

# **MagicDice**

Radek Sîomnicki

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> MagicDice		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Radek Sîomnicki	July 1, 2022	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MagicDice</b>	<b>1</b>
1.1	MagicDice . . . . .	1
1.2	MagicDice - dokumentacja . . . . .	1
1.3	Co to jest? . . . . .	2
1.4	Wymagania sprzętowe . . . . .	2
1.5	Opis funkcji . . . . .	3
1.6	Wersja Uproszczona . . . . .	3
1.7	Rozpowszechnianie programu . . . . .	4
1.8	Archiwum . . . . .	4
1.9	Necronomicon . . . . .	5
1.10	Skontaktuj się z nami!!! . . . . .	5
1.11	Lista pfac . . . . .	5
1.12	MagicDice - documentation . . . . .	6
1.13	Introduction . . . . .	6
1.14	Necronomicon . . . . .	7
1.15	Requirements . . . . .	7
1.16	How to use MagicDice . . . . .	7
1.17	Simple version . . . . .	8
1.18	Contact us !!! . . . . .	8
1.19	Credits . . . . .	9
1.20	Distribution . . . . .	9
1.21	Archive . . . . .	9
1.22	MUI . . . . .	9

---

## Chapter 1

# MagicDice

### 1.1 MagicDice

Documentation in:

Polish

-----

English

### 1.2 MagicDice - dokumentacja

MagicDice 1.0

-----  
RPG Dice Generator

Szymon Pura 1997

1.
  - Co to jest?
  2.
    - Wymagania sprzętowe
    3.
      - Opis funkcji
      4.
        - Rozpowszechnianie
        5.
          - Necronomicon
          6.
            - Skontaktuj się!
            7.
              - Lista płac

## 1.3 Co to jest?

Program MagicDice zostaÅł stworzony po to, aby móc zastÄpiÄ ←  
zwykÅle koÅci  
podczas rozgrywania sesji RPG. Nie chodzi tutaj oczywiÅdzie o komputerowe 'imitacje' takich hitów jak AD&D czy Cyberpunk 2020 ale o jedyne w swoim rodzaju gry fabularne rozgrywane 'na ůwo'. JeÅli oprócz tego uůywasz Amigi podczas sesji do innych celów (jak choÅby do prowadzenia podręcznych notatek) to MagicDice bedzie dla Ciebie bardzo duůym udogodnieniem.

DostÄpne sÄ dwie wersje programu:  
rozbudowana  
i  
uproszczona  
. Wersja  
uproszczona skierowana jest do posiadaczy starych Amig (ma maÅe wymagania ) i pozwala jedynie na otwarcie siedmiu okien ze zdefiniowanymi z góry zakresami losowanych liczb. Nie jest ona dopracowana, poniewaů pisana byÅa 'w biegu' aby mogÅa byÄ uůyta tego samego dnia którego zostaÅa stworzona.

Natomiast nowa wersja ma nie tylko znacznie wiÄksze moůliwoÅci, ale i wiÄksze wymagania . Posiada duůe moůliwoÅci konfiguracji. WyglÄd ogólny nie jest narzucony z góry poniewaů program wykorzystuje (i wymaga) MUI .

Oba programy sÄ wygodne w obsÅudze (myÅlÄ, Åe wersja na OS1 nawet bardziej :) poniewaů ma to gwarantowaÄ ich przewagÄ nad kostkami. PomyÅl, Drogi Mistrzu, czy nie jest Åatwiej nacisnÄ LMB w odpowiednim miejscu, niÅ szukaÄ kostek, które jak zwykle siÄ gdzieÅ zapodziaÅy? Napewno Åatwiej. Odczujesz to juÅ po kilku godzinach, kiedy rozÅoÅony w fotelu, ze scenariuszem w rÄce (albo na ekranie!) myÅlÄc o kostkach dostaniesz drgawek. Uůyj MagicDice tylko raz, a koÅci bÄdziesz mógÄ oddaÄ graczom. (Niech siÄ mÄczÄ ;-)

Program oczywiÅdzie nadaje siÄ do wszelkich systemów, w których wykorzystywane sÄ koÅci (o dowolnej liczbie Åcian z jednakowym prawdopodobieÅstwem wylosowania kaÅdej z nich), np. AD&D, Warhammer, Cyberpunk 2020, KrysztaÅy Czasu czy inne nie wymienione. (Graczom w KC sugerowaÅbym takÅe uruchomienie systemowego kalkulatora ;) .

## 1.4 Wymagania sprzÄtowe

Wymagania wersji  
uproszczonej  
ograniczajÄ siÄ do posiadania Amigi  
z KickStartem w wersji 1.2. Program nie korzysta z Åadnych zewnÄtrznych

bibliotek.

```

Wymagania wersji
    rozbudowanej
    :

- KickStart w wersji 2.04 (lub wyŹszej)
-
    Magic User Interface
    w wersji 3.3 (lub wyŹszej)
- Rekomendowany dysk twardy (ze względu na
    MUI
    )

```

Aby odczyt był czytelniejszy warto ustawić w preferencjach duŹ czcionkę. Przykładowe czcionki dobrze wyglądjące:

Amifont 24, Compact 24, Coop 24, Franklin 23, FuturaB 20, FuturaX 24, Gill 24, Helvetica 24.

## 1.5 Opis funkcji

Kliknij tutaj aby przeczytać o 'prostej' wersji programu:

cCLICK

Obsługa programu jest bardzo prosta i kaŹdy nawet mały ↔  
zaawansowany

uŹytkownik powinien sobie poradzić.

Po uaktywnieniu programu okazuje nam się jedno okno główne (jeŹli uruchamiamy Magic Dice po raz pierwszy lub jeŹli nie zapisaliŹmy preferencji) lub okno główne oraz te, które zdefiniowaliŹmy wczeŹniej. W przypadku pierwszego 'odpalenia' przechodzimy do Edit Mode. Ukazujã nam się kolejne opcje.

Aby zdefiniować nowe okno uŹywamy gadŹetu Add.

JeŹli chcemy wyszczególnić dane okno musimy nadać mu nazwę i kod (dzięki temu MUI zapisze jego pozycję). GadŹetami Lower i Upper zaznaczamy zakres liczb, z którego będa one losowane (0-1000). Font, jak sama nazwa wskazuje wybiera czcionkę, którã będa wyŹwietlane liczby. JeŹli ustawimy juŹ wszystko moŹemy dane okno otworzyć gadŹetem Open.

Opcja Generate słuŹy do wylosowania liczby w danym oknie, natomiast po wybraniu Generate All w kaŹdym otwartym oknie zostanie wygenerowana nowa liczba.

MyŹlę, Źe resztę mogę pozostawić Twojej dociekliwoŹci (choć nie ma co pozostawiać, bo wszystko jest szalenie proste).

## 1.6 Wersja Uproszczona

Po uruchomieniu programu zostaje otwarte siedem okien (bez zdefiniowanej pozycji - w lewym górnym rogu). W każdym z nich można losować liczbę z następujących zakresów: (przy czym każde okno ma przyporządkowany jeden zakres) 1-4, 1-6, 1-8, 1-10, 1-12, 1-20, 1-100. Jak nietrudno jest się zorientować są to kości specyficzne dla Warhammera. Aby wygenerować liczbę należy kliknąć na gadziecie CLOSE okna. Jak łatwo zauważyć zamknięcie okna (z poziomu programu) jest niemożliwe.

Proszę się tym nie irytować ponieważ program był pisany na krótko przed sesją, w której korzystałem z A500, a rozprawdzany jest tylko i wyłącznie dlatego, że nie wszyscy RPGerzy muszą posiadać Amigę z KS2.04.

## 1.7 Rozpowszechnianie programu

Program  
MagicDice  
powinien być rozpowszechniany jedynie w formie

archiwum  
i razem z magazynem  
Necronomicon  
, choć na przykład wysyłanie

całego magazynu poza granice Polski nie ma większego sensu. Dopuszczalne jest więc rozpowszechnianie samego

archiwum  
w nie zmienionym stanie.

Program najprawdopodobniej ujrzy światło dzienne razem z ósmym numerem magazynu

Necronomicon  
. Jako datę rozprowadzania należy uznać właściwie datę wypuszczenia w/w numeru.

Jeśli tak nie jest to najprawdopodobniej zawalił 'wydawca', ponieważ całe

archiwum

MagicDice

zostało dostarczone na czas, lub po prostu nie było wolnego miejsca na dyskietce z magazynem.

## 1.8 Archiwum

Zawartość archiwum z MagicDice:

MagicDice  
MagicDice.info  
MagicDiceMUI  
MagicDiceMUI.info  
MagicDice.guide

MagicDice.guide.info  
ReadMe.mui

Zabrania siê jakiegokolwiek ingerowania w zawartoœæ archiwum!

## 1.9 Necronomicon

Pamiêtaj, ũe Necronomicon to jedyny na polskiej scenie  $\leftrightarrow$   
magazyn  
traktujâcy o grach RPG. Czytaj i supportuj! Adresy znajdziesz w

kontaktach

.

Caŕe archiwum MagicDice powinno byæ  
rozpowszechniane  
razem z nim.

## 1.10 Skontaktuj siê z nami!!!

Jeœli jesteœ fanem gier RPG i/lub chciaŕbyœ swapowaæ to  $\leftrightarrow$   
spróbuuj pod  
którymœ z tych adresów:

Pestilence  
Radek Sŕomnicki  
Starzyŕskiego 8/31  
42-227 Czêstochowa  
+48 (0)34 626821

Mecash/Thefect  
Marcin Mikuŕa  
Wyzwolenia 9/41  
62-510 Konin

100% Szans dla wszystkich!

Support  
Necronomicon  
!!!

## 1.11 Lista piac

Program:

Wykonanie: Szymon Pura

Pomysŕ i projekt: Radek Sŕomnicki



Dokumentacja:

Guide i tekst: Radek Słomnicki

## 1.12 MagicDice - documentation

MagicDice 1.0

-----  
RPG Dice Generator

Szymon Pura 1997

1. Introduction
2. Requirements
3. Usage
4. Distribution
5. Necronomicon
6. Contact us!
7. Credits

## 1.13 Introduction

MagicDice has been created to act as a substitute for ↔  
traditional dice during RPG playing sessions. Of course, we don't mean computer games like AD&D here but real role-playing games. If you use also use your Amiga for other purposes during sessions (f.e. to make some notes), then MagicDice will be quite a facility for you.

There are two versions of MagicDice available:

Complex  
and  
Simple

.  
Simple version is designed for old Amiga's owners (low requirements), but only allows to open seven windows with hardcoded limits. It's really very simple and was written in just several minutes.

The Complex version is much more powerful, but also has greater requirements

---

. It features a separate configuration file. The graphical user interface is created using Magic User Interface routines.

This program is suitable for all RPG systems where dice are used, for example AD&D, Warhammer, Cyberpunk 2020, and lots of others.

## 1.14 Necronomicon

Remember, that Necronomicon is the only RPG-mag on Polish scene. ←  
Read :) and support !! You'll find the addresses here  
.

## 1.15 Requirements

Requirements of the  
Simple  
version:

- any Amiga with Kickstart 1.2+ will do.
- No external libraries are needed.

Requirements of the  
Complex  
version:

- KickStart 2.04+
- Magic User Interface  
3.3+
- Hard disk is highly recommended (MUI !!)

To make it more readable, setting a big font in the preferences program is advisable. The following fonts look especially good:

Amifont 24, Compact 24, Coop 24, Franklin 23, FuturaB 20, FuturaX 24, Gill 24, Helvetica 24.

## 1.16 How to use MagicDice

Click  
here  
to learn about the Simple version.

---

It's really very simple and even Amiga beginners should be able to use it without experiencing problems.

After starting the program the main window and defined MagicDice windows (if you'd already defined them) will appear. Now activate the Edit Mode gadget to enable window editor.

To define a new window use the Add gadget. You can edit window title as well as MUI window ID code, which should be unique to every window. This will allow MUI to remember window size and position during Snapshot.

Use Lower and Upper gadgets to set range of values to be randomly generated. You can also select font to use in this window. Note, that it's only possible before the window is opened.

Now you can open the window by selecting Open checkbox.

Every window contains a Generate button, which generates a new random number for this window. There also exists a Generate All gadget, located in main window, which will generate new numbers for all opened windows.

I guess the rest is simple enough to left it undocumented.

## 1.17 Simple version

After launching programm seven windows will appear (without defined positions - all in left upper corner). In each of them you may generate values: 1-4, 1-6, 1-8, 1-10, 1-12, 1-20, 1-100 (One window = one range!) To generate value, you have to click on CLOSE gadget. Closing windows is impossible (!?).

Programm was written 2 hours before session, when I had A500. The releasing reason is that not even has KS2.04.

## 1.18 Contact us !!!

If you are a RPG fan and/or you would like to swap with us, try ↔  
one of  
the following addresses:

Pestilence  
Radek Słomnicki  
Starzyńskiego 8/31  
42-227 Częstochowa  
+48 (0)34 626821

Mecash/Thefect  
Marcin Mikuña  
Wyzwolenia 9/41  
62-510 Konin

Support  
Necronomicon  
!!!



(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

---