukládat část zdrojového textu + možnost používat zdrojové texty z GENS + monitor při trasování chrání ladící systém a zdrojový text + několik trasovacích režimů + možnost definovat paměťová okna se zákazem zápisu, čtení a běhu + možnost zcela ovlivnit složení, tvar a polohu čelního panelu, počet a též způsob výpisu každé položky + při krokování (trasování) dokáže monitor zjistit časovou náročnost programu - počítání cyklů procesoru (Tečka).



# USER I

Soubor programů, který je pro uživatele ZX Spectra stejně nezbytný jako vzduch, který dýchá. Soubor obsahuje tyto programy:

**DEVASTACE+** - zatím nejnovější obrazovkový disassembler a monitor, pokračovatel Mikromonu, Milimonu a Vastu. Vhodný pro upravování programů, hledání a vkládání POKE do her,...

**DEVAST BCE** - relokovatelná verze předchozího programu - lze ji umístit kamkoliv do paměti. Vhodná při programování ve strojovém kódu Z80.

**WLEZLEV 7+** - grafický monitor a editor umístěný v obrazovce. Výborně se hodí při hledání spritů (obrázků) ve hrách, editaci spritů, obrázků a textů, pro překládání her do češtiny nebo slovenštiny,...

**CARCANTUA 4.0, PANTACRAUEL 4.0, COLIATH 4.0 a DAVID 4.0** - kopírovací programy. Liší se od sebe kapacitou volné paměti a službami, které poskytují - zobrazování velikosti volné paměti a délky bloku při LOAD, SAVE a VERIFY, grafické nebo znakové zobrazování kopírovaných dat, spouštění her komprimovaných programy PRESSOR V a PACKMAKER, přejmenovávání, mazání souborů, HEADLOAD a ovládání magnetofonu.

## EDIT SAMPLER

Je zatím nejdokonalejším záznamovým programem pro ZX Spectrum, který je založen na vzorkování signálu s možností mixování akustických signálů a nevyžaduje žádná hardwarové doplňky.

Záznam lze editovat, přehrávat různými rychlostmi i zpětně. Podobně jako ORFEUS umí také vytvořit relokovatelnou rutinu, kterou můžete použít ve vlastních programech jako zvukové efekty.

## ZX - TOOLS

Prakticky nepostradatelný pro majitele nové disketové jednotky **DIDAKTIK 40** od **DIDAKTIK Skalica A. S.** (určena pro Spectrum, Didaktik a kompatibilní počítače - možno objednat na dobírku u výrobce: v.d. DIDAKTIK Skalica, Pod Kalváriou 22, 909 01 Skalica).

Program poskytuje tyto možnosti:

- Převádění souborů z kazety na disketu a naopak.
- Převádění SNAPů do spustitelné podoby na kazetě.
- Převádění komprimovaných her a programů z kazety na disketu a zpět.
- Kopírování souborů.
- Přesouvání souborů.
- Mazání souborů.
- Prohlížení souborů.
- Editování souborů, vyhledávání řetězců (posloupností bytů).
- Spouštění (spustitelných) souborů.
- Přímá editace sektorů na disketě, vyhledávání.
- Přejmenování diskety.
- Formátování diskety.
- Mapování diskety (fyzické umístění souborů na disketě...).
- Přejmenování souborů, změna atributů souboru.
- Záchranné práce - obnovení logicky smazaných souborů.
- Práce s formáty MDOS i MS DOS (počítačový standard PC).
- Převádění souborů z jednoho formátu do druhého (přenos dat).
- Snadné a přirozené ovládání (joystick nebo klávesnice).



#### Souber her - kazeta č. 7

**BAD DREAM** (aneb Zlý sen Františka Koudelky). Logická hra - pokud rádi stáhujete bedny za stížených podmínek, neváhejte a zahrajte si ...

**ATP tour** simulátor - vstupenka do světa bílých míčků, rychlých raket a velkých peněz. Absolutně bezpečné.

**KRETEK a autíčko** - hra, která v sobě vzácně spojuje logické myšlení, postřeh, rychlost a fantazii. **POZOR!** tato hra není určena pro malé děti, jak by se Vám mohlo zdát nebo jak by Vám mohl někdo "chytrý" tvrdit.

**AKNRDACH** - procvičuje paměť, vhodná pro děti od 3 do 999 let. Pěkná grafika a hudba.

**TOM JONES** - bezplatná prémie, textová hra. Bratr slavného Indiana Jonese ...

#### Souber her - kazeta č. 8

**LETRIS** - netradiční variace na hru TETRIS (stejně neodbytná).

**STAR DRAGON** - tradiční kosmická barevná 2D "střílečka".

**ATOMIX** - logická hra, skládání molekul z atomů (bez chemie).

**DOUBLE DASH** - akčně logická hra, nelze rozumně popsat, pro znalce jde o "BOULDER DASH" pro dva hráče.

**proxima**  
Veřejná Obchodní Společnost



Copyrights:  
code, screens, graphics, fx - ORIN  
game design & idea, words, questions, music - MADMAX  
Special thanks:  
VooDoo - fine detune, Mozart - moral support

**BEERLAND** - prémie, textová hra - "Dostaňte se do autorovy vysněné pivní země"



#### Souber her - kazeta č. 9

První **EXPEDICE** na divnou planetu Planeta Země očima návštěvníků z hvězd. Skládání 68 obrázků od Vladimíra Jiránka. Po úspěšném dohrání se hrát dozví, jak obrázky získat jako **SCREENS**.

**Hexagonia** - volnější pokračování hry **ATOMIX** (kazeta č. 8).

**MUSIC LOGIC** - prémie, tradiční **LOGIK (MASTER MIND)**, který Vám zahráje 46 známých melodií.



## JAK ZÍSKAT NAŠE PROGRAMY?

Na dobírku např. vyplněním následujícího objednávacího listu. Prosíme však o čitelné vyplnění (hůlkovým písmem) a zaslání nejlépe na korespondenčním listku. Programy nahráváme pouze na naše kazety, prosíme vás proto, abyste nám neposílali své kazety pro nahrávání programů, není to technicky možné. Navíc pokud kazety cestují častěji poštou, mohou se poškodit či ztratit. K ceně programu se připočítá poštovné, které činí cca 15 Kčs za jednu zásilku. Je proto výhodnější objednávat více programů najednou. Pokud vám nevyhovuje nákup formou dobírek, můžete navštívit některý z těchto obchodů:

- \* **Klub elektroniky 602**, Martinská 5, 110 00 Praha 1  
(asi 100 m od obch. domu Máí, zde koupíte též literaturu a počítačové časopisy)  
tel. 02 / 228 774
- \* **DIDRCTIC a. s.**, podniková prodejna, Gorkého ul. 909 01 Skalica na Slovensku  
(zde zakoupíte počítače Didaktik i veškeré příslušenství - disketové jednotky, kabely ...)  
tel. 0801/945 531
- \* **LB servis**, Na Maninách 32, 170 00 Praha 7 Holešovice (v pasáži kina Domovina)  
tel. 02/877 060
- \* **ELTOS a. s.**, Palackého 580, 530 00 Pardubice  
tel. 040/513 096
- \* **RRTEx René DUDEK**, Bulharská 1423, 708 00 Ostrava - Poruba  
tel. 069/433 962
- \* **C-komplex servis**, obchodní dům Labe (ve druhém patře), 400 01 Ústí nad Labem  
tel. 047/242 01 klapka 262
- \* **DATRCOMP**, Žukovova 301, 470 01 Česká Lípa  
tel. 0425/221 08
- \* **ELEKTROM**, nám. Republiky 37, 301 14 Plzeň  
tel. 019/223 750
- \* **MRRSOFT**, Sídli. pionýrů 605, 330 12 Horní Bříza
- \* **SEF - prodejna spotřební elektroniky**, Jofabínová 9, 337 01 Rokycany
- \* **PRIMR**, Bezručova 64, 911 01 Trenčín  
tel. 0831/281 74
- \* **BERC servis**, pošt. priečinok, 911 04 Trenčín  
(zde vám také vyrobí kabel k tiskárně, opraví Jcy-stick a další závady)  
tel. 0831/281 74
- \* **PELOS**, Buzulucká 86, 674 01 Třebíč
- \* **SC+RC Silbotechna Blažkov**, Trávníky - SNP 1182, 765 02 Otrokovice - Kvítkovice
- \* **K-soft**, J. Opletala 2403, 690 02 Břeclav (sídlo je v budově autoškoly, na návštěvu můžete vzít s sebou i své kamarády ataristy)
- \* **ELEKTRO Vítězslav ZRŮCKV**, 691 10 Kobyli  
tel. 0626/925 181
- \* **K-video**, Opavská 54, 747 92 Lhota u Opavy
- \* **ELEKTRO COCHER**, Štůrovo

- \* **ELEKTROSERVIS Cypriil KOCHAN**, SNP 1443-31 /S, 017 01 Považská Bystrica  
tel. 0822/612 24
- \* **MAIN spol. s r. o.**, Vojská 2, 934 80 Levice  
tel. 0813/245 55
- \* **RELAX**, Dionýza Štúra 759/35, 926 01 Sereď
- \* **UNISOWT-ROŽŇAVA**, nám. Baníkov 28, 048 01 Rožňava  
tel. 0942/218 31
- \* **DATEx**, Masarykova 16, 010 93, Žilina  
tel. 089/238 24
- \* **Klub vědeckotechnické činnosti mládeže**, Kostelní 163, 381 01, Český Krumlov  
tel. 0337/4975

## OBJEDNACÍ LIST

Opište, okopírujte či vystříhněte, nalepte celou plochou na korespondenční lístek a pošlete na naši adresu.

**PROXIMA-software v. o. s.**  
post box 24, pošta 2  
400 21 Ústí nad Labem

-----X-----

Objednávám na dobírku tyto programy:

- 1) -----
- 2) -----
- 3) -----
- 4) -----

Čitelná adresa (včetně PSČ)

-----  
-----  
tel. \_\_\_\_ / -----

Vlastním počítač: typu: -----  
Používám periférie: -----  
Okruhy mých zájmů: -----

Datum: -----

Podpis: -----



**PROXIMA - software**  
**p. box 24 , pošta 2**  
**400 21 Ústí nad Labem**