

# Zloděj obrázků

Rozšiřující modul pro COMMODORE 64/128

Podle časopisu 64'er zpracoval



*V mnoha profesionálních hrách a programech je možno vidět nádhernou grafiku. Náš „Zloděj“ vám umožní tuto grafiku zabudovat do vašich programů.*

Ujistěte se, že při zasouvání modulu je váš počítač vypnutý. Modul se zasouvá do expanzního portu tak, aby EPROM obvody byly nahoře. Nyní můžete zapnout disketovou jednotku a počítač. Na obrazovce se objeví hlášení „Bitte Kill-Taste druecken“. Stiskněte tlačítko KILL a tím uvedete počítač s modulem do provozu. V hlášení systému bude místo 38911 nyní 30719 BYTES FREE, poněvadž C64 nemůže testovat RAM v oblasti EPROM. To by ovšem nemělo vadit, protože modul je možné odpojit jednoduše stiskem tlačítka RESET. Nyní můžete nahrát hru (demo). Jakmile se objeví obrazovka, kterou chcete zmrazit, stiskněte RESET. V okraji se musí objevit barevné pruhy (s klávesou „šipka doleva“ lze nyní provést normální reset). Jestliže se grafika na obrazovce ztratila, zkuste ji nalézt pomocí stisku F7. Pokud obraz nenaleznete ani po čtvrtém stisku, je to zřejmě způsobeno rastrovým přerušením v programu. V tom případě většinou nedosáhnete žádného uspokojivého výsledku. Naleznete-li žádaný obrázek, stiskněte RETURN-tím se přenesete do hlavního Menu. Přípustné možnosti jsou označeny šipkou. Poznámka: zvolíte-li bod 7 (Normaler Reset), dá se před stiskem tlačítka KILL dostat do Menu zpět pomocí klávy RESTORE.

**Koalabild speichern:** Po zvolení tohoto bodu se zmrazená grafika objeví na obrazovce. Po stisku klávesy RETURN vložte ještě libovolné písmeno (od A po P). Nyní se počítač zeptá, pod jakým názvem chcete obrázek uložit. Nevložíte-li nic, vrátíte se zpět do Menu. Po vložení jména se obrázek nahraje na disketu. Po ukončení operace se stiskem libovolné klávesy vrátíte opět do Menu.

**Bitmap speichern:** Obraz se objeví černo-bíle na obrazovce. Pomocí klávesy I jej můžete invertovat. Po stisku RETURN nastává stejný

proces jako u „KOALA speichern“.

**Video-/Farb-RAM:** Objeví se výzva k vložení diskety. Stiskněte RETURN a na disketu se nahrají data pod názvem VIDEORAM či COLORRAM. Tím lze obrázek v módu Multicolor rozebrat na následující složky: Bitmapa, Video-RAM a Color-RAM. Má to tu výhodu, že s obrázkem lze pak pružně pracovat.

**Zeichensatz speichern:** Celá znaková sada se objeví na obrazovce. Pomocí I ji lze invertovat. Po stisku RETURN se dostanete do nahrávacího módu. Znaková sada se pak nahraje na disketu.

**Directory anzeigen:** Na obrazovku se vypíše direktoriář vložené diskety. Stiskem klávesy RETURN se dostanete zpět do Menu.

**Normaler Reset:** Po stisku tlačítka KILL na modulu bude proveden reset.

**Lowresbild speichern:** Tímto lze uložit grafiku pod znakovou sadou, jak tomu je třeba u her „Bomb Jack“ nebo „Uridium“. Grafika se nejprve objeví na obrazovce. Stiskem F7 je možné přepnout se do originální znakové sady Commodore. Je to potřebné k tomu, aby bylo možné obrázek nahrát se správným rozpořčením znaků. Klávesou RETURN se opět dostaneme do nahrávacího módu.

**Farbige Bitmap speichern:** Tímto lze nahrát barevné bitmapy ve formátu Hi-Eddi.

Mnoho úspěšné práce s modulem **Zloděj obrázků** přeje autor tohoto návodu.

PICTURE RUBBER (C) BY EARNY IN 1988

- 1 KOALABILD SPEICHERN
- 2 BITMAP SPEICHERN
- >3 FARB-RAM SPEICHERN
- >4 VIDEO-RAM SPEICHERN
- 5 ZEICHENSATZ SPEICHERN
- >6 DIRECTORY ANZEIGEN
- >7 NORMALER RESET
- >8 LOWRESBILD SPEICHERN
- 9 FARBIGE BITMAP SPEICHERN