

ATARI - COMMODORE - ZX SPECTRUM - AMSTRAD CPC - AMIGA

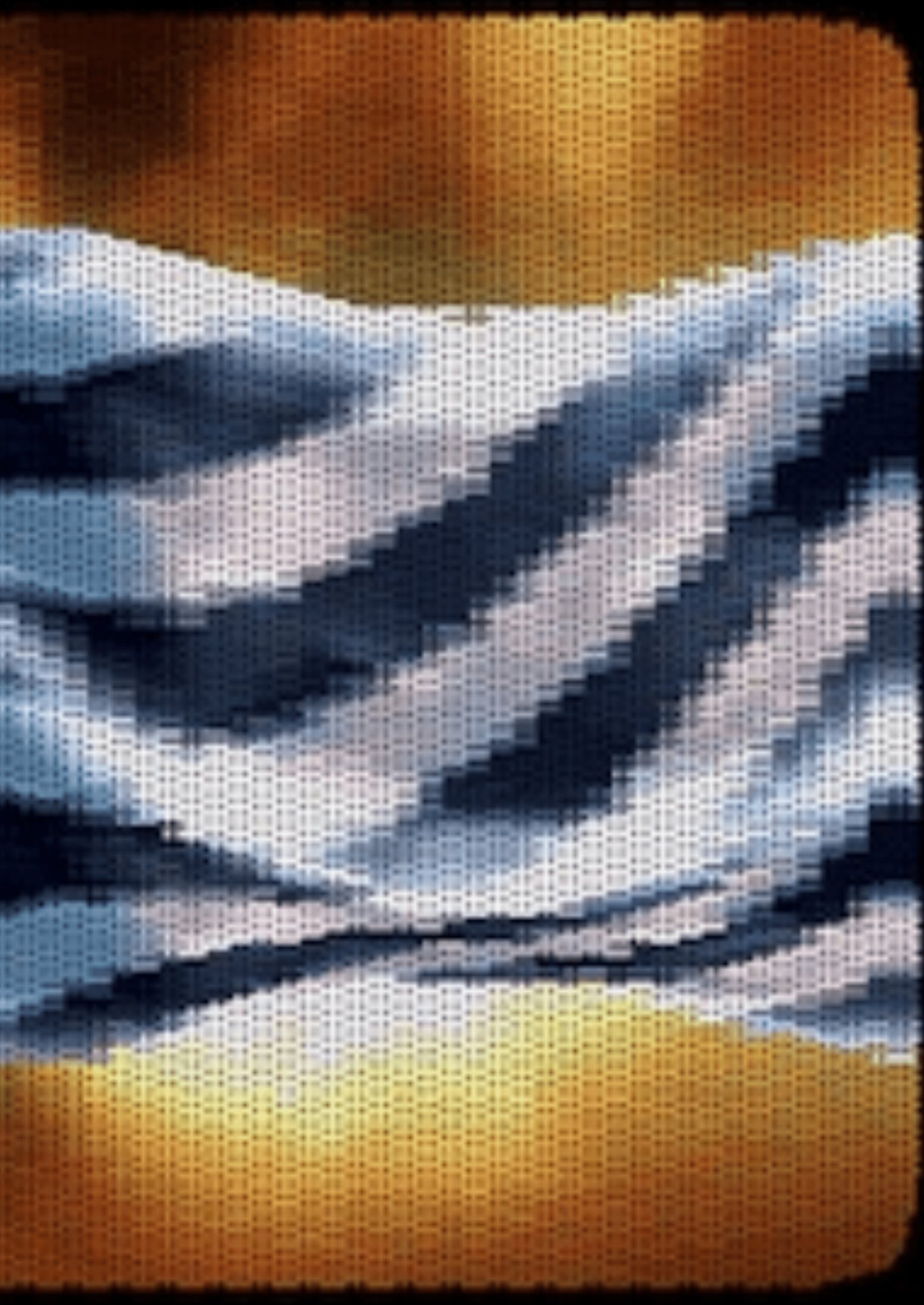
RETROKOMP

Mikrokomputery wczoraj i dziś



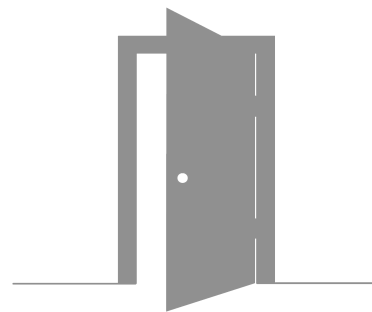
RETROKOMP / LOAD ERROR PARTY 2015
NUMER SPECJALNY

Harmony - Just Speccy 128k - FireBee - NetBeans - Power Titler
Jaguar Hockey League - Rocket Smash Ex - Mutant League Hockey





Dawno temu w Polsce



Dawno temu w Polsce na ulicach stały salony do gier. Poznałem w nich świat cyfrowej rozrywki. Choć z zewnątrz nie grzeszyły nowoczesnością, po wejściu do środka trafiałem w prawdziwą równoległą rzeczywistość. Maszyny arcade ustawione jedna obok drugiej, a w każdej inna gra i ten mały, niewygodny joystick, którego okiełznanie wydawało się niemożliwe. Półmrok i duszna atmosfera, kolejne osoby depczące po piętach, a jednak... chciałem się grać.

Dawno temu w Polsce dostałem swój pierwszy komputer. Był nim Timex 2048 i chociaż nie od razu był moją własnością, chciałem na nim zrobić coś więcej niż uruchomienie kilku gier. Zaczęło się od prostych programów w Basicu i rysowanie: linii, kwadratów i kół. Jaka była radość, gdy wklepany program nakreślił schemat boiska piłki nożnej. Kilka tygodni minęło bardzo szybko i komputer trzeba było oddać. Pozostało niesamowite wspomnienie, zapach nowo otwieranego pudełka i chęć poznania.

Dawno temu w Polsce miałem komputer na własność. Commodore Plus/4 z magnetofonem i telewizorem Unitra. Zaczęło się znowu od grania, ale szybko przekonałem się, że Basic 3.5 daje dużo większe możliwości niż na ZX Spectrum. Dzięki tworzeniu własnych znaków nauczyłem się szybko systemu dwójkowego, choć jeszcze nie wiedziałem do czego będzie mi to przydatne. Niestety wbudowana baza danych i edytor tekstu chciały działać tylko ze stacją dyskieta. Na dodatek podpatrzony u kolegi GEOS na C128 wyglądał o niebo lepiej. Dwa joysticksi szybko wysiadły, a nowych nie było gdzie kupić, bo Plus/4 miał nietypowe wtyki. Chciałem więcej.

Dawno temu w Polsce udało mi się kupić wymarzone Commodore 64. Wreszcie mogłem posłuchać w całości utworów na ekranach tytułowych gier, które do tej pory słyszałem tylko w krótkich fragmentach. Zdobyłem też kartridże jak Simon's Basic czy Black Box, a potem już coś bardziej ambitnego - Action Replay. Kolejny etap to zakup stacji Commodore 1541-II, która jak wieść niesła była właściwie osobnym

komputerem. Zaczęło się programowanie w assemblerze - przerabianie gotowych przykładów i wpisywanie własnych. Skończyło się na kilku prostych demkach i nieukończonym edytorze grafiki wektorowej. Ambicje pozostały.

Dawno temu w Polsce na moim biurku stała Amiga 500 z monitorem Commodore 1084ST. Byłem pierwszą osobą posiadającą całkiem nowy 16-bitowy sprzęt, a jednocześnie ciągle posiadałem poprzedni. "Tam, gdzie kończą się możliwości C64, zaczynają się dopiero możliwości Amigi" - mówiłem z dumą. Zacząłem studiować Workbench i uruchamiać gry. Szybko okazało się, że 512 kilobajtów to zdecydowanie zbyt mało i trzeba kupić rozszerzenie pamięci. Potem była już Amiga 1200 z twardym dyskiem 850 megabajtów - istny magazyn danych. Po jakimś czasie dołączył Blizzard IV i 32 megabajty pamięci. Monitor VGA, tryb Multiscan i obudowa Tower dopełniały resztę. To już prawie stacja robocza.

Dawno temu w Polsce miałem procesor PowerPC w Amidze. Karta graficzna CyberVision 64/3D dała możliwość oglądania filmów, edycji grafiki w pełnej palecie kolorów i wygodnego korzystania z cyfrowego monitora SVGA. Obraz jak żyłeta. Dopieszczanie Workbench, a potem nagrywanie muzyki z programów muzycznych w pełnych 16-bitach na płycie CD. Jedna sztuka kosztowała 30 zł. Nagrywanie u kolegi, który dopiero co nauczył się obsługiwać program MakeCD. Nie potrzebowałem nic więcej oprócz "przyjaciółki".

Dawno temu w Polsce pecet zaczął rządzić rynkiem. Znajomi po kolei przesiadali się na nowe maszyny i dziwili się, że pozostają przy Amidze. "Jeszcze nie masz peceta?" - mówili. Są lepsze gry, znane programy, wszystko taniej z dnia na dzień - to jest prawdziwy komputer! Nie chciałem rezygnować z programów, które znałem, lubiłem i używałem od lat. Nie chciałem rezygnować z systemu, który uważałem za najlepszy.

Dawno temu w Polsce sprzedawałem swoją Amigę. Wciąż nie dlatego, że chciałem - wydało mi się to konieczne. Przeglądarki

internetowe nie pozwalały na wygodne korzystanie ze stron WWW, a na nowe "super" Amigi nie było co liczyć. Do tego za swoją 1200-tkę kupiłem całego rozbudowanego peceta. Windows pokazał inne podejście do komputera, niestety szybko zaczął sprawiać kłopoty. Szukałem czegoś lepszego.

Dawno temu w Polsce zacząłem na stałe używać Linuksa. Nie był tak wygodny jak Windows, ale nie miał problemów z rejestracją i nie musiałem go przeinstalowywać co kilka miesięcy. Dobranie obsługiwanego sprzętu trochę trwało, szczególnie do skanera i drukarki, ale było warto. Wreszcie uniezależniłem się od "mało-miękkiego" i poczułem trochę jak dawniej. Coś jednak nadal nie dawało mi spokoju.

Nie tak dawno temu w Polsce znowu kupiłem Commodore 64 i Amigę. Emulacja jest dobra, ale chyba nie dla mnie. Wolę prawdziwy sprzęt ze wszystkimi jego wadami i zaletami. Czy to kwestia sentymentu, czy nie - chcę używać programów na Workbenchu i grać w niektóre gry na telewizorze kineskopowym. Płynność animacji nie ma sobie równych, a grafika nie razi "pikselami wielkimi jak krowa". Gry przygodowe z ręcznie rysowaną grafiką - to trzeba koniecznie zobaczyć, a najlepiej przeżyć.

Całkiem niedawno w Polsce zacząłem na stałe używać MorphOSa. System wywodzący się z Amigi, który daje większe możliwości, jako że działa na sprzęcie Apple z PowerPC. Wreszcie mogę uruchomić ImageFX albo TVPainta i nie przejmować się wydajnością. Mogę korzystać ze stron internetowych na systemie amigowym i wczytywać swoje stare projekty na PageStreamie. Może czas je odkurzyć?

Historia zatoczyła koło, a ja wróciłem do siebie. Dzisiaj wiem już na pewno - nie rezygnuję z najlepszej części technologicznego świata jaki powstał. ZX Spectrum, Atari, Commodore, Amiga i wiele innych platform, które historia skazała na zapomnienie, dały mi więcej niż cały okres życia "pecetowego". To dzięki nim



nauczyłem się podstaw programowania, elastyczności systemu i pokonywania barier.

Zasady są po to żeby je łamać. To właśnie dlatego trzymacie w ręku zerowy numer "RetroKomp". Powstał z potrzeby i pasji, nie zimnej kalkulacji. Wszyscy autorzy piszą nie dlatego, że otrzymali sowite wynagrodzenie, a z powodu realnego zaangażowania w środowisku swoich ulubionych komputerów. Chcemy, aby różne platformy mogły współistnieć, a my będziemy mogli cieszyć się sukcesami każdej z nich. Będziemy pisać o bardziej i mniej popularnych modelach komputerów, grach, demach i programach - z naciskiem na wartość użytkową. Przedstawimy możliwości rozbudowy, a także ludzi, którzy tworzą nowe produkty dla naszego sprzętu. Cieszymy się z tego oblicza informatyki pamiętając, że jest to coś więcej niż tylko zamykanie do "starych" komputerów.

Adam Zalepa

RETROKOMP

Mikrokomputery wczoraj i dziś

NUMER 0/2015

Redakcja:
Adam Zalepa

E-mail:
retrokomp@amiga.net.pl

Autorzy tekstów:
Rafał "Mufa" Chyla
Mateusz "Tfardy" Eckert
Bartosz Kacprzyk
Łukasz Kamiński
Adam Kłobukowski
Piotr „Piter” Krużycki
Marcin Libicki
Piotr "Kroll" Mietniowski
Tomasz "Slayer" Pacyna
Michał "stRing" Radecki-Mikulicz
Krzysztof "Radzik" Radzikowski
Piotr "Sachy" Sachanowicz
Krystian "Tygrys" Włosek

Korekta:
Marcin Zybala

Skład i okładka:
Andrzej Wilczyński

Wydawca:
"A2" Aleksandra Zalepa

Wszystkie nazwy oraz znaki handlowe należą do ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

5 files 828.5 K bytes used 31939 K bytes free	
	SPIS TREŚCI:
Dawno temu w Polsce	3
Doniesienia	5
WYWIAD:	
Zaprzestać wojen	8
FELIETON:	
30 lat po krzemowej rewolucji	12
ZX SPECTRUM:	
Just Speccy 128k	15
Mały przegląd demosceny	17
ATARI:	
Harmony dla Atari VCS	20
Klienci poczty elektronicznej	22
FireBee	25
Jaguar Hockey League	27
COMMODORE:	
Rocket Smash ex	28
Mój zestaw na Plus/4	30
AMIGA:	
Jak napisać własne demo?	33
Netbeans i gcc	37
Goście podcastów	41
Mutant League Hockey	46
Losy Amigi po upadku Commodore	49
Magazyn danych ważnych	58
Power Titler	60
30 dem na 30-lecie Amigi	65
	



ANARCHO RIDE NOWA GRA DLA STE:F030

Kolejne wyścigi są właśnie programowane na nasz ulubiony komputer Atari. Całość kodu napisana jest w GFA Basicu. Gra ma działać tylko na Atari Ste / Falcon 030. Autor gry zaczął ją pisać... kilkanaście lat temu... teraz powrócił do projektu. Czekamy na efekt końcowy.



LASERBALL 2015

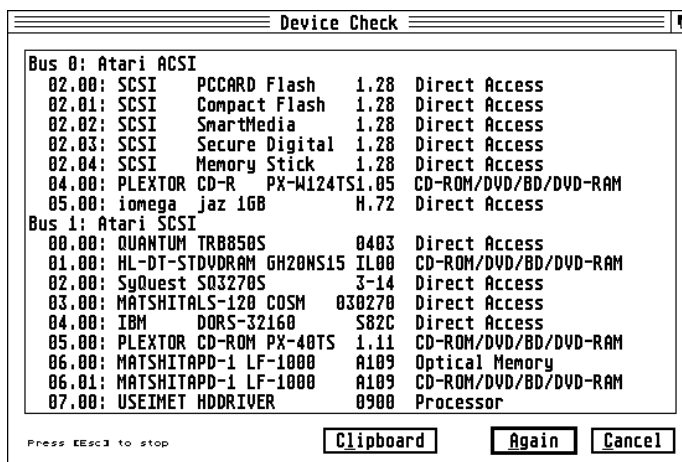
Laserball 2015 to gra podobna do Deflektora, logiczno-zręcznościowa. Gra jest już skończona i ma status freeware lecz jeśli chciałbyś zamówić wersję oficjalną, na dyskietce, z instrukcją obsługi i ładnym pudełkiem zajrzyj na stronę:

www.hd-videofilm.com/laserball

My już zamówiliśmy, a recenzja gry pojawi się na łamach przyszłego Retrokompa.

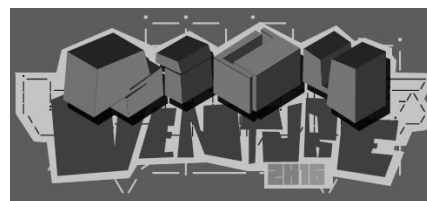
HDDRIVER

Czym byłyby dziś nasze Atari bez możliwości obsługi dysków twardych, kart SD/CF, CD oraz DVD-rom'ów. Mamy najnowszą 9.04, wersję programu umożliwiającego podłączenie właśnie tych urządzeń. Program jest komercyjny i kosztuje 44 euro natomiast upgrade ze starszej wersji kupimy już od 10 euro. Autorem programu jest oczywiście Uwe Seimet i więcej informacji uzyskamy z jego strony www.seimet.de.



SV2K16

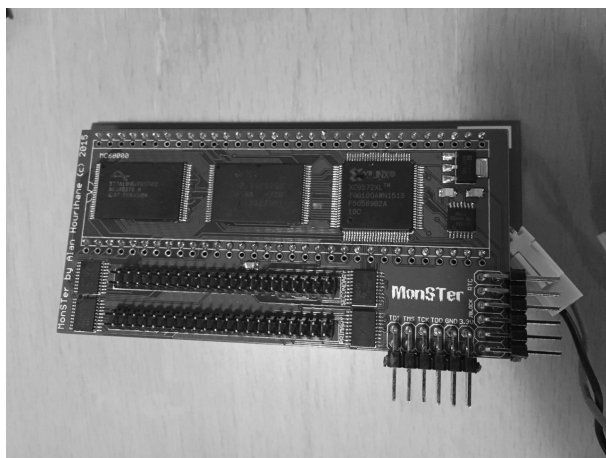
Fani życia scenowego, świeżej, dużej porcji dem zarówno dla dużych jak i małych Atari mają swoje święto w 2016 roku. Impreza rozpoczyna się 14 lipca 2016 roku i potrwa cztery dni.





CALAMUS SL 2015

Wszystkim znany program DTP doczekał się po kilku latach upgrade'u. W nowej wersji z 2015 roku oprócz atrakcyjnej ceny, wiele modułów zostało dodanych jako darmowe do podstawowej wersji. Są także nowe funkcje programu a więcej dowiecie się zaglądając na stronę www.calamus.net. Jeśli chcielibyście poznać obsługę, tricki oraz możliwości tego wspaniałego programu - napiszcie do nas, postaramy się stworzyć tutoriala tego wspaniałego narzędzia.



POTWÓR DO ATARI ST!

Jeśli posiadasz komputer ST/ STe / Mega ST lub Mega STe to dosłownie kilka dni przed oddaniem tekstów do naszego czasopisma pojawiła się nowa, świetna a nawet rewolucyjna karta dla naszych 16-to bitowych Atari. Karta nazywa się The MonSTer i została zaprojektowana przez Alan'a Hourihane'a znanego m.in. z innych rozszerzeń takich jak karta IDE, adaptera do podłączenia myszy oraz klawiatury PS2, karty Ethernetowej i z paru innych jego wynalazków. Alan jak sam pisze, zaczął zastanawiać się jak połączyć wiele swoich odrębnych pomysłów w jeden projekt i zmieścić to na jednej karcie.

I tak powstała karta The MonSTer, która to oferuje nam:

- programowalny TOS, prawdopodobnie cztery różne wersje wybierane za pomocą zworek na karcie;
- dwa porty IDE !!;
- możliwość rozszerzenia pamięci tzw. TT Ram do 8 MB !!;
- zegar czasu rzeczywistego (RTC) podtrzymywany baterią Dallas DS1338!.

Joe Even Starkein czyli Joska jest odpowiedzialny za sterowniki oraz soft do tej karty.

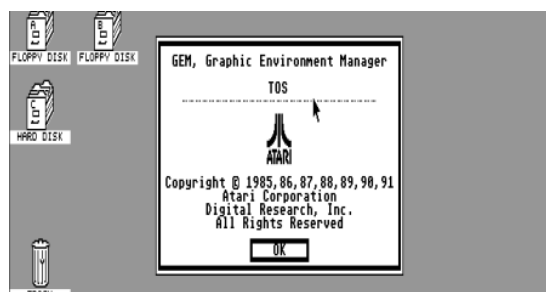
Moim zdaniem karta warta jest uwagi, jeśli nie masz jeszcze UltraSatana i nadal „wachlujesz” dyskietkami to to urządzenie musisz koniecznie zakupić, tym bardziej że kilka osób cały czas pracuje nad dostosowywaniem starych gier oraz dem do pracy z dyskiem twardym, z rozszerzoną pamięcią w komputerze. My jako redakcja już zamówiliśmy swój egzemplarz!

Autorzy:	Alan Hourihane aka AlanH - hardware, Joe Even Starkein aka Joska - software
Platforma:	Atari ST, STe, Mega ST, Mega STe
Data:	wrzesień 2015
Cena:	od 50 funtów plus koszt wysyłki
Strona:	www.atarikit.co.uk

GAME TYCOON 2 NA AMIGĘ

Pojawiły się zapowiedzi gry strategiczno-ekonomicznej Game Tycoon 2, która ma ukazać się nie tylko dla PC, Maki i Linuxa, ale także na Amigę. Minimalne wymagania to komputer z układami AGA, a więc Amiga 1200 lub 4000. Według słów firmy Sunlight Games, premiera ma mieć miejsca w 2017 roku. Ma to być limitowana seria wydana na dyskietkach, a więc jak za starych dobrych czasów... Czekamy z niecierpliwością.



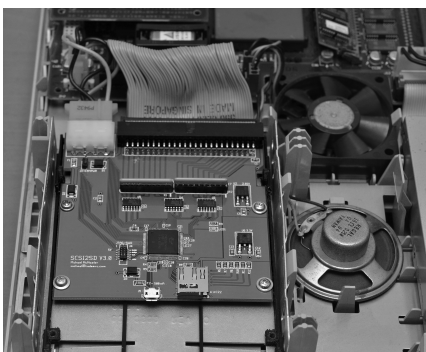
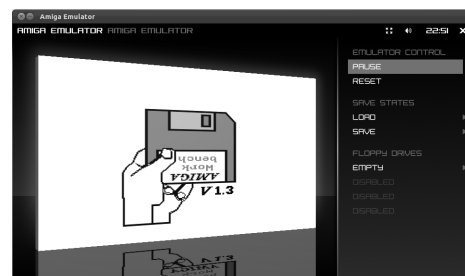


HATARI 1.9

Nie masz w domu komputera Atari Falcon 030? Tak, ciężko go kupić ale możesz teraz uruchomić najnowszy emulator Atari ST/STe/TT/Falcon. Najnowsza odsłona emulatora nosi numer 1.9 a nazywa się oczywiście Hatari. Oprócz samego emulatora autorzy programu przygotowali specjalne intro dla maszyn STe. Zachęcamy do używania tego wspaniałego emulatora!

FS-UAE 2.6.1

Nie mniej ważnym i dopracowanym programem jest emulator Amigi, ale tym razem w wersji multiplatformowej pod nazwą FS-UAE. Jak wiadomo Amigę można kupić dość łatwo, ale niestety ceny osiągają absurdalne poziomy. Dlatego sprawdź emulator! Działa praktycznie na każdym sprzęcie, również na Makach i dystrybucjach Linuxa. Wbrew pozorom nie jest trudny w obsłudze. Program doczekał się, podobnie jak WinUAE, wsparcia dla emulacji PowerPC, a więc możesz na nim uruchomić nawet AmigaOS 4.1.



SCSI2SD

Okazuje się, że adapter kart SD podłączany do złącza SCSI, który przeznaczony jest do Maków może działać także z Amigą. Ostatnio został przetestowany na konfiguracjach takich jak: Amiga 500 z kartą GVP 530, kontroler Oktagon 508 SCSI-2, Amiga 2000 z RapidFire SCSI czy Amiga 4000 wyposażona w CyberStorm PPC. SCSI2SD występuje w wersji 2,5- lub 3,5-calowej i działa z kartami o pojemnościach 256MB i 4GB. Uważamy, że to świetna alternatywa dla wysłużonych i często bardzo głośnych dysków SCSI. Szkoda tylko, że adapter dostępny jest głównie w Australii. Będziemy się starali zdobyć go do testów.

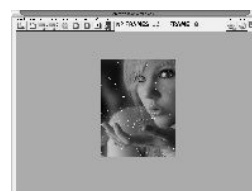
AC BASIC / AC FORTRAN

Na stronie Amiga Future udostępniono pełne wersje dwóch języków programowania - AC Basic i Fortran. Mają formę obrazów dyskietek ADF i DMS, zawierają także pełnoprawny kompilator. Może nie są to najlepsze dialekty, ale są dość łatwe w obsłudze i teraz - zupełnie darmowe. Może warto im się przyjrzeć w dobie szerokich dyskusji o potrzebie tworzenia nowego oprogramowania?



ANIM WEB CONVERTER

Systemy amigowe wzbogaciły się o nowe narzędzie do konwersji animacji IFF i YAFA do formatu GIF oraz PNG. Za pomocą graficznego interfejsu możesz wykonywać także proste operacje jak zmiana wielkości i zapisywanie pojedynczych klatek jako: GIF, JPEG, PNG, BMP lub TIFF. Ciekawostką jest fakt, że program działa także pod Windows.



Przygotowali: Piotr „Piter” Krużycki, Adam Zalepa



Zaprzestać wojen

Rozmowa
z **Fabio Falcucci**
- programistą Hollywood

Niestety, nie każdy chce udzielać wywiadów audio. W społeczności Amigi jest tak wielu wspaniałych ludzi, że istnieje tylko jedno rozwiązanie: chciałbym przedstawić Wam tradycyjną wersję wywiadu. Po raz pierwszy z mistrzem programu Hollywood - Fabio Falcucci. Mam nadzieję, że w przyszłości będzie istniała możliwość, abym miał ten rodzaj wywiadu obok mojej głównej aktywności jaką są podcasty.

Na początek przypomnijmy, że Fabio jest autorem świetnych aplikacji dla systemów Amigi:

- AppStore/IndieGO!
- HGui
- Amiga Media Center (AMC)
- AmiCloud
- G.E.M.Z.

Twój pierwszy kontakt z komputerami. To była Amiga czy coś innego?

Mój pierwszy kontakt z komputerami był około 1985 roku kiedy modliłem się o Commodore 64. Był moją pierwszą miłością i szczerze mówiąc wciąż go kocham, mimo że już nie posiadam tej potężnej maszyny.

Twoja pierwsza Amiga. Typ i konfiguracja? Były też inne modele?

Moja pierwsza Amiga była kilka lat po Commodore 64. Kiedy Amiga 500 została

wypuszczona byłem zszokowany cechami, które posiadała. Wtedy już eksperymentowałem z programowaniem. Ujrzałem Amigę jako sposób, by dać upust mej kreatywności, zwłaszcza w muzyce. Amiga 500 była wielką zmianą w moim życiu, pomogła mi zrozumieć podstawy programowania i uwolniła moją kreatywność muzyczną, jak i najgłębsze pragnienia programowe.

Po kilku latach, kiedy Amiga 1200 została wypuszczona, sprzedałem moją A500, aby kupić tę Isniącą maszynę z AGA. Chciałem kontynuować moje badania w dziedzinie programowania oraz w świecie muzyki elektronicznej. Jestem bardzo wdzięczny Commodore za to, że zrobili te maszyny ponieważ zmieniły moje życie umożliwiając wejście w świat programowania. Wciąż posiadam A1200 w moim biurze!

Kiedy i dlaczego przerzuciłeś się na systemy NG? Której Amigi używasz teraz?

Niestety, około roku 1990 opuściłem scenę ponieważ zacząłem pracować i mój wolny czas został zredukowany niemalże do zera. W miejscu pracy używałem urządzenia MS-DOS a moje zainteresowania zostały brutalnie skonfrontowane z rzeczywistością. Wciąż studiowałem assembler m68k ale po kilku latach przerzuciłem się na komputery z Widowsem. Chwilę przed tym jak dowiedziałem się o AmigaOS 4.0 eksperymentowałem z AROSem, ponieważ można było go używać na maszynach x86. Pokusa posiadania ewolucji mojej Amigi jednak była nieodparta i zdecydowałem się kupić Sam440ep. Drugim krokiem było kupienie Hollywood a ostatnim krokiem było rozpoczęciem programowania z miejsca w którym przestałem w latach 90.

Właściwie, to już nie posiadam Sam440ep, wysiadł zasilacz i zdecydowałem się sprzedać urządzenie z powodu za słabej specyfikacji potrzebnej do rozwoju,

ale dzięki możliwościom cross kompilacji w Hollywood mogę łatwo pisać programy na każdą maszynę.

Opowiedz nam coś o swojej pracy. Jesteś dobrze znany jako mistrz Hollywood. ;)

Dziękuję za tytuł „mistrza Hollywood”, ale to jest tylko kwestia czasu. Mam tylko dwa hobby: muzyka i programowanie (za pomocą Hollywood)

Sądzę, że mówisz o mojej pracy z Hollywood, a nie o mojej prawdziwej robocie. Mam wiele, naprawdę wiele projektów toczących się na Hollywood i za każdym razem kiedy nowa wersja wychodzi mam nowe pomysły. Właśnie teraz prowadzę kilka dużych projektów z Pascalem Papa, takich jak klient Appstore, klient AmiCloud i kilka innych, ale mam również wiele swoich własnych. Największy, jeszcze nieskończony, ale w pełni używalny to HGui, kompletny zestaw narzędzi GUI do budowania interfejsów z Hollywood przy dużej korzyści płynącej z możliwości cross kompilacji. HGui nie używa żadnej zewnętrznej biblioteki ani pluginu. Tak tylko, aby wspomnieć kilka toczących się projektów - pracuję nad frameworkiem do gry (właściwie to konwertuję bazę kodów, aby użyć grafiki przyspieszanej sprzętowo dzięki pluginowi OpenGL), pracuję również nad zestawem narzędzi demo, remakiem Moon Patrol i nad kilkoma ściśle tajnymi projektami :p

Dlaczego Hollywood jest dobry? Jakie zalety i wady ma ten pakiet?

Hollywood to niewiarygodne narzędzie, z każdym wydaniem coraz potężniejsze. Zanim zacząłem kodować za pomocą Hollywood nauczyłem się LUA - to bardzo dobrze znany, łatwy, szybki, ale jednocześnie potężny język; Hollywood dzieli pewne koncepcje z LUA, używa niektórych bibliotek i ma bardzo podobne podejście do typów danych, tabel oraz składni. Kiedy zatem zacząłem kodować za pomocą

Hollywood musiałem napisać coś więcej niż „Hello World”.

Mówiąc o zaletach: cóż, najlepszymi cechami Hollywood są cross kompilacja, prędkość wykonania, składnia języka, a po ostatniej wersji muszę dodać: akcelerowana grafika poprzez plugin OpenGL oraz otwarty system pluginów, dzięki któremu każdy, kto posiada umiejętności w języku C może kodować zewnętrzne moduły dla Hollywood.

Wady? Bez żartów, Hollywood nie ma wad! Przed najnowszą wersją powiedziałbym „wolna grafika” ale to już nieaktualne. Ale tak, jeżeli chcesz znać moje ukryte pragnienia co do następnych wersji Hollywood to jest to zdolność do budowania projektów dla Androida bez korzystania z playera Android Hollywood. To mogłoby sprawić, że programiści Hollywood mogliby spieniężyć swoją pracę i łatwo zarobić prawdziwą gotówkę. Myślę, że mogłoby to poprawić popularność Hollywood oraz poszerzyć bazę użytkowników.

Według mnie, Hollywood jest naszą przyszłością, ponieważ jest niezależny od platform. Czy to prawda?

Tak, masz rację. Jak już wspomniałem, cross kompilacja jest tym co mnie trzyma. Ostatni target był niesamowity: można tworzyć programy dla ARM Linux, a także dla Raspberry Pi/Pi2! Prawie wszystkie systemy operacyjne na świecie mogą być obsługiwane przez Hollywood. Czy nie wystarczy powiedzieć, że ten pakiet to konieczność?

Czy możliwe jest stworzenie oprogramowania przy pomocy Hollywood nie tylko dla systemów Amigi ale dla innych, jak: Windows czy OS X? Czy w przyszłości nasi developerzy będą mogli zdobyć trochę pieniędzy w ten sposób?

Tak, Hollywood obsługuje Windowsa i OS X. Przykładem jest klient AppStore, nad którym pracuję dla Pascala Papary i jego projektu IndieGo!. AppStore to złożony program, który porozumiewa się z zdalnym serwerem, zarządza zakupami użytkowników i jest dostępny na wszystkie wspierane platformy, więc zdecydowanie możliwe jest stworzenie poważnego oprogramowania na „obce” platformy.

Ukierunkowanie na Windowsa i OS X może rozszerzyć bazę użytkowników, to jest fakt, zatem może być sposobem na zarobienie kilku dolców, ale również sądzę, że mogłoby to sprawić, aby programiści Amigi mogli lub wręcz musieli konkurować ze światem zewnętrznym. Według mnie dobrze jest stymulować koderów do tworzenia lepszych produktów.

Hollywood z Designerem wygląda jak dobry punkt startowy do łatwego rozwoju oprogramowania. Czy to prawda? Czy warto jest używać Designera, aby produkować oprogramowanie, czy też lepiej jest nauczyć się języka Hollywood?

Jestem starszym gościem, który lubi robić rzeczy po staremu, więc lubię kodować, pisać procedury, tworzyć biblioteki i tak

dalej... Zatem nie mam Designera i szczerze mówiąc nawet go nie sprawdziłem. Ale z tego, co czytałem w Internecie, wielu użytkowników korzysta z niego z dobrymi rezultatami.

Moja osobista opinia jest taka, że jeżeli ktoś chce tworzyć programy, musi nauczyć się kodować, aby mieć maksymalny stopień wolności. Jednak jeżeli kogoś interesuje narzędzie wizualne do szybkiego tworzenia prezentacji czy nawet niektórych mniejszych programów to Designer jest dobrym wyjściem.

Czy mogę stworzyć za pomocą Hollywood Designer prostą aplikację jak odtwarzacz dla mp3 lub grę tekstową?

Z tego co widziałem to tak. Mogę mówić za siebie, ponieważ jak powiedziałem nie mam Designera, ale jeżeli rozejrzysz się po Internecie, znajdziesz kilka fajnych projektów zrobionych na Designerze.

Istnieje opinia, że Hollywood jest wolny, czy to prawda? Istnieje również opinia, że to nie jest dobry sposób programowania. Co o tym sądzisz?

Hollywood to szybki język, tak szybki jak LUA. Pętla FOR/NEXT składająca się ze 100000 pętli zajmuje jedynie 40 milisekund na moim sześciolletnim notebooku wyposażonym w procesor i5. Hollywood był wolny jedynie w części graficznej, ale dzięki pluginowi OpenGL już tak nie jest. Piszę framework do gry ze wsparciem OpenGL i cóż... Obecnie można osiągnąć niesamowitą ilość klatek!

Co do drugiego pytania nie za bardzo wiem o co chodzi: dlaczego Hollywood nie jest dobrym sposobem programowania? Hollywood jest oparty na LUA, bardzo dobrze znanym, lekkim i łatwym do zrozumienia języku, a jednocześnie potężnym. I Hollywood jest taki sam! Ten kto mówi, że Hollywood nie jest dobrym sposobem na pewno nawet go nie próbował :P

Twój największy sukces z Hollywood? Najlepsza aplikacja? Jak dużo czasu spędzasz nad rozwojem?

Mam wiele projektów zrobionych na Hollywood, ale najbardziej złożone są te których pisanie sprawia mi największą przyjemność, na przykład HGui, który jest następcą ScuiLIB - kompletnego zestawu narzędzi GUI. Dzieli pewne założenia z MUI jak hierarchie gadżetów i wychodzi z kompletnym zestawem funkcji. Jestem świadom tego, że MUI Royale jest na rynku ale HGui ma tę zaletę, że jest kompatybilny ze wszystkimi systemami





obsługiwanymi przez Hollywood, ponieważ używa jedynie zestawu komend Hollywood bez zewnętrznych bibliotek lub kodu zależnego od systemu. Obecnie piszę dokumentację i wprowadzam kilka brakujących klas. Pracuję nad tym projektem od 2009 roku i upublicznię go za kilka doliczów.

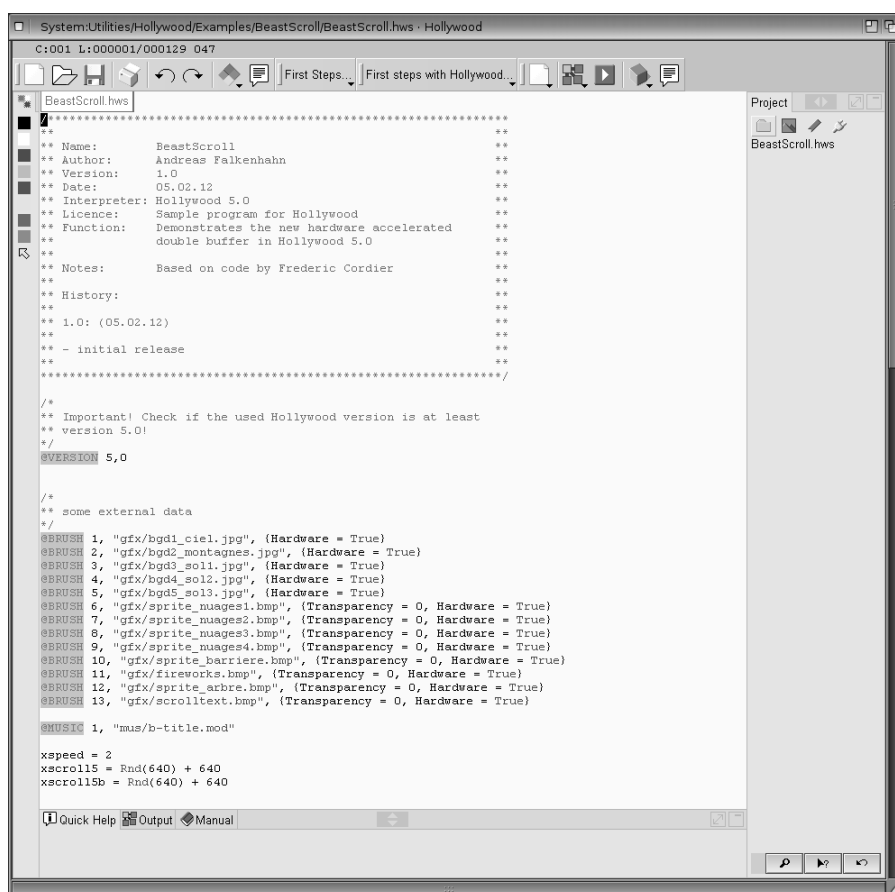
Kolejnym projektem który lubię i wkrótce odnowię jest G.E.M.Z., gra typu puzzle, którą napisałem parę lat temu. Do tej gry użyłem grafiki w oryginalnym stylu manga oraz napisałem kompletną ścieżkę dźwiękową. Otrzymałem wiele dobrych recenzji, niestety sprzedałem niewiele kopii, nawet nie wystarczyło na zwrot kosztów związanych z grafiką.

Chcę wspomnieć też aplikację AppStore zrobioną dla Pascala Papary oraz jego projektu IndieGO!. To było wielkie wyzwanie dla mnie, ponieważ nigdy nie obsługiwałem klienta, który „porozumiewa się” ze zdalnym serwerem i analizuje otrzymane odpowiedzi. AppStore używa kolejnego zestawu narzędzi GUI, który rozwinąłem w ciągu ostatnich lat i jest to system, który może być konfigurowany za pomocą zewnętrznych plików tekstowych, obsługuje wiele efektów przejścia i jest przyjemniejsze dla oka niż HGui. Ten zestaw narzędzi nazywa się SimpleGUI i obsługuje przeskalowanie GUI w ten sposób, że dostosowuje się do ekranów o różnej rozdzielczości bez ingerencji użytkownika czy programisty.

Ostatnia aplikacja z której jestem dumny to AMC - Media Center na AmigaOS4 i AROS. AMC używa playera do odtwarzania strumieni wideo i audio oraz jest w stanie zarządzać wszystkimi plikami takimi jak obrazy, filmy czy muzyka, pozwalając użytkownikowi katalogować wszystkie swoje pliki i szybko odnajdować to czego potrzebuje. Planowany jest update z nową wersją.

Nasza społeczność jest podzielona: AOS4, MOS, AROS i klasyczna Amiga. To nie jest dobre dla przyszłości Amigi. Czy można coś zrobić, czy możemy się ponownie zjednoczyć?

Myślę, że dużo można zrobić z tym, co pozostało ze starych dobrych czasów. Wiem, że niektórzy mnie znienawidzą, ale tak właśnie myślę i nie mam zwyczaju kłamać. Pierwszy krok to zaakceptować to, że stare dobre czasy minęły, na zawsze. To co mamy teraz to różne systemy operacyjne na różnych sprzętach, a jedyne co się nie zmieniło to nazwa „Amiga” w Systemie Operacyjnym. Kiedy zaakceptujemy ten fakt powinniśmy zaprzestać wojen pomiędzy frakcjami i starać się współpracować bez uprzedzeń. Dam przykład, którego sam doświadczyłem: kiedy zaczą-



łem kodować przy użyciu Hollywood również zacząłem publikować moje pierwsze programy jak na przykład LookHer!, przeglądarkę obrazów i Finder - narzędzie do przeszukiwania plików w lokalnej bazie mediów.

Kiedy ogłosiłem te programy jednym z pierwszych pytań do mnie było „Czego użyłeś do stworzenia tych aplikacji?”. Kiedy odpowiedziałem, że Hollywood zostałem zaatakowany przez jakichś twórców tylko dlatego, że nie byłem programistą C. To było smutne ponieważ zamiast się cieszyć, że dołączył nowy programista ze świeżą aplikacją, oni tylko narzekali na użyty język! Przestałem upubliczniać moje myśli na forach, ponieważ lubię rozmawiać o programowaniu, osiągnięciach oraz sprzeczności, ale nie lubię toczyć wojen o... nic!

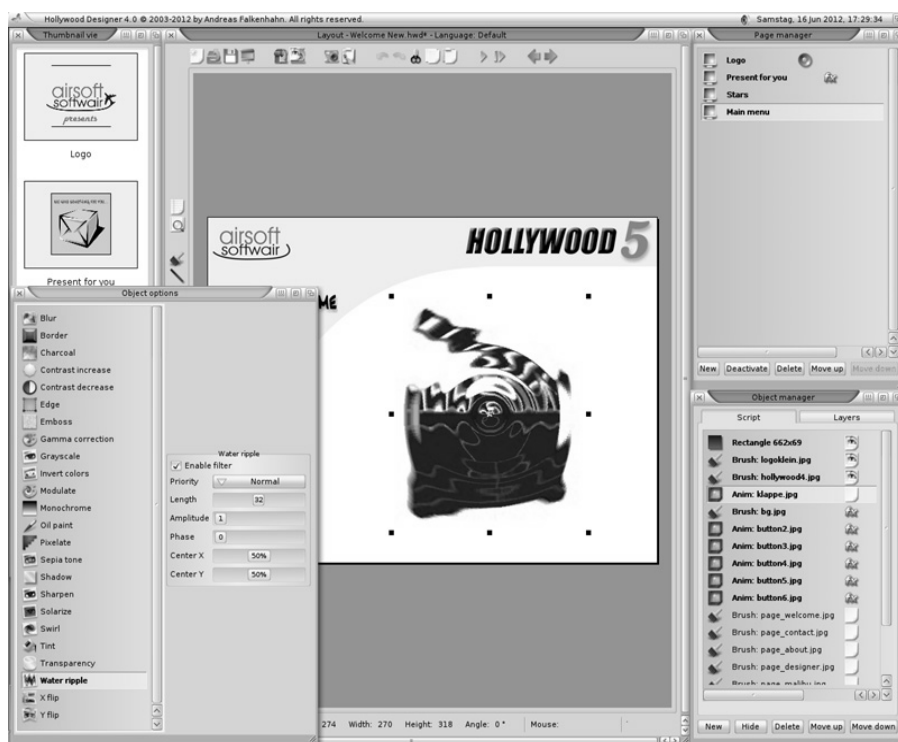
Takie zachowania raczej dzielą ludzi niż ich łączą. Wiem, że większość ludzi nie jest taka, lecz to co pozostało ze sceny to jedynie mała grupa z bardzo niewieloma developerami i musimy pomagać sobie nawzajem. Zamiast walczyć ze sobą o głupie rzeczy powinniśmy skupić się na zdobywaniu większej ilości developerów i zachęcać nowych programistów, aby zaangażowali się na scenie Amigi, AROSa czy MOSa. Z mojego punktu widzenia, platforma nie ma znaczenia, ponieważ widzę je jak trzech braci (lub siostry) pochodzące od tej samej matki.

Nie sądzę, że można ponownie zjednoczyć AROS, AmigaOS4, Classic i MOS, po prostu z powodu natury tych systemów: AROS to GPL, podczas gry AmigaOS4 i MOS to komercyjne i zamknięte źródła, o klasykach można przestać myśleć, chyba, że mówimy o emulacji i retro-computingu. Ja się wciąż tym dobrze bawię!

Mamy zatem AROS, OS4 i MOS, ale jak można je ponownie zjednoczyć? Nie mam pojęcia. Może przynajmniej moglibyśmy spróbować ponownie zjednoczyć bazę użytkowników? Jeżeli ludzie zaczną rozmawiać pokojowo, a twórcy próbują współpracować, może pewnego dnia będziemy mogli ponownie zjednoczyć się, zanim wymrzemy.

Pomóc mogą niektóre sponsorowane eventy, takie jak konkursy kodowania, które mogłyby dać impuls na scenie, ale to tylko pomysł. Mówiąc „scena Amigi” mam na myśli AmigaOS4, klasyki, MorphOS i AROS.

Jak w tej podzielonej sytuacji powinniśmy tworzyć oprogramowanie? Na przykład MUI różni się od AmigaOS i MorphOS, a AROS ma Zune. Może powinniśmy mieć jedną rdzenną drużynę dla MUI/Odyssey itd., a następnie portować oprogramowanie na trzy główne systemy?



Ten problem jest częścią tego co powiedziałem kilka minut temu: głównym problemem powstrzymującym AROS, AmigaOS4 i MorphOS przed ponownym zjednoczeniem są różne licencje. Na przykład, jak darmowy system jak AROS mógłby dzielić tę samą bazę kodową AmigaOS4 który jest komercyjny lub vice versa? Z mojego punktu widzenia jest to niemożliwe chyba że AmigaOS4 stanie się źródłem otwartym, ale wciąż komercyjnym. To była by możliwość.

Ten podział sprawia, że postęp jest wolniejszy z powodu kilku developerów podzielonych na te trzy rzeczywistości i każde ulepszenie systemu operacyjnego jest robione trzy razy, za każdym razem z indywidualnym wdrażaniem! To jest szaleństwo!

Brak czasu równa się brak oprogramowania czy rozwoju, na przykład Odyssey. Wspaniała przeglądarka, nie rozwijana od dwóch lat. System operacyjny bez dobrej przeglądarki nie jest w ogóle używalny. Co o tym sądzisz?

Zgadzam się z Tobą, system operacyjny bez oprogramowania jest niczym, przynajmniej z punktu widzenia użytkownika. Niektóre oprogramowanie to konieczność dla każdego systemu, włączając w to przeglądarkę internetową, pakiet biurowy z klientem poczty, odtwarzacz multimedialny, edytor tekstu i dobry Shell.

Wielu użytkowników Amigi powiedziało: „Porty nie są rozwiązaniem”.

Czy zgadzasz się z tym? Czy nie lepiej używać QT i portować nowoczesną przeglądarkę zamiast budować wszystko od zera?

Częściowo zgadzam się z tym zdaniem. Myślę, że portowanie aplikacji nie jest złe, ponieważ użytkownicy mogą używać niektórych aplikacji relatywnie szybciej niż budując je od zera, ale to nie powinno być rozstrzygającym czynnikiem. System operacyjny powinien mieć swój własny ekosystem z własnymi implementacjami i oryginalnymi aplikacjami narodzonymi z oryginalnych pomysłów, inaczej jest to tylko klon! Spróbuj pomyśleć tak: jestem użytkownikiem, który zna Amigę ale nigdy jej nie używał, a dzisiaj chce spróbować: zacznę bawić się tym i odkrywam, że dostępne aplikacje są identyczne jak te dostępne na Linuxa i Windowsa, więc zaczyna zadawać sobie pytania: czemu mam uruchamiać system Amigi skoro na tańszej maszynie można zrobić dokładnie te same rzeczy...? Powinniśmy myśleć jak użytkownicy zanim pomyślimy jak twórcy.

Dla nowych. Jaką Amigę możesz poradzić? Klasyk czy może NG? A może emulator?

To zależy jak dużo mają pieniędzy! Osobiście jestem bardziej nakierowany na AROSa i Amigę klasyczną, ale AmigaOS4 i MorphOS również mają swój urok. Emulacja jest tańszym rozwiązaniem. Używam jej często kiedy chcę szybko przetestować moje aplikacje bez przełączania się z jednej maszyny na drugą.

AmigaOS4 pod WinUAE to wielki sukces. Zamiast sprzętu PPC może lepszym rozwiązaniem jest potężny Intel z emulacją?

Tak, to był wielki sukces i jak tylko będę miał trochę wolnego czasu wypróbuję go, ale jeśli chcemy poważnie rozmawiać o przyszłości Amigi nie ma żadnych alternatyw: Amigowcy muszą zacząć myśleć o x86.

Nasza przyszłość? Społeczność i przyszłość Amigi. Starzejemy się, czy jest szansa na bardziej używalną formę Amigi?

Kto zna przyszłość? Chciałbym, aby filozofia idąca z Amigą nigdy nie umarła ponieważ jestem programistą, przypuszczam, że jak wielu innych. To z powodu Commodore i ich produktów zostały otwarte drzwi do ludzkiej kreatywności. Słuchanie ludzi mówiących „Intel outside” czy „Winzozz” w 2015 roku jest naprawdę smutne i mam nadzieję, że będą mogli otworzyć oczy na zewnętrzny świat, aby przejąć dobre rozwiązania i wprowadzić je na platformę którą kochają. Najlepszym doświadczeniem dla hipotetycznego użytkownika jest przejście na nowy sprzęt drogą emulacji, ale mimo wszystko bardzo pragnąłbym czegoś w starym stylu Amigi, nowego, potężnego i prostego, zdolnego uwolnić kreatywność użytkownika i ponownie zrewolucjonizować historię komputerów.

Które oprogramowanie chciałbyś mieć na Amidze? Dropbox, Spotify czy Skype?

Szczerze mówiąc zamieniłbym jeden z moich Windowsowych komputerów na Amigę, ale nie jest to możliwe z wielu powodów. Do całego środowiska rozwoju używam obecnie Virtual Box, a więc często odpalam Linuxa i AROSa.

Jednakże, nadchodzi coś takiego jak DropBox i nazywa się AmiCloud. Jest to projekt Pascala Papary, pracuję nad klientem i to będzie niesamowite, ponieważ ludzie będą mogli mieć usługę taką jak DropBox nawet na klasycznych maszynach!

Pozdrowienia.

Przyjemnością było odpowiadać na Twoje pytania! Pozdrowienia dla Ciebie, Twoich słuchaczy i czytelników. Niech żyją wszystkie platformy Amigi!

**Rozmawiał: Krzysztof "Radzik" Radzikowski
Tłumaczenie: Łukasz Kamiński**



30 LAT po krzemowej rewolucji

Maszyna, o której opowiem jest niezwykła. To przykład doskonałego i kompletnego projektu, który z trudnością odnalazł swoją drogę do upowszechnienia. Niestety nie był w odpowiednim czasie w rękach właściwych ludzi i szybko został wyparty na margines. Mimo to wiele osób zdążyło zauważyć, że konstrukcja ta wyprzedziła swoje czasy. Stała się podwaliną nowoczesnej architektury komputerów osobistych, które przejęły i rozwinęły pierwotną koncepcję.

Był to nowatorski pomysł, który wbrew pozorom nie powstał w laboratoryjnych warunkach wielkiej korporacji, lecz w umyśle jednego człowieka. Wpłynął on w znaczący sposób na losy informatyki, lecz dalszy rozwój dokonał się już bez niego. Komputer jako taki zmienił się nie do poznania, choć jego główne funkcje pozostały podobne. W dzisiejszym sprzęcie odnajdujemy dziedzictwo historii, choć często tak zniekształcone, że trudno je rozpoznać. Informatyka kroczy drogą, która coraz mniej znosi inności i alternatywy. Nie wszyscy akceptują taki stan rzeczy. Na co dzień mówimy o tym niewiele, a przez ostatnie trzydzieści lat wydarzyły się rzeczy dramatyczne.

Ludzie mają krótką pamięć. Wczoraj zachwycali się fantastyczną miniaturyzacją układów scalonych i ich różnorodnością, chociaż widzieli je rzadko i z pewnej odległości. Dziś – gdy te same urządzenia otaczają nas zewsząd – mało kto zastanawia się nad ich budową. Nastąpiła ogromna unifikacja, która dla większości produktów oznaczała wyrzucenie na śmietnik. Jeszcze dwadzieścia lat temu nie było to wcale takie oczywiste. Promocja jednej ścieżki rozwoju powoduje negatywne skutki, bo rynek opanowany jest

przez jedną „słuszną” technologię. Sprzęt traci swoją unikalność, a użytkownicy przestają mieć realny wybór komputera, na którym mają pracować. Pojęcie to stało się synonimem peceta, a zatem klonu standardu IBM PC wypromowanego w latach '80-tych. Przez to coraz mniej dostrzegamy inne rozwiązania, które jeszcze niedawno były traktowane równorzędnie. Dzisiaj nazywane są „tylko” alternatywami i mówimy o nich w formie ciekawostki. Jednak stoją za nimi ludzie, którymi kierowały własne wizje informatyki i w większym lub mniejszym stopniu przyczynili się do rozwoju komputera osobistego. Wielu z nich wykazało się czymś więcej niż talent. Niestety świat o nich zapomina stawiając na pierwszym miejscu interesy obecnie panujących standardów. Czy ktoś chroni przeszłość dla przyszłych pokoleń? Robią to tylko małe grupy uznane za zgromadzenia niegroźnych ekscentryków. Kultuwują formy, które rynkowo odeszły w niebyt, ale wiedza o nich jest nieoceniona. Bez niej nie będziemy w stanie zrozumieć prawdziwych motywów postępowania ludzi przez lata wywierających wpływ na informatykę.

Komputer przestał być hałaśliwą skrzynką z monitorem, dzisiaj to raczej błyszczący komunikator mieszczący się w kieszeni. Jest różnie nazywany, lecz w istocie stanowi kolejną formę urządzenia zwanego „osobistym”. Wraz z rozwojem rynku sprzętów mobilnych, progres działa w stronę ukierunkowania funkcjonalności do bardzo wąskich zastosowań. W konsekwencji podążamy ku upraszczaniu oprogramowania. Jak impulsy nerwowe, tak nieużywane odgałęzienia informatyki ulegają powolnemu zanikowi. Na znaczeniu zyskują natomiast te obszary, dla których przeznaczone są nowe produkty. Dedykowane oprogramowanie zastępowane jest przez uniwersalne usługi sieciowe, przez co tracimy charakterystyczne cechy systemu, który musi działać na „wszystkim”. Sprzęt z kolei, ma być stylowy i modny. Ważne, aby umożliwiał wykonywanie podstawowych czynności w prosty sposób.

Ma przykuwać użytkownika do małego przedmiotu w rękach, a co za tym idzie – do informacji stale płynących z Internetu.

Nasze urządzenie, niezależnie od rodzaju, staje się powoli nieistotnym dodatkiem do zestawu coraz mniej rozbudowanych aplikacji. Nie oznacza to, że są prymitywne – mają być „inteligentne”. W efekcie to posiadacz jest kierowany przez interfejs programu, pozostawiając elastyczność pracy gdzieś obok. Klikamy, aby przejść „dalej” i uważamy, że jest to wystarczające. Przy okazji zbierane są dane na temat naszej aktywności, a następnym razem odpowiednio spersonalizowana reklama wskaże proponowany towar, sklep, film czy muzykę. To wszystko rzecz jasna dla naszego dobra, wszak czas to pieniądz.

Żyjąc w takim środowisku zapominamy, że uzyskiwane treści są ściśle kontrolowane przez media, reklamodawców i współpracujące z nimi serwisy informacyjne, a więc w skrócie – przez biznes. Presja maksymalizacji zysku powoduje, iż wiadomości są spłycone i często sprowadzane do roli sensacyjnych doniesień. Nie służą nabywaniu rzetelnej wiedzy, a ich treść odpowiada interesom ludzi ukrywających się za nazwami i sloganami, których wszędzie pełno. Jesteśmy otoczeni przekazem pełnym niedopowiedzeń i półprawd. Wiedza przepuszczana jest przez sito technologicznego filtra, którą już w połowie XX wieku George Orwell nazwał „nowomową”. Mało kto zadaje sobie trud weryfikacji głoszonych tez, a więc przestajemy „wiedzieć” – zaczynamy wierzyć. Wiadomość ma być nośnikiem wartości finansowej wyrażonej ilością widzów lub czytelników i temu mechanizmowi podporządkowywane są już nawet komentarze zamieszczane przez internautów. Większość nadaje ton, niezależnie od rzeczywistych walorów jej twierdzeń. Gdzie w tym kontekście jest miejsce na to, co nietypowe, niepopularne czy po prostu – mniej medialne? Czy prawdziwe wartości, które nie przynoszą wymiernych zysków są skazane na zapomnienie?

Skoro tak, musimy zanegować artystyczny wymiar większości uznanych dzieł sztuki. Ich autorzy nierzadko żyli w biedzie, jak choćby Vincent van Gogh, który do śmierci pozostawał mało znanym twórcą.

Dziś wszyscy muszą ładnie wyglądać na błyszczącym ekranie, ale prawdziwy świat widać poza kamerą. Przypominamy sobie o nim w antraktach pomiędzy zdobywaniem nowych wątpliwych szczytów, a próbą zrekompensowania zmarnowanego czasu za pomocą niepomahowanej konsumpcji. Parcie ku gromadzeniu wartości materialnych zastępuje racjonalizm. Kolorowe fasady przesłaniają obraz życia, a wraz z nim – faktycznego rozwoju technologii, która jest wszędzie. Wizjonerstwo inżynierów z początków masowej komputeryzacji to już przeszłość. Do gry weszli gracze, z którymi nie można dyskutować. Swoje starania skierowali w celu stworze-

świadczenia i wyciągania wniosków z własnych błędów. Gdy chcemy ich uniknąć, rezygnujemy świadomie z elementu życia, który motywuje do działania najbardziej.

Doszliśmy do momentu, w którym różne modele komputerów nie różnią się technologicznie prawie niczym. Posiadają tylko różne wersje bliźniaczych „klocków”, które są dziełem tych samych – lub powiązanych – przedsiębiorstw. Różnią się głównie formą, ale wciąż jest to jedna wizja informatyki. Jeśli nawet używamy różnych systemów operacyjnych, szybko okazuje się, że pracujemy na analogicznych aplikacjach i tych samych usługach dostępnych w sieci. Tak jest najwygodniej. Jednak nie dla tych, którzy nie godzą się na jedną koncepcję nauki, która z definicji zajmuje się przetwarzaniem informacji. Dyskusja powinna być tutaj na pierwszym miejscu. Wydaje się jednak, że wynajdywanie koła na nowo to nieporozumienie.

A co, jeśli to koło może być w naszej wersji trochę inne?

Dla tych, którzy zapomnieli: tak nie było zawsze. Kiedyś bardziej rozdrobnieni producenci prześcigali się w proponowaniu własnych pomysłów na komputer czy oprogramowanie. Licytowali się w kontekście dostępnych funkcji, a nie „ilości programów w sklepie”. Użytkownik miał otrzymać bazę programową jako narzędzie do samodzielnej rozbudowy.

Wymagało to poświęcenia większej ilości czasu, nabycia wiedzy i doświadczenia. W rezultacie komputer był w stanie docenić głównie ktoś, kogo dzisiaj nazwalibyśmy „specjalistą”. A tak naprawdę był to świadomy użytkownik, który robił użytek ze swojego intelektu. Oczywiście nie pudrujemy rzeczywistości – zawsze byli i tacy, którzy chcieli tylko wymachiwać joystickiem, ale sama istota obsługi komputera wymagała osiągnięcia pewnego minimum wiedzy. Choćby wtedy, gdy trzeba było wiedzieć co wpisać, aby wczytać ulubioną grę.

Szybko okazało się, że można łatwiej – dać gotową receptę, która zadowoli większość. Użyć myszki i symboli graficznych. W upraszczaniu obsługi nie ma nic złego, ale powinniśmy założyć rozsądne granice. Niestety nie zatrzymano się na poziomie prostoty i wprowadzono prymitywizm. Dziś jeśli trzeba kliknąć „więcej niż dwa ra-

zy”, prowadzi to do pomruku niezadowolenia. Rozpoczął się bieg o palmę pierwszeństwa w dziedzinie elektronicznej rozrywki, która ma emanować prostym przekazem. Komputer z pomocy naukowej dla wybranych stał się masowym i tanim urządzeniem zdobiącym pokój posiadacza. Z przedmiotu wyzwającego pasję zrobiliśmy zimne narzędzie, które ciągle przypomina o straconych szansach.

Dziś z rezerwą patrzymy na osoby zaangażowane w tworzenie technologicznych alternatyw. Nie przypominają poważnych biznesmenów w garniturach, których nauczyliśmy się poważać. Szata już nie tylko zdobi człowieka, ale świadczy o przekazywanych przez niego treściach. A to właśnie ci „nieuczesani” maniacy stanowią o różnorodności myśli technicznej, która powinna znaleźć odbicie w przestrzeni publicznej. Tak się nie dzieje ze względu na zawłaszczenie rynku przez monopole, które starają się rozprzestrzeniać na różne gałęzie gospodarki. Swoisty szowinizm informatyczny zaczął być widoczny szczególnie mocno w latach '90-tych, gdy do głosu coraz bardziej dochodziły „standardy” ujednolicejące rynek. Udostępnienie licencji na produkcję komputerów zgodnych z linią IBM PC była porażająca w skutkach. Spowodowała, że prawie cały kapitał mógł skupić się wokół jednego rozwiązania. Przeciętny użytkownik widział, że rozwój idzie od największych, a oni popierają jeden pomysł nie na Amigę czy Atari, lecz na „komputer”. Edukacja, praca czy rozrywka – to wszystko domena „komputera”. Zredukowano więc pojęcie komputera osobistego w imię uzyskania większego poziomu zysków. Obecnie widzimy już kolejny etap zmian – dzielenia wspólnego tortu na mniejsze części. Nowe urządzenia spełniają bardziej ukierunkowane funkcje, a jednocześnie coraz mniej mogą być używane w czynnościach ogólnego zastosowania. W zasadzie nie ma już konkurencji, z którą trzeba walczyć, bo jest zbyt mała, aby mogła zyskać rozgłos. Za punkt odniesienia przyjęto nie informatykę w ogóle, lecz jej uproszczoną wizję – jednej, dominującej strony.

Pluralizm, który w latach '80-tych był podstawą działania, dziś jest jedynie wspomnieniem. Pozostały małe grupy twórców i użytkowników, którzy nierzadko posiadają wybitne umiejętności techniczne. Potrafią być prawdziwymi artystami w swoim fachu. Niestety nie są dostrzegani w innym kontekście niż tylko jako jednostki skupione na samorozwoju, lecz niezdolne do umocowania w „naturalnie odpowiednim” miejscu kariery zawodowej. Należy przecież zdobywać kolejne etapy wtajemniczenia w postaci potwierdzeń szkoleń i certyfikatów. Czy są one zapisem real-



nia monopolu i spowodowali ujednolicenie rynku. Są grupą powiązaną wzajemnymi zależnościami, które faktycznie ograniczają swobodę działania. Standardy wiążące wokół wizji sprzętu IBM PC powodują, że nie ma miejsca na pytania i wątpliwości, chyba że w ramach tego samego pomysłu na komputer.

Przekłada się to na brak realnej konkurencji, a dla konsumenta – jedynie pozorną możliwością wyboru. Nauczyliśmy się z tym żyć – przyzwyczajenie to druga natura człowieka, lecz prowadzi do stagnacji. Nie oczekujemy żadnych rewolucji, a to właśnie one są największym motorem zmian. Na kierunkach ekonomicznych uczy się studentów, że naczelną zasadą marketingu jest kreowanie potrzeb, a nie odpowiadanie na realne zapotrzebowanie. W tym świecie coraz trudniej wykazać się asertywnością i odnaleźć własną drogę. Wymaga to wielu lat do-



nych umiejętności? To wymaga postawienia w sytuacji nieprzewidzianej. Wielokrotnie w swojej karierze zawodowej przekonałem się, że większość tych papierowych informatyków nie potrafi myśleć analitycznie, wykraczając poza zbiór wiadomości nabytych w procesie powierzchownej edukacji. To nie ich wina, po prostu są uczeni obecnie panujących schematów, a nie podstaw, które można przyłożyć do każdej sytuacji.

W rzeczywistości to właśnie mniejszość jest najbardziej innowacyjna i kreatywna. Najlepszym sprawdzianem i motorem dla naszego rozwoju intelektualnego są narzucone ograniczenia. To dlatego bardziej doceniamy proces dochodzenia do przełamywania barier niż sam fakt ich eliminacji. Szczególnie mocno widać to na przykładzie tak zwanej sceny komputerowej. Ludzie, których twórczość nie jest związana z żadnym kapitałem ani celem poza jednym – pokazaniem, że coś jest możliwe do osiągnięcia. Przejawia się to w napisaniu określonego programu demonstracyjnego (zwanego w skrócie „demon”), skomponowaniu muzyki czy narysowaniu obrazu. Oczywiście wszystko w wersji elektronicznej. Czy takie produkcje można nazwać sztuką, a ich autorów artystami? Niewątpliwie. A czy słyszeliście, aby ci ludzie byli docenieni w świecie kultury? Ich wkład mógłby się przełożyć pozytywnie na poziom debaty w przestrzeni publicznej, a także wzrost wartości dodanej rynku komputerowego. Wyrastają oni przecież bezpośrednio z idei prekursorów lat '80-tych, którzy wykazywali się pasją projektowania nowych rozwiązań. Nie są jednak dopuszczani do głosu, chyba że ich interesy skrzyżują się przypadkiem z kimś, kto widzi więcej, a jednocześnie należy do „właściwej” grupy interesów. Dzieje się to niezmiernie rzadko, dlatego na co dzień ci sami twórcy zakładają swoje zgrabne uniformy i jadą odbić kolejny tydzień „w fabryce”.

Teraz już wiemy gdzie są ludzie, którzy kilkanaście lat temu mieli głowy pełne pomysłów i gdzie są idee, które miały zmienić świat. Mamy wiele pytań bez odpowiedzi, lecz ci ludzie nie odeszli. Oni są wszędzie, tuż obok nas – my sami do nich należymy. Przeszłość buduje przyszłość, tylko zapominamy o tym w pogoni za lepszym życiem. Daliśmy się zamknąć w pudełku z napisem „nie patrzeć” lub – co gorsza – „nie myśleć”. Trzeba się zatrzymać. Na szczęście są tacy, którzy nie tylko patrzą i słuchają, ale widzą i słyszą. A potem działają bez niepotrzebnych kompleksów. I to oni zawsze mieli największy wpływ na losy tego świata, choć historia ich nie docenia.

Piszę to przede wszystkim dla osób, które świadome tylko jednej strony medalu. Nie



musimy pisać historii na nowo, a nawet nie powinniśmy tego robić. Tylko wtedy uzyskamy odpowiedzi na właściwie postawione pytania. Moje tezy mogą wydawać się kontrowersyjne i naturalnie nie twierdzę, że musicie zgadzać się z moim punktem widzenia. Chciałbym jednak, aby horyzont naszego wspólnego poznania był szerszy niż obecnie panująca nauka upraszczająca, wypaczająca lub eliminująca ogromny zasób wiedzy. Wiele osób posiada wiadomości wyniesione jedynie ze szkół i uczelni, w których nie przekazuje się informacji dotyczących całego – byłego i aktualnego – rynku komputerów. Bardzo często elementy nieprzystające do dzisiejszego pojmowania informatyki są zbywane milczeniem. A przecież jest to nauka o przetwarzaniu danych, o czym zdajemy się kompletnie zapominać.

Rządząca poprawność polityczna powoduje filtrowanie wiedzy w sposób przekraczający zwykły dobór materiału naukowego. Komputer to nie tylko IBM PC, a profesjonalne użycie sprzętu nie rozpoczęło się wraz z upowszechnieniem systemu operacyjnego Windows. Tak zwane „multimedia” nie nastąpiły wraz z epoką Microsoftu, a firma ta nie spowodowała zniknięcia pozostałych rozwiązań z powierzchni ziemi. Niestety wiele podobnych stereotypów pokutuje w świecie, który zdominowany został przez silną grupę pod wezwaniem wspólnego sztandaru. Mimo upływu lat przypominane są tylko niektóre sylwetki i na zasadzie „od święta”. Zebrany materiał jest siłą rzeczy potraktowany dość skrótowo, lecz mam nadzieję, że będzie mógł dla Was stanowić lekturę wzbudzającą ciekawość i pobudzającą zainteresowanie tym, co znajduje się obok głównego nurtu. Nie da się ukryć, że obecną sytuację na styku informatyki, nauki i biznesu oceniam w dużej części negatywnie. Nie oznacza to oczywiście, iż neguję cały postęp jaki się

dokonał. Byłoby rzeczą niemądrą i pozbawioną wyobraźni nie dostrzegać pozytywnych aspektów technologii, która opanowała świat. Ogrom pracy włożony w stworzenie ogólnych standardów nie przełożył się jednak na lepsze zaspokojenie potrzeb użytkowników. Zrobiono bardzo wiele, lecz ujmując sprawę w skali makro, najwięcej wysiłków skupiono w celu skoncentrowania kapitału wokół jednego rozwiązania dla większych zysków.

Jako konsument, ale przede wszystkim użytkownik różnych systemów operacyjnych, dostrzegam wiele zmian na korzyść. Nie mogę jednak zgodzić się na rugowanie funkcji, bez których komputer nie może być określany jako prawdziwie „osobisty”. Eliminacja możliwości wyboru oznacza stagnację lub regres, a to jest zaprzeczeniem całego wysiłku włożonego w stworzenie nowej gałęzi matematyki, którą przecież jest w istocie informatyka. Sprzeciwiam się poglądom mówiącym, że wszyscy powinniśmy mieć w domu taki sam sprzęt i to samo oprogramowanie.

Dlatego zwracam uwagę przede wszystkim na to, co mnie boli i co uznaję za przejaw dyskryminacji lub niezrozumienia idei ojców nauki o komputerach służącej na co dzień. Piszę te słowa w imię pamięci wszystkich, którzy współtworzyli i współtworzą naszą rzeczywistość za sprawą własnych mozolnych badań, pomysłów i wynalazków. Ich działania nie dość, że nie są wspierane to jeszcze często ich wartość jest negowana. Takich ludzi jest bardzo wielu, a pamiętamy jedynie o niektórych. Pamięć o nich nie może jednak zniknąć.

Adam Zalepa

Tekst jest wstępem do książki „Zapomniana królowa maszyn”, która ukazała się w 2015 roku.

Just Speccy 128k Nowoczesny klon ZX Spectrum 128k

Mnogość klonów ZX Spectrum sprawia, iż ten komputer jest niekwestionowanym liderem pod tym względem. Ilość konstrukcji bazujących na Speccy można liczyć w dziesiątkach, a może i setkach, poczynsz od licencjonowanych klonów produkowanych przez firmę Timex z początku lat 80... a skończywszy na klonie zaprojektowanym przez Polaka!

NARODZINY

Divide, AY, Kempston... Podłączenie wielu urządzeń do złącza krawędziowego ZX Spectrum mogło skutkować przeciążeniem przetwornicy prądowej, czego skutkiem mogła być awaria komputera. Kilukrotnie takie przypadki nie dawały spokoju Zaxonowi, zatem w głowie rodził się pomysł stworzenia "wszystkomającej" płyty głównej. W końcu, w lutym 2015 roku na forum polskich użytkowników komputera ZX Spectrum - speccy.pl - zaxon utworzył nowy wątek o nazwie "Nowa płyta 128" o treści "Sie robi.... 8) Na pokładzie TSFM,SAA,mgt d+,divSD, płyta zwy-miarowana do obudowy ZX 48+". Jak widać zapowiedź była bombowa, mówiąca, że na jednej płycie będą urządzenia, które dotychczas podłączało się w postaci osobnych interface. Po kilku dniach zamieścił pierwszy render prototypu.

Miesiąc później pojawiła się prototypowa płyta o oznaczeniu REV 1.0. Jej wymiary to 21x13 cm, czyli dokładnie takie, aby zmieścić ją do obudowy ZX Spectrum oraz wersji Plus. Obudowy te są powszechnie dostępne, a do tego bez problemu można do nich dokupić nowe membrany do klawiatury oraz

maskownice. Wracając do REV 1.0 - ta rewizja była wersją testową, liczącą zaledwie 3 sztuki. Był to pełny klon ZX Spectrum 128K, a jego elementy zajmowały jakieś 3/4 powierzchni płyty, co oznaczało, że projekt, mimo że został ukończony, mógł być dalej rozwijany.

Na początku kwietnia 2015 Zaxon pokazał płytę REV 2.0. Ta wersja płyty to już dojrzały projekt, który posiada następujące elementy:

- rozmiar pasujący do obudowy ZX Spectrum (+) wraz z podłączeniem klawiatury,
- miejsce na oryginalny układ ULA z modeli 128k i 128+2 (szary),
- port joysticka Kempston,
- wyjście dźwięku STEREO z układu AY,
- wyjście obrazu RGB,
- divMMC z wbudowanym slotem na kartę SD,
- złącze krawędziowe jak w 48k,
- wyjście EAR i MIC

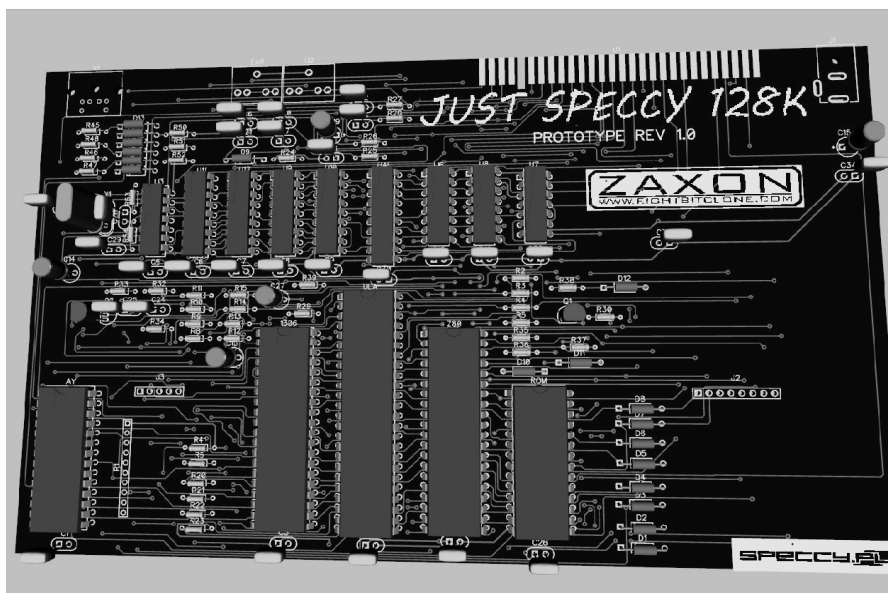
Płyta zrobiona jest w technologii TTL, pod wszystkie układy przewidziano podstawki z wyjątkiem kontrolera do divMMC, co ma usprawnić proces składania oraz wymiany części na nowe.

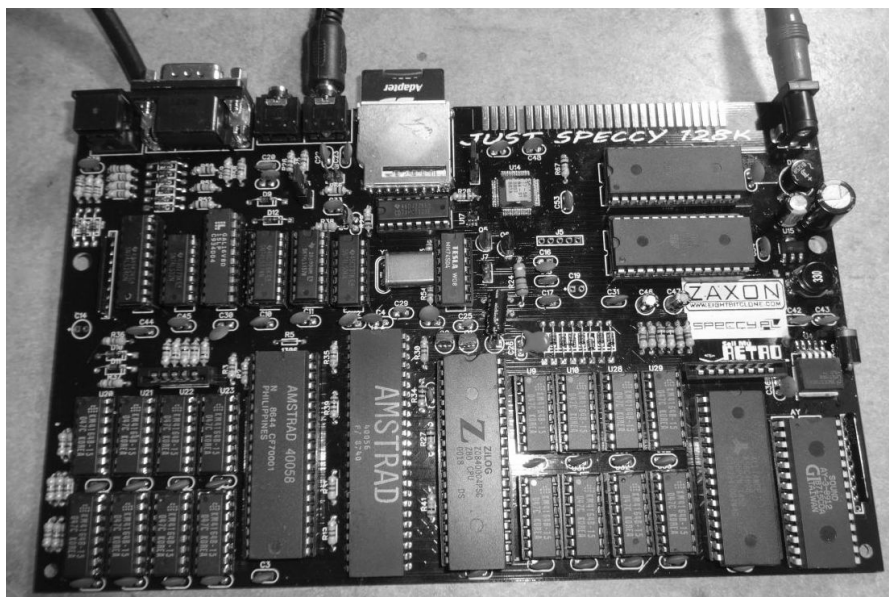
Wersja ISS3 jest już ostatnią, jak dotychczas wyprodukowaną płytą.

DOBRODZIEJSTWO

Z powyższej listy widać, że jest wszystko, co jest potrzebne do komfortowego użytkowania ZX Spectrum 128k. Opiszmy zatem, co otrzymujemy w tymże zestawie wszystko-w-jednym.

Przede wszystkim - Just Speccy 128 do pracy wymaga oryginalnego układu ULA z modeli ZX Spectrum 128K (Toastrack) oraz ZX Spectrum 128+2 (Grey). Jest to pewien minus, gdyż ten układ jest ciężko osiągalny, przez co trzeba działające układy z ZX Spectrum 128, które z kolei zawsze są montowane w podstawkach, zatem ponowna in-





stalacja w oryginalnym ZX Spectrum 128 nie powinna stanowić problemu. Co do samego układu ULA - Mark Smith - pracuje nad projektem zamiennika tego układu, z tego co mi wiadomo, prace są w dość zaawansowanym stadium.

Kolejnym układem potrzebnym do uruchomienia JS128, pochodzący o oryginalnego ZX Spectrum 128K, jest Amstradowy PCF1306. Na szczęście, istnieją zamienniki tego układu, które są wykonywane między innymi przez Zaxona.

Kolejną rzeczą, bez której współcześnie nie można się obyć jest urządzenie do szybkiego ładowania. Tu jest to divMMC - odpowiednik urządzenia divIDE, tyle że pracujący z kartami SD, zamiast urządzeniami IDE (w tym kartami CompactFlash), jak to było w divIDE. Do tego wciąż rozwijany system ESXDOS, który umożliwia obsługę plików .tap (obraz taśmy), sna i z80 (emulatorowe snapshoty pamięci ZX Spectrum), ale również .trd (obrazy dyskietek Betadisk i TR-DOS, bardzo powszechnego za wschodnią granicą). Oczywiście, istnieje możliwość wyłączenia wewnętrznego urządzenia divMMC, dzięki czemu możemy podłączyć do szyny krawędziowej inne urządzenie typu 'mass storage'. Nie działają niestety interfejsy dyskowe takie jak D+ oraz Beta Disk 128.

Zasilanie - wystarczy dowolny zasilacz 9V z dowolną polaryzacją, zatem nie musimy mieć oryginalnego zasilacza do ZX Spectrum. Port joysticka Kempston to ukłón w stronę graczy. Jest on popularnym interfejsem umożliwiającym podłączenie joysticków w niezwykle popularnym standardzie Atari.

Wyjście video to gniazdo mini din 8 pin z sygnałami RGB. Wyjście jest zgodne z tym, jakie zostało zastosowane w innym klonie ZX Spectrum - Harlequin. Stereofoniczny dźwięk AY to ukłón do posiadaczy interfejsów AY, dostępnych na rynku od wielu lat. W JustSpeccy128 zastosowano identyczne podłączenie, jakie jest w interfejsie Melodik.

Projekt wywołał duże zainteresowanie wśród fanów Spectrum. Odpowiedzią na niego były pomysły modyfikacji istniejących obudów.

A oto Just Speccy 128, w białej obudowie od "gumiaka" z uruchomionym interfejsem napisanym specjalnie z okazji JS128.

DOKUMENTACJA

Zaxon od kilku lat wykonuje różne interfejsy do Spectrum. Do listy należy zaliczyć interfejsy dźwiękowe: z układami SAA1099 (chip wykorzystywany w komputerze SAM Coupé), TurboSoundFM (2x Yamaha YM2203); systemy dyskowe: Beta128, MGT D+; mass-storage: divMMC, PicoSD. Projekty te będą tematem kolejnych artykułów.

Autor stworzył techniczną stronę dotyczącą Just Speccy 128 pod adresem:

<http://www.eightbitclo-ne.com/just.html>

gdzie można znaleźć:

- listę elementów potrzebnych do samodzielnego montażu,
- foto instrukcję sposobu montażu
- opis jumperów,
- schemat połączeń wyjścia video RGB,

PRZYSZŁOŚĆ

Autor zapowiedział powstanie Just Speccy 1024 Ultimate. Trzymam kciuki za projekt!

Krzysztof "Tygrys" Włosek





Mały przegląd demo-sceny

Demoscena na ZX Spectrum wydaje się mieć dość dobrze, a w ciągu ostatnich kilku miesięcy ukazało się całkiem sporo dem. Prym wiodą kraje byłego Związku Radzieckiego, choć do całości również dołączają się Polacy. Przyjrzyjmy się zatem kilku produkcjom z ostatniego czasu.

3BM OPENAIR 2015

To bardzo ciekawe party, bo całkowicie wirtualne. Głosowanie na demo odbywa się w Internecie. Oto najciekawsze produkcje.

EAGER (TO LIVE)

Kolejne udane demo introspeca (spke). Demo zawiera muzykę z samplowaną perkusją, do tego świetnie dopracowane efekty a całość zmyślnie złożona.

Pouet:
<http://www.pouet.net/t/prod.php?which=66006>

GUARDIANS OF THE SCENE

Kpacku pokazują, że umieją naginać rzeczywistość. Dla nich ograniczenia w spectrumowych kolorach nie istnieją. Kluczem tego demo jest płynny scroll kolorowego obrazka, a nawet wielu obrazków.

UWAGA! Demo należy odpalać na Pentagonie.

Pouet:
<http://www.pouet.net/t/prod.php?which=65980>

DI HALT 2015

Party, które odbywa się w lesie, dosłownie! Big screen rozwieszony jest między drzewami, a wokół niego rozpościera się pole namiotowe, co z pewnością sprawia niezłe wrażenie. Jeśli chodzi o demo też było na co popatrzeć.

RELIEGION

Thesuper już na dobre zagościło na scenie ZX Spectrum. Kolejne demo są setem ciekawie zestawionych animacji, które jednak się nie nudzą. Dobry design oraz muzyka, to mocne strony dem tejże formacji.

Pouet:
<http://www.pouet.net/t/prod.php?which=65912>

MULTIMATOGRAF 2015

Party odbywające się w Rosji, a dokładniej w Vologda, na którym pojawiają się demo na ZX Spectrum. W tym roku było ich kilka.

STELLAR

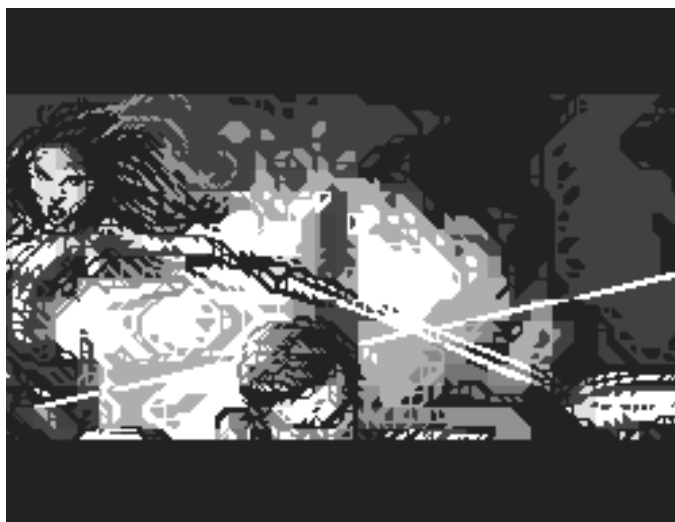
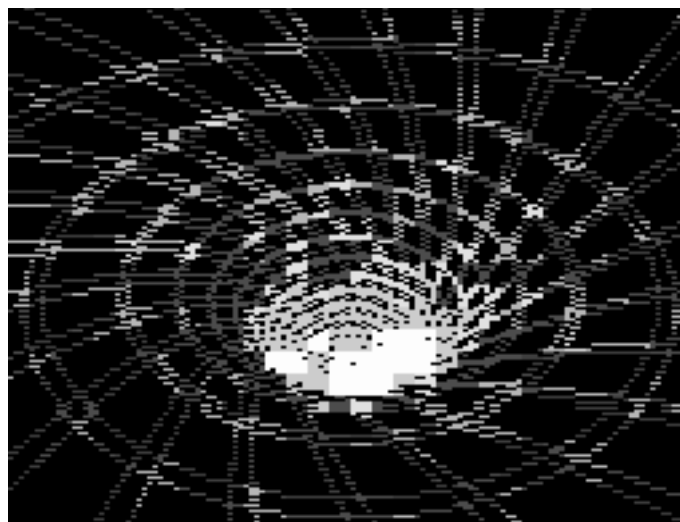
Demo grupy Kpacku z dość oryginalną koncepcją, a mianowicie tematem życia gwiazd lub komety... pokazane w dość specyficzny sposób, który najprawdopodobniej nie do wszystkich trafi. Demo warte uwagi chociażby we względu na ten dziwaczny efekt.

Pouet:
<http://www.pouet.net/t/prod.php?which=65501>

BACK TO BASICS

Bay 6 zdecydowało się napisać demo... w BASICu ZX Spectrum, i to w jakim rezultatem! Sam pomysł został zaczerpnięty zapewne z corocznych konkursów na ZX BASIC demo odbywające się podczas czeskiego mini party - JHCon. To demo po prostu trzeba zobaczyć!

Pouet:
<http://www.pouet.net/t/prod.php?which=65572>





CHAOS CONSTRUCTIONS 2015

To największe party w Rosji odbywające się w Saint Petersburgu, gdzie ZX Spectrum ma swoje miejsce. Odbywają się na nim konkurencja w demo, intro jak i na najlepszą muzykę i grafikę. Zaczniemy od dem, a przede wszystkim od wyjaśnienia kategorii - "ZX Spectrum 640kb DEMO".

Owo 640 kb to nie jest ilość dostępnej pamięci RAM, a pojemność "gęstej" dyskietki w systemie TR-DOS. TR-DOS jest systemem dedykowanym dla kontrolera Beta Disk 128, który z kolei został sklonowany i wbudowany w Pentagona - klon ZX Spectrum 128K pozbawiony kilku bolączek, na jakie chorował pierwowzór.

KPACKU DELUXE

Kpacku Deluxe to demo stworzone przez grupę Kpacku. Działa poprawnie na Pentagonie, zatem nie ma co nawet próbować uruchamiać tego dema na ZX Spectrum, bo czeka nas rozczarowanie. Pierwszą zjawkę dema można było obejrzeć rok wcześniej, również na Chaos Constructions w roku 2014 pod nazwą Kpacku, gdzie demo również zajęło 1 miejsce.

Jest to demo przełomowe pod wieloma względami. Przede wszystkim, po raz pierwszy połączono gigascreen i multikolor, co dało fajne, nowatorskie efekty, w którym ograniczenia kolorów przestają istnieć.

Pouet:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=66295>



PRECALCULATED

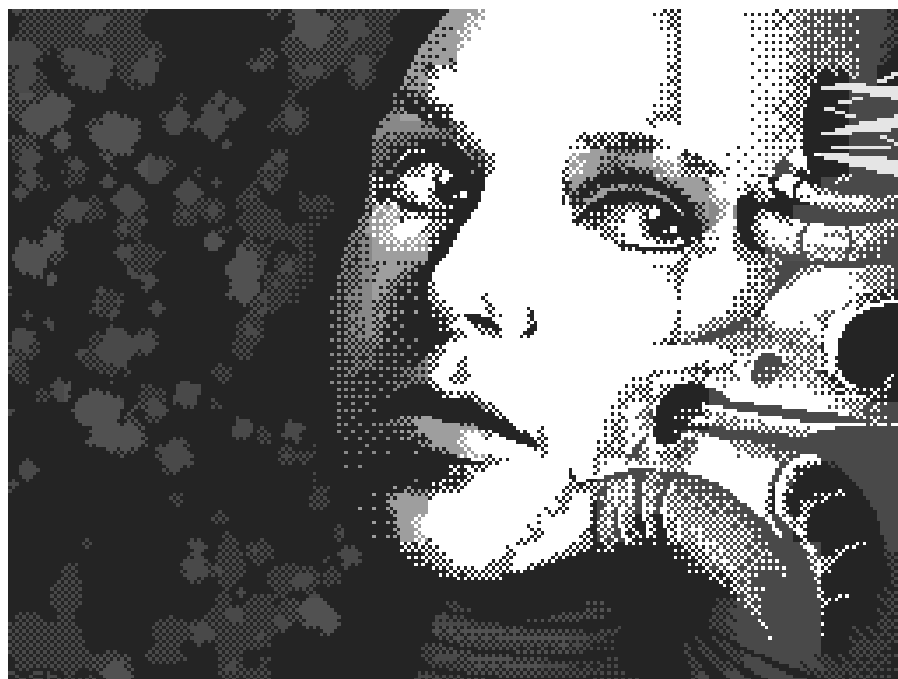
To demo grupy sgrju, powracającej po kilku latach nieobecności. Charakterystyczne dla tego produkcji glitche oraz design, który jak zwykle stoi na wysokim poziomie.

Pouet:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=66294>

EIHWAZ

To podejście do tematu 3D. Nie są to jednak druciane sześciany, a pełne sceny z wypełnianymi bryłami. Zobaczymy obiekt latający przelatujący nad niżej położonymi budowlami, ale nie



LESS THAN THREE SQUARED

Autorem jest kowalskiego - Rosjanin. To jedno-kilowe intro zawiera przyjemny dla oka kolorowy efekt tunelu, którego kręceniu przygrywa muzyka.

Pouet:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=66310>

RIVERWASH 2015

Party, które w tym roku odbyło się w Krakowie. Od kilku lat pojawiają się na niej produkcje na ZX Spectrum za sprawą demoscenowej grupy speccy.pl, składającej się z samych Polaków.

BIG THINGS LITE

Demo powstałe w zaledwie kilka intensywnie spędzonych nocy, gdzie pierwsze bajty kodu powstawały niespełna tydzień przed party. Dopisek LITE sugeruje, że to jest 'lekka' wersja dema zatem można spodziewać się 'pełnej' wersji w przyszłości. Demo jest dość nietypowe bo zawiera dynamiczne efekty oparte na atrybutach (mapa kolorów w ZX Spectrum).

O ocenę proszę ciebie, drogi Czytelniku, gdyż autor artykułu jest jednocześnie pomysłodawcą oraz koderem dema.

Link:

<http://www.speccy.pl/archiw/prod.php?id=342>

Krystian "Tygrys" Włosek

zabraknie też ciekawie zwizualizowanych brył. Do tego niezły pomysł, grafika oraz muzyka sprawiają, że demo jest obowiązkową pozycją do obejrzenia.

Pouet:

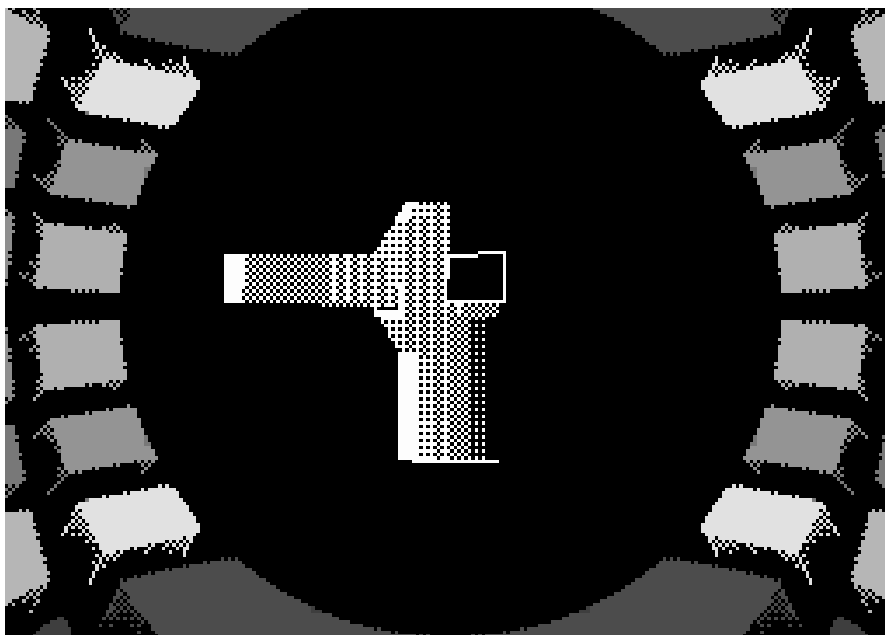
<http://www.pouet.net/prod.php?which=66296>

CALL256NOW!

256 bajtowy majstersztyk, którego autorem jest Serzhsoft. Tenże Rosjanin jest w stanie w 256 bajtach zawrzeć ciekawą animację, której towarzyszy dźwięk. Ta, jak i pozostałe 256 i 1kb produkcje tego autora należy obejrzeć.

Pouet:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=66282>





Harmony dla Atari VCS

Nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć czym jest konsola Atari VCS, znana także pod nazwą 2600. Warto jedynie wspomnieć, że pomimo ograniczonych możliwości sprzętowych, jest to klasyk nad klasykami. Zrewolucjonizowała ona branżę gier w taki sposób, że rozrywka znana do tej pory jedynie z salonów z automatami do gier trafiła pod strzechy. Owszem, VCS nie był pierwszą na świecie konsolą. Ma też rozwiązania, które można spotkać we wcześniej produkowanych tego typu urządzeniach. Przykładem może tu być konsola Fairchild Channel F, gdzie po raz pierwszy wykorzystano kartridż jako nośnik danych. Mimo to, niestudnie byłoby właśnie Atari 2600 odebrać miano najlepszej konsoli tzw. drugiej generacji.

Czy prawdziwy kolekcjoner mógłby nie mieć go w swojej kolekcji? Czy jest wśród starszych graczy ktoś, kto nie zagrał na nim chociaż raz? Nie sądzę. Obecnie na portalach aukcyjnych można znaleźć dziesiątki takich konsol, a także ich klonów. Czy jest to pierwsza wersja o nazwie VCS (Video Computer System), z imitacją drewnianej obudowy i topornymi przełącznikami, czy trochę nowsza z bardziej współczesnym wyglądem Atari 2600 Jr, granie na nich obydwu może okazać się niesamowitym przeżyciem. Gdy włączając 8-bitową konsolę z końca lat siedemdziesiątych, zapomnimy na chwilę o możliwościach współczesnych kart graficznych, rozdzielczości "Full HD" i dźwięku przestrzennym, to pocujemy prawdziwą nostalgię i zanurzymy się w pikselowym świecie na dobre. Tylko jak to zrobić nie mając kolekcji kilkuset gier wydanych na tę platformę?

Do niedawna zabawa na prawdziwym retro-sprzęcie, najlepiej podłączonym przez kabel typu RF do telewizora kineskopowego, była możliwa tylko wówczas, gdy dysponowało się oryginalnymi kartridżami (celowo pominęto tutaj wszelkie klony konsoli i gry typu 128 in 1). Od mniej więcej początku 2010 roku, gracze mogą zakupić kartridż Harmony, który daje prawie nieograniczone możliwości uruchamiania programów. Wszystkie gry i produkcje demo-scenowe (a tych jest coraz więcej - od 2004 powstało ich ponad 60, wg zbioru ze strony <http://www.pouet.net/>) nie przekraczające pojemności 32 KB, poza kilkoma wyjątkami, są obsługiwane. Kartridż jest produkowany w USA i można go nabyć poprzez stronę internetową <http://harmony.atariage.com> w cenie \$59.99 w wersji standardowej z czarno-białą instrukcją.



Wersja deluxe kosztuje \$79.99 i zawiera kolorową instrukcję, kartę SD o pojemności 4 GB wypełnioną grami i programami oraz kabel mini USB do aktualizowania oprogramowania. Od niedawna dostępna jest także wersja na kartę microSD, jak również wersja Harmony Encore, która umożliwia obsługę plików o wielkości 512

KB. Producent urządzenia twierdzi, że korzystając z wersji Encore jesteśmy w stanie uruchomić wszystkie programy dostępne na konsolę VCS. Zagramy więc między innymi w MegaBoy, grę która zajmuje 64 KB. Cena tej wersji Harmony na dzień dzisiejszy wynosi \$84.99. Producent oferuje także używane kartridże w niższych cenach, a dla tych, którzy kupili wersję standardową po listopadzie 2013 roku (nowsza konstrukcja płytki drukowanej), oferuje uaktualnienie do wersji Encore, oczywiście za odpowiednią opłatą. Koszt takiej usługi to \$25.00, a przeróbka wiąże się z dodaniem elementów elektronicznych, więc konieczne jest wysłanie kartridża do producenta w celu jej wykonania. Na potrzeby tego artykułu testowana jest wersja standardowa na kartę SD. Kartridż jest bardzo prosty w obsłudze a instrukcja, mimo iż napisana w języku angielskim, jest czytelna i zrozumiała. Największy laik jest w stanie sam sobie go zaprogramować. Istnieje możliwość wgrania oprogramowania w zależności od systemu jaki używamy, mamy więc do wyboru NTSC, PAL50 i PAL60. Wszelkie sterowniki są dostępne z poziomu wyżej wymienionej strony internetowej. Na koniec pozostaje sformatować kartę SD, wypełnić ją po brzegi grami i można zacząć zabawę.

W tym miejscu należy także wspomnieć o podobnym urządzeniu zaprojektowanym i produkowanym w latach 2001-2003, zwanym Cuttle Cart. Po wykonaniu 204 sztuk tego urządzenia produkcja została jednak wstrzymana. Jak twierdzi projektant urządzenia Chad Schell, powodem tego było zakończenie licencji uzyskanej od firmy Bridgestone Multimedia. Z opisu na stronie internetowej tego kartridża można wywnioskować, iż nie jest on tak przyjazny w obsłudze jak Harmony. Pojedyncze gry mogą być wczytywane poprzez złącze audio (jako pliki wave po ówczesnym skonwertowaniu z formatu bin), gdzie źródłem dźwięku może być dowolne urządzenie (np. przenośny odtwa-

rzacz CD), lub bezpośrednio z wyjścia audio komputera PC (to odbywa się bez konwersji), co wydaje się być mało komfortowe. Autor dostarczył odpowiednie oprogramowanie dla obydwu przypadków. Cuttle Cart posiada także pewne ograniczenia i mimo, że obsługuje pliki do 64 KB, to w Pitfall 2 już nim nie zagramy.

Dlaczego? O tym za chwilę. Innym urządzeniem, wygodniejszym w obsłudze od Cuttle Cart, jest kartridż Krokodyle Cart, wyprodukowany w 2007 roku. To urządzenie nie ma slotu na karty pamięci jak Harmony, tylko programowalną pamięć typu flash. Kartridż podłączany jest przewodem do komputera PC poprzez złącze szeregowo RS-232 i za pomocą dostarczonego oprogramowania, wgrywane są na niego obrazy gier zawarte w plikach ROM. "Krokodyl" wymaga także osobnego zasilania podczas tej operacji.

Wróćmy jednak do Harmony. Obsługa tego kartridża jest bardzo prosta. Po włożeniu go do slotu, należy uruchomić konsolę (menu zgłasza się automatycznie po chwili), joystickiem wybrać żądany katalog, odszukać grę w którą chcemy zagrać (istnieje możliwość przeskoczenia całego ekranu) i zatwierdzić przyciskiem fire. Wybór i wczytanie kolejnej gry wiąże się z resetem konsoli. Można mieć drobne zastrzeżenia do mało czytelnego menu, ale problem dotyczy głównie współczesnych telewizorów i wynika z ograniczeń graficznych samej konsoli. Harmony działa także bez problemu na konsoli Atari 7800 (lub Pro System), jak również na konsolach Atari 5200 i ColecoVision. W tym wypadku wymagany jest jednak specjalny adapter, obsługujący gry z Atari 2600. Należy także pamiętać o wyborze gier w odpowiednim systemie (PAL, NTSC), bo o ile większość z nich działa poprawnie, to wyświetlane kolory mogą być przekłamane. Wystąpić może także drobna zmiana szybkości jej działania. Wygląd samego kartridża nie różni się niczym od typowego dla Atari VCS/2600. Wielkość i kształt obudowy są identyczne. Da się odnieść wrażenie, iż producent wykorzystał oryginalne obudowy od oficjalnie wydanych kartridży z grami. Zastrzeżenia można mieć jedynie do wykończenia gór-



nej części obudowy, gdzie wkładana jest karta SD. Wycięcie w testowanej wersji, stanowiące slot na kartę i port mini USB (ten służy wyłącznie do aktualizowania firmware) jest wykonane niedbale, zrobione najprawdopodobniej nożykiem do papieru. Kartridż przetestowano uruchamiając kilkadziesiąt gier ściągniętych ze strony <http://www.atarimania.com/> i kilkanaście dem pobranych z <http://www.pouet.net/>, na trzech konsolach Atari: VCS z czterema przełącznikami, 2600 Jr i 7800. Wszystkie programy wczytały się i zadziałały bez zarzutu. Z najnowszych produkcji niezależnych przetestowano demo gier Assembloids, Zippy the Porcupine i Princess Rescue. Wszystkie gry uruchomiły się bez problemu. Niestety demo gry Boulder Dash (jej pełna wersja została wydana na kartridżu w 2011 roku w limitowanej ilości 250 sztuk), nie chciało się uruchomić, mimo że plik ROM nie przekracza 32 KB. Niestety wynika to z faktu użycia przez program

metody 3E przełączania banków pamięci, a w tym wypadku Harmony wspiera wyłącznie pliki nie przekraczające 4 KB. Co ciekawe testowane urządzenie emuluje chip DPC (Display Processor Chip), który był montowany w kartridżach z grą Pitfall II i polepszał ją m.in. od strony muzycznej (3 generatory plus perkusja). Wspomniany wcześniej Cuttle Cart nie emuluje tego procesora, więc uruchomienie tej gry na nim jest niemożliwe.

Reasumując, wybór Harmony wydaje się być oczywisty jeśli nie posiadamy całej kolekcji kilkuset gier na Atari VCS, albo chcemy mieć wszystko na jednej karcie SD z łatwym i szybkim dostępem. Cena wydaje się być rozsądna, nawet jak na zarobki polskiego retro-gracza, mowa tu oczywiście o wersji standard. Pomijając jakość wykonania obudowy i sporadyczne problemy z wyciąganiem karty SD ze slotu, czego i tak za często robić nie będziemy, można z czystym sumieniem stwierdzić, że Harmony to produkt bardzo udany i wygodny w obsłudze. Należy także wspomnieć, że trwają prace nad kartridżem Harmony 2 (zwanym także Concerto), który ma umożliwić uruchomienie gier napisanych na konsolę Atari 7800. Czekamy z niecierpliwością!

Michał "stRing" Radecki-Mikulicz

Powiązane linki:

harmony.atariage.com
www.atarimania.com
www.pouet.net

en.wikipedia.org/wiki/Atari-2600

atariage.com

www.randomterrain.com/atari-2600-memories-harmony-cartridge.html





Klienci poczty elektronicznej

Do napisania niniejszego artykułu do magazynu RETRO-KOMP nakłoniło mnie kilka istotnych rzeczy. Z jednej strony chciałem w nawiązaniu do istniejących artykułów, które już się ukazały w czasopiśmie ATARI FAN (przyp. Red.) "Atari w internecie" w 1-szym numerze oraz w 4-tym numerze "Przeglądarki WWW na Atari" napisany przez mojego kolegę Grzegorza "Gregory" Pawlika podjąć rękawicę i kontynuować opisywanie różnego rodzaju aplikacji do korzystania z dobrodziejstw internetu, który to w dzisiejszych czasach stał się nieodłączną częścią naszego życia, a bez którego wielu nie wyobraża sobie dzisiejszej egzystencji. Pewnym bodźcem stała się dostępność wielu rozwiązań technicznych pozwalających do podłączenia internetu dla komputerów Atari 16 i 32 bitowych.

W pierwszym mam nadzieję nieostatnim artykule z tego cyklu chciałbym się zająć opisaniem programów do sprawdzania i odczytywania wiadomości e-mail na wyżej wymienione maszyny. Na przełomie wieków korzystałem z tego typu rozwiązań i odczytywałem pocztę elektroniczną łącząc się z internetem korzystając z modemu i udostępnionego w tamtych czasach przez TP SA ogólnopolskiego numeru 0202122. Wtedy to korzystałem z dwóch programów, które trafiły w moje ręce pierwszym z nich był polskiej produkcji Marijuana Mail. Program ten był prosty i łatwy w obsłudze, umożliwiał pobranie wiadomości e-mail na lokalny dysk. Drugim programem bardziej zaawansowanym był ówczesnie dynamicznie się

rozwijający program MyMail (<http://erha.se/~erikhall/programs/mymail.html>), który to miał już wiele bardziej zaawansowanych opcji, a po szczegóły odsyłam do strony autora. Był to program, który w tamtym okresie zrobił na mnie bardzo pozytywne wrażenie do tego stopnia, że w porozumieniu z autorem zacząłem robić polską wersję językową, dostępną nadal na stronie (niestety ostatnia wersja jest 1.63 z listopada 2003 r.), potem z różnych względów, temat został przeze mnie porzucony przede wszystkim brak dostępu w owym czasie do komputera Atari z internetem i itp., a ostatecznie ze względu na zmianę protokołu obsługującego mój serwer pocztowy (z POP3 na IMAP), program ten stał się dla mnie nieużyteczny.

Jak się już pojawiło słowo protokół to choć, w sieci można znaleźć informacje o różnicach, zaletach i wadach obu protokołów to wydaje mi się rzeczą interesującą aby w dużym skrócie opisać i porównać oba protokoły.

Protokół POP3 (Post Office Protocol 3) jest przeznaczony do pracy "offline". Po połączeniu z serwerem cała nie przeczytana korespondencja wraz z załącznikami transmitowana jest ze skrzynki pocztowej na serwerze do foldera na komputerze lokalnym. Taki tryb pracy ma niewątpliwą zaletą w przypadku korzystania z połączenia, którego koszt zależy od czasu

przebywania w sieci. W tym przypadku brak konieczności stałego połączenia znacząco obniża koszty.

Niestety, protokół POP3 ze względu na swą prostotę ma też znaczące wady, na przykład nie jest łatwe obsługiwanie skrzynki pocztowej z wielu komputerów. Kolejna wada ujawnia się w przypadku otrzymania bardzo dużego listu, nie można go bowiem usunąć bez uprzedniego przetransmitowania na komputer lokalny, a to może trwać bardzo długo.

Protokół IMAP (Internet Message Access Protocol) działa w zdecydowanie odmienny sposób. Cała poczta przechowywana jest na serwerze w skrzynce pocztowej i w dodatkowych folderach pocztowych. Po połączeniu z serwerem na komputer lokalny transmitowane są jedynie same nagłówki wiadomości. Transmisja treści oraz załączników następuje dopiero po otwarciu danego listu, dzięki czemu możliwe jest kasowanie i filtrowanie korespondencji bez jej pobierania z serwera. Ten sposób obsługi poczty doskonale sprawdza się w przypadku pracy na wielu komputerach, na każdym z nich widzimy bowiem tą samą zawartość skrzynki. Wadą protokołu IMAP jest natomiast konieczność utrzymywania stałego połączenia z Internetem podczas obsługi poczty oraz trochę większa złożoność jego konfiguracji.



Reasumując, jeżeli używasz połączenia, którego koszt wiąże się z czasem przebywania w sieci, najlepszym wyborem będzie dla Ciebie korzystanie z protokołu POP3. Jeśli natomiast używasz stałego połączenia z Internetem i chcesz mieć dostęp do całej swojej poczty z różnych komputerów to powinieneś wybrać protokół IMAP.

Po krótkim opisie różnic pomiędzy obydwooma protokołami przejdę w tej chwili już do sedna artykułu. Od kilku lat ze względu na różne udogodnienia hardware instalacja sieci na komputerach Atari jest stosunkowo prosta i łatwa, sam takim rozwiązaniem dysponuje u siebie. Jednak ze względu na brak odpowiedniego oprogramowania byłem zmuszony do korzystania z komputerów PC. Trwało to, aż do zeszłego roku, kiedy to przeczytałem o najnowszej wersji nowego programu (wersja 1.6) do obsługi poczty elektronicznej o nazwie TROLL (<http://ptonthat.fr/>), który to miał zaimplementowaną obsługę protokołu IMAP. Program ten pozwala nie tylko na łatwą obsługę serwisu poczty elektronicznej, ale także jest czytnikiem grup dyskusyjnych (szczegółowo można znaleźć w instrukcji obsługi).

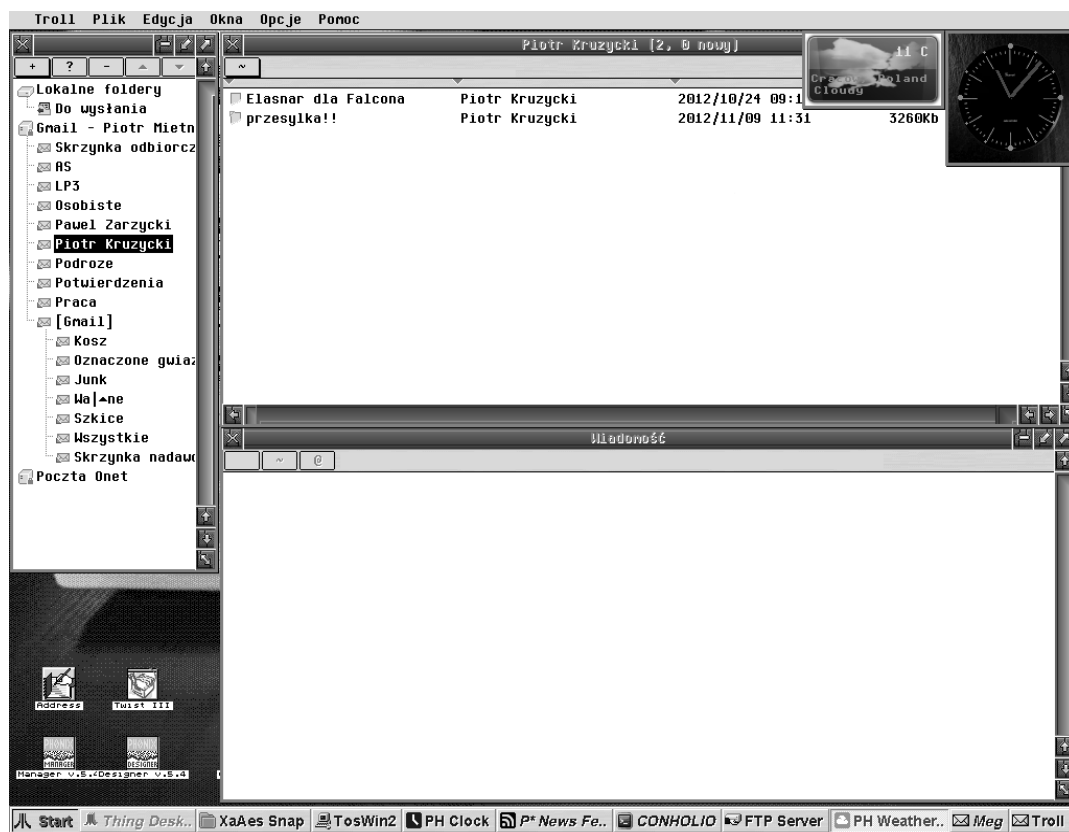
Po przeczytaniu natychmiast zainstalowałem go na swoim komputerze Atari Falcon i przystąpiłem do jego konfiguracji. Ogromnym ale to ogromnym zaskoczeniem było, że już praktycznie przy pierwszej próbie Atari nawiązało połączenie



z moim serwerem pocztowym i mogłem się cieszyć sprawdzeniem poczty elektronicznej bez konieczności uruchamiania peceta. Jak wyżej napisałem zaletą stosowania tego protokołu jest możliwość pracy na kilku komputerach, co w moim przypadku idealnie się sprawdza, bo mam w chwili obecnej postawiony internet w domu na 3 komputerach. Do tego dochodzi łatwa konfiguracja i korzystania z folderów co idealnie się sprawdza w moim przypadku (patrz screenshot zrobiony z komputer Hades pod systemem MiNT). To idealne rozwiązanie przyczyniło się do tego, że na nowo pomyślałem o zrobieniu polskiej wersji językowej. Nawiązałem kontakt z autorem programu (Pierre TONTHAT) i przystąpiłem do działania. W chwili obecnej jest w ostatniej fazie testów.

Zapewne w momencie ukazania się tego artykułu pełna polska wersja językowa będzie już dostępna na stronie autora programu. Program ten umożliwia skonfigurowane kilku skrzynek pocztowych

na różnych serwerach, każdą skrzynkę konfiguruje się osobno niezależnie od wybranego protokołu POP3 czy IMAP. Ponadto podobnie jak wiele programów współcześnie przystosowanych do tego typu celu na różnych platformach (patrz Outlook, Thunderbird i itp.) jest czytnikiem grup dyskusyjnych (np. comp.sys.atari.st). Ma możliwość zarządzania kilkoma tożsamościami, a więc każdy z domowników korzystających z komputera może ustawić własną tożsamość, ma wbudowaną książkę adresową i itd. Myślę, że nie będę się tutaj nic więcej rozpisywał o zaletach i każdy kto korzysta z dobrodziejstw internetu dokładnie wie o czym piszę, a dołożona w przejrzysty sposób napisana instrukcji w postaci pliku HYP przetłumaczona ponadto na nasz ojczysty język stanowi bardzo atrakcyjną pozycję dla każdego z użytkowników internetu. Ponadto jak można przeczytać na jego stronie WWW jest on autorem kilku interesujących projektów nie tylko aplikacji związanych z internetem.



W chwili obecnej rozwija on oprócz tego dwie inne aplikacje, czyli Litchi jest to klient FTP (File Transfer Protocol), czyli do przesyłania plików z serwera FTP na dysk swojego komputera oraz drugi krótki program o nazwie MEG, o którym też chciałbym napisać kilka słów. Program ten bardzo dobrze współpracuje z wyżej wymienionym programem TROLL i stanowi jego uzupełnienie. Jest to program, który pozwala łącząc się z serwerem pocztowym sprawdza nowe wiadomości. A zatem tu znowu jest zaleta, że na bieżąco mamy uruchomiona tylko jedna aplikacja, która sprawdza i nas informuje o nowych wiadomościach (oszczędność dla tych, co w swoich komputerach mają ograniczoną pamięć RAM).



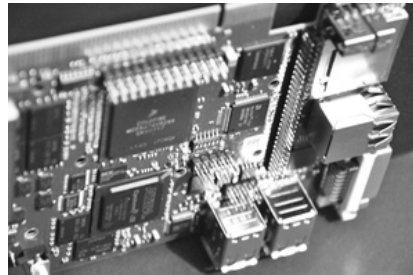
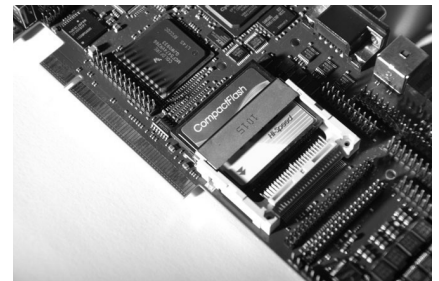
W chwili pojawienia się nowej wiadomości na serwerze użytkownik jest informowany systemowym dźwiękiem albo po odpowiednim skonfigurowaniu zdigitalizowanym dźwiękiem informującym, że nadeszła nowa wiadomość ponadto informuje na ekranie w postaci ikonki o ilości nowej wiadomości.

Następnie można klikając na odpowiednim przycisku "URUCHOM KLIENTA" uruchomić odpowiedni program do odczytania samej wiadomości e-mail, w moim przypadku jest to właśnie wspomniany TROLL. Inna ciekawą zaletą jest możliwość korzystania raz skonfigurowanych kont pocztowych za importowanie ich do drugiego programu. Sam na bieżąco korzystam z kilku skrzynek pocztowych, możliwość ustawienie priorytetu pobierania wiadomości z wybranej skrzynki, (włączanie i wyłączanie) wybranej skrzynki i itp. Oba programy mają wbudowane filtry do odpowiedniego filtrowania wiadomości wg zasad ustalonych przez samego użytkownika.

W momencie jak trafiłem na te programy. Użyteczny był tylko ten pierwszy, gdyż ówczesnie MEG obsługiwał tylko protokół POP3. Z wróciłem się z prośbą do autora, aby także zaimplementował to do tego programu i od kilku tygodni jest już najnowsza wersja tego programu, która to umożliwia, co stało się rzeczą naturalną przystąpiłem do zrobienia polskiej wersji językowej także i tego programu. Z interesujących możliwości jakie ten program posiada należy nadmienić możliwość informowania o nadejściu nowej poczty nie tylko w postaci dźwiękowej, ale także po zaznaczeniu w opcjach programu na ekranie innych aplikacji np. AtariIRC jak i AtariICQ.

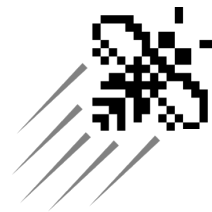
Na koniec chciałem się zwrócić z prośbą do wszystkich korzystających z Atari 16 i 32 bitowego o przesłanie wszelkich uwag do mnie, zwłaszcza za uwagi dotyczące samego tłumaczenia wspomnianych programów będę szczególnie wdzięczny co z motywuje mnie do jeszcze większego wysiłku by wspomniane tłumaczenia stały się jeszcze bardziej doskonalsze. Gdyż jak już wspomniałem korzystam z kilku komputerów Atari na bieżąco, które mam w sieci. Reasumując chciałbym w kolejnych artykułach podjąć się opisanie aplikacji do przesyłania plików pomiędzy komputerami, serwerami, pobieraniem plików bezpośrednio z internetu na lokalny dysk twardy to jest wspomnianych już aplikacji FTP tj. Litchi, aFTP i itp.

Piotr "Kroll" Mietniowski





FireBee



W mroźnym grudniu 2008 roku, kilka osób z długą historią działania w środowisku Atari, zebrali się i zaczęło rozważać pomysł stworzenia nowego klona Atari. Wśród nich byli twórcy oprogramowania, jak i twórcy sprzętu.

Ostatecznie, zaowocowało to inicjatywą o nazwie Atari Coldfire Project, a finalnie, komputerem o wdzięcznej nazwie FireBee. Fire - o użytego procesora ColdFire, Bee - od znanej każdemu "dużemu" atarowcowi "bussy bee".

ZACZNIJMY OD SPRZĘTU

Mózgiem FireBee jest procesor ColdFire MCF5474. Jest on zgodny na poziomie assemblera z procesorami z rodziny Motorola 680x0, i w dużej mierze zgodny z nimi na poziomie kodu maszynowego. Część rozkazów z 680x0 które nie zostały zaimplementowane w procesorach ColdFire, mogą być emulowane (dzięki darmowej bibliotece). Pozostają bardzo nieliczne (i rzadko wykorzystywane) operacje które nie mogą być zaemulowane - te wymagają przekompilowania, lub spatchowania istniejącego oprogramowania. Zupełnie inne (w stosunku do 680x0) jest

w ColdFire MMU, ale to jest kłopot dla systemu operacyjnego, a nie zwykłego oprogramowania. Procesor w FireBee jest taktowany z częstotliwością 266MHz, co powoduje że jest wystarczająco szybki dla większości domowych zastosowań, a stare oprogramowanie nabiera drugiego oddechu :). Procesor zawiera (w sumie) 64KB pamięci cache, 32KB specjalizowanej pamięci SRAM. dodatkowo, ponieważ oryginalnym targetem ColdFire były systemy wbudowane, procesor zawiera:

- jednostkę EMAC będącej odpowiednikiem DSP znanego z Falcona
- kontroler PCI
- kontroler SD-RAM

...i wiele innych przydatnych elementów.

Sercem FireBee jest układ FPGA, Altera Cyclone III. FPGA to skrót of "Field Programmable Gate Array". Tego typu układy znajdują się w wielu innych retro-sprzętowych projektach (MiST, Minimig, FPGArcade). Są one programowalne, co pozwala im imitować inne układy elektroniczne. FPGA w ColdFire zajmuje się między innymi:

- emulacją układów graficznych Videla, znanych z Falcona
- emulacją MC68901 - kontrolera przebrań dedykowanego procesorom 680x0

- emulację WD1772 - kontrolera stacji dyskiek
- emulacją układów ACIA służących do komunikacji z klawiaturą oraz MIDI
- emulacją układu dźwiękowego YM2149, znajdującego się w wszystkich "dużych" komputerach Atari
- emulacją NVRAM
- emulacją dźwięku DMA (znanego z Atari STE, TT i Falcona)

...oraz w przyszłości emulacja dodatkowych urządzeń.

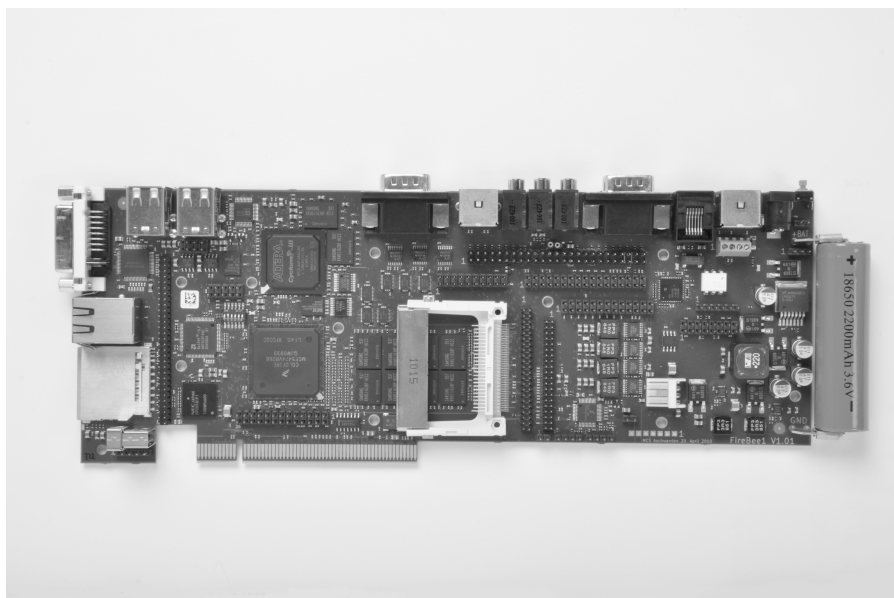
FPGA w FireBee może być wielokrotnie programowalny, a jego firmware jest stale rozwijany co zwiększa kompatybilność oraz dodaje do systemu brakujące elementy.

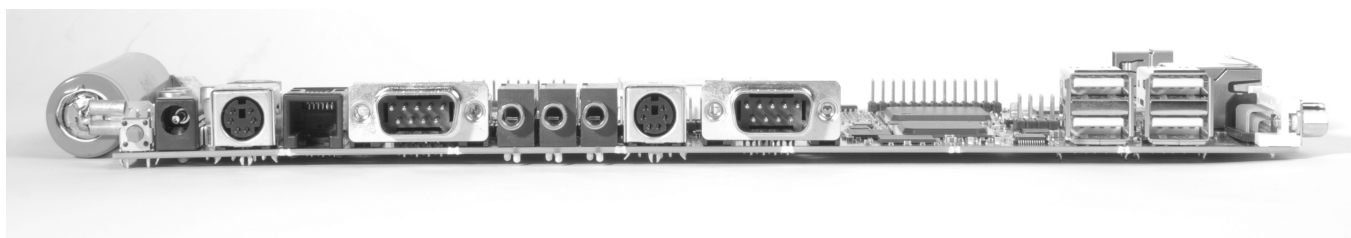
Wątrową FireBee ;) jest układ PIC (konkretnie PIC18F4520). Jest to też układ programowalny jak FPGA, ale z mniejszymi możliwościami. W FireBee zajmuje się on:

- obsługą przycisku reset i power
- zapewnia zegar czasu rzeczywistego
- monitoruje baterię (FireBee może być zasilane bateryjnie)
- obsługuje port PS/2
- obsługuje porty joysticków (klasyczne DB-9)
- zapewnia interfejs debugowania dla developerów

To wszystko powoduje że FireBee jest bardzo elastyczną a zarazem kompatybilną maszyną. Możemy do niej podłączyć:

- klawiaturę Atari/PS2/USB
- urządzenia MIDI
- stację dysków
- urządzenia SCSI
- urządzenia ACSI (ACSI to standard 'pre SCSI' wymyślony przez Atari, oparty na standardzie SASI, obecny w ST oraz TT)
- dyski IDE
- drukarkę przez port Centronics
- Cartridge (ROM port kompatybilny z ST)
- monitor VGA
- kartę CF
- kartę SD
- joystick (DB-9)
- mysz Atari/PS2/USB
- Ethernet (RJ45)





- urządzenia działające przez RS232
- wszelkie urządzenia USB
- karty PCI (przez zewnętrzny adapter)
- głośniki/mikrofon.

Aby nie rozminąć się z rzeczywistością, muszę napisać, że firmware (w momencie pisania tego tekstu) nie wspiera wszystkich elementów, lecz jest ono sukcesywnie rozwijane.

Aby wszystkim tym wspaniałościom nie było smutno, na koniec napiszę że FireBee ma 512MB pamięci RAM. W dzisiejszych czasach to niewielka ilość, ale dla starszego oprogramowania, całkowicie wystarczająca.

To wszystko, możemy zamknąć w gustownie wyglądającej obudowie z oryginalnym logiem.

OPROGRAMOWANIE

SYSTEMY OPERACYJNE

Na FireBee możemy uruchomić:

- **Linuksa** - (konkretnie uClinuxa) no ale, to by było trochę nieopłacalne

- **FireTOS** - oryginalny TOS, spatchowany dla procesora ColdFire i FireBee. Czyli jest to niemal to samo co znacie z ekranów ST/Falcona/TT.

- **EmuTOS** - reimplementacja TOSa na licencji GPL

- **FreeMiNT** - (na licencji GPL) ostatnia, i w zasadzie najbardziej interesująca opcja. FreeMiNT to system operacyjny łączący zalety (więc można powiedzieć że też wady ;) TOSa, i nowoczesnych systemów typu Linux. Możemy na nim uruchomić większość starego oprogramowania korzystającego z TOSa (oczywiście oprócz większości tytułów działających bezpośrednio na sprzęcie z pominięciem TOSu), oraz dużo nowoczesnego oprogramowania open so-

urce. FreeMiNT to w pełni wielozadaniowy system operacyjny, ze wsparciem dla sieci, stosem USB i wieloma bajerami, do których jesteśmy przyzwyczajeni na nowoczesnych komputerach.

PROGRAMY

Na FireBee można uruchomić większość oprogramowania, które w pełni współpracuje z systemem operacyjnym. Oczywiście wyklucza to większość gier oraz produkcji demoscenowych, te można jednak uruchomić na emulatorze uruchomionym na FireBee ;). Wielu aktywnych dziś hobbystycznie twórców oprogramowania na Atari wspiera projekt FireBee i aktualizuje swoje oprogramowanie tak, aby było z nim kompatybilne. Dla użytkowników, przygotowana jest dystrybucja FreeMiNTa (EasyMiNT) specjalnie dla FireBee, zawierająca skonfigurowany system i oprogramowanie takie jak przeglądarka WWW, programy pocztowe i wiele innego, przydatnego oprogramowania. Dla developerów dostępne jest w zintegrowane środowisko programistyczne (AHCC), kompilatory takie jak GCC, vbcc oraz bardzo popularny na Atari GFA Basic.

KOSZTY

Nabycie FireBee nie jest łatwe. W chwili pisania tego tekstu niemal zakończone było zbieranie chętnych na drugą partię

produkcyjną. Koszt FireBee to 560 euro. do tego przydała by się wysokiej jakości dedykowana obudowa (83 euro). Oprócz tego potrzebujemy zasilacza, i karty CF jako dysku twardego. Całość możemy uzupełnić akumulatorem który pozwoli działać niezależnie od zasilania.

Przyznaję, FireBee to droga zabawka, jest ona skierowana jednak do szczególnego odbiorcy. Nie każdy jest hardkorowym fanem "dużych" Atari na tyle, aby wysupłać sporą kwotę na sprzęt, który swoimi parametrami znacznie odbiega od wielokrotnie tańszych, dostępnych dziś rozwiązań. Jeśli jednak nosisz znak Fuji w sercu, zespół FireBee zaprasza do współpracy.

Adam Kłobukowski
adamklobukowski@gmail.com

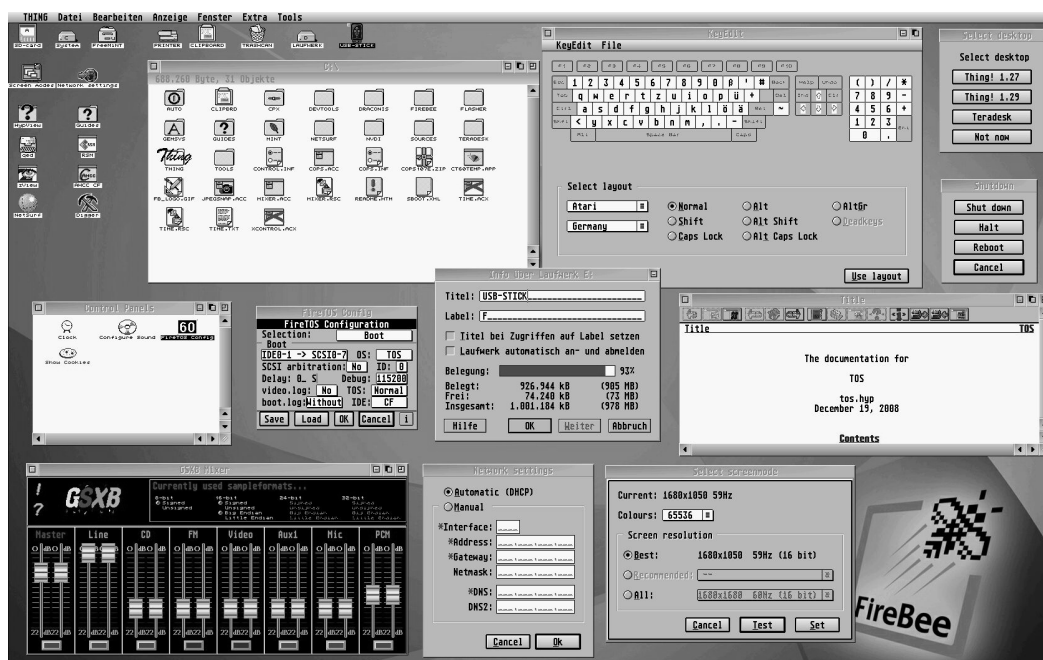
Linki:

Strona projektu:
firebee.org

Polska społeczność Atari:
www.atari.org.pl

Polska społeczność Atari:
atarionline.pl

Źródło zdjęć:
firebee.org



Jaguar Hockey League

Kilka dni temu dotarła do mnie nowa... hmm może lepiej napisać nowe wydanie gry na konsolę Atari Jaguar. Pada tu pytanie: czy gra jest stara czy nowa? Postaram się to w dwóch zdaniach wyjaśnić, krótko opowiedzieć o losach tej gry.

W 1994 roku firma Atari kupiła prawa do wydania gry od Accolade i Brett Hull NHL (bo o nim mowa) był reklamowany w czasopiśmie o konsolach i grach a także pojawiał się na plakatach promujących samą konsolę że zaraz będzie można go kupić w dwóch wersjach tj. wersja na cartridge oraz w wersji na CD. Ta druga miała zawierać więcej krótkich filmów urozmaicających rozgrywkę oraz długie intro. Wydanie tej gry planowane było na 1995 rok i nawet na oryginalnym pudełku do napędu CD do konsoli (Jaguar w standardzie ma opcję obsługi jedynie cartridge, aby czytać płyty CD należy dokupić napęd CD) pojawił się screenshot z gry.

Z niewiadomych mi jednak powodów gra ta nie została wydana. Przez długie lata leżała i czekała na lepsze czasy dla niej. Około 1999 lub 2000 roku pierwszą uda-

ną próbę wydania tej gry podjęła się amerykańska firma B&C Computervisions a także wspólnymi siłami wydana została przez Jaguar Sector II. Gry były sprzedawane po około 40-50 \$ bez pudełka, sam cartridge. W 2012 roku chłopaki z Reboot napisali narzędzie do edycji kilku rzeczy w tej grze. Głównie można edytować nazwy drużyn, grafiki, nazwiska zawodników, ustawienia i wiele innych dzięki czemu można sobie samemu stworzyć swoją własną ligę lub ligę która akurat gra w danym roku. I tak się stało roku później, wyszła pierwsza edycja nowej, starej gry pt. FreiFredo's JHL 13. Pierwszy człon nazwy to jak można się domyśleć ksywa autora edycji natomiast ze względu na prawa autorskie zmieniono nazwę z NHL na JHL czyli Jaguar Hockey League. Edycja ta była oferowana jak freeware, plik binarny do ściągnięcia i uruchomienia poprzez np. Skunboarda lub obraz płyty CD do samodzielnego wypalenia. Dopiero w tym roku doczekaliśmy się naprawdę porządnego wydania tej gry. Wszystko jest wykonane tak jak to zrobiłoby Atari. Wysokiej jakości pudełko z twardymi usztywnieniami jak w oryginale, cartridge wyprodukowany specjalnie pod grę (nie żaden recycling starych tytułów) oraz porządna, kolorowa instrukcja w formacie dokładnie takim jakie produkowało samo Atari.

Uruchamiamy grę, przechodzimy poprzez ekrany początkowe i pojawiają nam się opcje. Do wyboru mamy rodzaj gry tzn czy wersja demo, czy na 1 gracza czy na dwóch, wybór drużyn, opcje wyboru samych zawodników, wybór rodzaju kamery i wiele innych. Widok na pole gry mamy z pewnej wysokości, pod kątem co daje nam fajny efekt przestrzeni. Zawodnicy poruszają się w miarę płynnie, nie ma problemu z rozróżnieniem kto jest kto. Podczas meczu komentator sporo ma do powiedzenia co w dodatku do owacji, oklasków publiczności daje nam bardzo fajny efekt realizmu. Po strzeleniu gola pojawia nam się ekran z nazwiskiem strzelcy który zdobył punkt oraz nazwisko zawodnika który asystował w zdobyciu bramki. Po meczu możemy także obejrzeć statystykę meczu. Gra jest bardzo rozbudowana, jak na razie nie zauważyłem żadnych błędów - podobno jest niedokończona.

Jest to moim zdaniem bardzo dobra gra sportowa, potrafi „wciągnąć” na długie godziny, jedna z lepszych tego typu na konsolę Atari Jaguar. Chwała osobom które poniosły trud wydania jej na cartridge'u a nie na CD - co wiadomo byłoby łatwiejszym zadaniem. Dzięki temu więcej osób może cieszyć się tym nowo-starym tytułem na naszą konsolę. Polecam ją każdemu graczowi lubiącemu sportowe gry tym bardziej że ta wersja jest częściowo zaktualizowana do 2015 roku...

Piotr „Piter” Krużycki

Platforma: Atari Jaguar

Nośnik: cart

Data: oryginalne wydanie 1995 r., reedycja 2015 r..

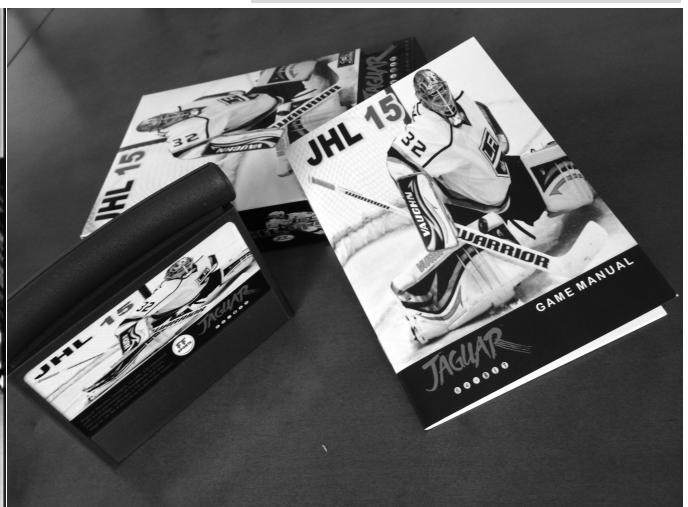
Cena: około 50€

Ocena:

Grafika: 5/5

Dźwięk: 5/5

Miodność: 5/5





Lata lecą, jednym włosy z głów wypadają, innym siwieją, a pocziwy Commodore 64 nadal się nie starzeje i mimo upływu czasu stale jest komputerem, na który ukazują się gry dorównujące jakością produkcjom z lat 80. XX-wieku. Fenomen C64 polega nie tylko na tym, że prężnie funkcjonuje na tej platformie demoscena, oraz scena gier tworzonych przez fanów, ale także na istnieniu rynku gier wydawanych komercyjnie.

Owszem, większa część nowych produkcji rozrywkowych jest dostępna do ściągnięcia od ręki, jednak komodorowcy mogą także nabyć ich wersje fizyczne, wydane na kartridżach, dyskietkach, lub kasetach, często wzbogacone o dodatkowe materiały, takie jak plakaty, czy naklejki. Bodajże najbardziej znanymi firmami wydającymi gry w ten sposób są RGCD (www.rgcd.co.uk), oraz Psytronik Software i ich sklep internetowy Binary Zone (www.binaryzone.org).

Obie firmy często ze sobą współpracują przy wydawaniu fizycznych wersji gier na C64 i jednym z efektów tej współpracy jest wypuszczona w styczniu 2015 świetna kosmiczna strzelanina z elementami platformówki, Rocket Smash EX. Gra została w całości stworzona przez dwie oso-

ROCKET SMASH ex

by, za kod odpowiada John Christian Lønningdal, natomiast oprawą audiowizualną zajął się Saul Cross.

Co, gdzie, jak?

Pierwotna wersja gry ukazała się w roku 2013, w ramach dorocznego konkursu na najlepszą 16-kilobajtową produkcję na C64 organizowanego przez RGCD. Rocket Smash co prawda konkursu nie wygrał, jednak gra stała się na tyle popularna, że postanowiono stworzyć jej poprawioną wersję i wydać ją w formie 64-kilobajtowego kartridża.

Ostatecznie do nabycia jest parę różnych wersji gry:

kartridż deluxe – kartridż w przezroczystej, pomarańczowej obudowie, podświetlony od środka białą diodą LED, wersja w eleganckim pudełku, z drukowaną instrukcją, plakatem formatu A3, oraz zestawem tematycznych naklejek w cenie 30 funtów (RGCD)

kartridż standard – j.w., z tym że bez dodatków i kolekcjonerskiego pudełka w cenie 25 funtów (RGCD)

wersja dyskietkowa – dysk 5,25" w kolorowej, drukowanej kopercie w cenie 4,99 funta (Binary Zone)

wersja kasetowa – w cenie 4,99 funta (Binary Zone).

Dodatkowo, wersja elektroniczna dostępna jest za darmo (aczkolwiek można wpłacić dobrowolny datek), w formie plików *.crt (obraz kartridża, dla emulatora Vice, czy karty 1541 Ultimate), oraz *.d64, ze strony <http://rgcd-dev.itch.io/rocket-smash-ex>. Fajnym dodatkiem do cyfrowej wersji gry, jest załączony do archiwum emulator Vice, ze skryptem umożliwiającym natychmiastowe odpalenie gry pod system Windows. Oczywiście bardzo szybko pojawiła się także, na stronie www.csdb.dk wersja gry w pliku *.d64 zawierająca trener dla leniwych graczy.

O co biega?

Jak wspomniałem już w wstępie, Rocket Smash EX należy do gatunku komicznej strzelaniny, jednak nie jest to typowa gra, w której lecimy w prawo i rozwalamy wszystko co napotkamy. W grze kierujemy postacią pechowego astronauty, nazywają-



cego się Commander 64, który co i rusz, z różnych powodów rozbija się na powierzchni zamieszkałych przez wrogich kosmitów planet. Ucieczka nie jest prosta, bo poza eksterminacją alienów i unikaniem meteorytów, nasz bohater musi na każdym z ekranów pozbierać części rakiety, złożyć ją „do kupy” i zatankować, jednocześnie pilnując poziomu tlenu w butli. Astronauta może poruszać się zarówno po powierzchni planet, oraz platformach, jak i latać z użyciem jet-packa. Pomysł na samą grę nie jest nowy i oparty został na koncepcji gry Jet Pac, wydanej w latach 1983-1984 na ZX Spectrum, VIC-20 i BBC Micro. Nie jest to może zbyt oryginalne i odkrywcze, ale formuła gry została odświeżona i podana w świetnej oprawie.

Po obejrzeniu początkowych ekranów gry, w menu możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności (im wyższy poziom, tym mniejsza częstotliwość oddawania strzałów z naszej broni, oraz szybciej wyczerpuje się tlen), włączenie muzyki i efektów dźwiękowych, oraz tryb gry (Story-fabularny/Loop-zapętlone etapy).

Po wybraniu ustawień i uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się animowana wstawka, wraz z tekstem wprowadzającym w pierwszy etap. Podobne wstawki są przed każdym ze światów, które przyjdzie nam zwiedzić, przy czym każdy świat (Level) składa się z 4 poziomów (Stage). W pierwszym poziomie danego świata, naszym zadaniem jest zawsze odbudowa naszej rakiety z rozrzuconych elementów, musimy kierować postacią astronauty tak, żeby podnieść odpowiedni element, po czym umieścić go nad miejscem w którym znajduje się podstawa rakiety. Po złożeniu rakiety, należy ją zatankować, zbierając spadające jeden po drugim kolorowe



kanistry z literką F.

Żeby zadanie było trudniejsze, przeszkadzają nam bezustannie różnicowane, na każdym z poziomów inne kosmiczne kreatury, naliczyłem łącznie 8 typów wrogów. Mamy tu więc meteoryty, kosmitów przypominających przeciwników z gry Space Invaders, animowane, przezroczyste „bańki”, czy inne widowiskowe kreatury. Przeciwnicy (poza meteorytami) zdają się latać zupełnie losowo, jednak po chwili okazuje się, że w zależności od rodzaju przeciwnika w mniejszym, lub większym stopniu „polują” one na naszego astronautę, starając się do niego przybliżyć. Na szczęście nasz bohater wyposażony jest w bardzo skuteczny laser o nieskończonej pojemności baterii, który eksterminuje przeciwników po jednym trafieniu, strzały które wylecą „poza” ekran wyskakują po przeciwległej stronie, dodatkowo gra ma zaprogramowany tryb autofire. Tak do końca łatwo jednak nie jest, ponieważ zaraz po zabiciu przeciwnika pojawia się

w jego miejsce kolejny i zdarza się, że musimy ratować się ucieczką za róg ekranu, aby pojawić się po drugiej stronie pola gry. Kolejne urozmaicenie rozgrywki stanowi fakt, że musimy cały czas pilnować spadającego poziomu tlenu i zbierać spadające z rzadka niebieskie kontenery oznaczone O2.

Umieszczone w etapach platformy mogą nam posłużyć za chwilowe schronienie przed wrogami, poza tym, często to właśnie na platformach znajdują się części naszej rakiety, a także spadają na nie artefakty, które musimy zebrać, żeby zakończyć poziom. Po skompletowaniu i zatankowaniu rakiety lecimy na kolejny poziom, gdzie już tylko tankujemy raketę. Każdy świat składa się z czterech poziomów, po ukończeniu których mamy okazję obejrzeć animowany przerywnik, dowcipnie wprowadzający w kolejny, trudniejszy świat.

Jak to brzmi i wygląda?



Wykonanie gry jest bardzo dobre i niewątpliwie zasługuje na duże uznanie. Poczynając od początkowych obrazków i logo gry, poprzez wprowadzenia do kolejnych poziomów, aż po oprawę samej rozgrywki, grafika Rocket Smash EX wykonana jest bardzo starannie i z dużą dbałością o szczegóły. Grafik zadbał także o świetną i płynną animację zarówno postaci naszego bohatera, jak i przeciwników. Przyjemność sprawia nawet samo obserwowanie naszego astronauty chodzącego po powierzchni planety, oraz kolorowych, zwinnych przeciwników. Do moich ulubionych należą wirujące robociki z pierwszego etapu drugiego levelu, szczególne wrażenie robi ich płynna animacja. Bardzo fajnie wyglądają także promienie naszego lasera, długie, cieniowane, wystrzeliwa-



ne w różnych kolorach, przy ciągłym strzelaniu układają się w barwną tęczę. Grafice nie ustępuje oprawa dźwiękowa, zarówno na ekranach tytułowych, w menu i podczas rozgrywki towarzyszy nam bardzo przyjemna muzyka. W czasie gry muzyka generowana jest przez dwa kanały SID-a, podczas gdy trzeci kanał zarezerwowany jest na efekty dźwiękowe. Świetnym dodatkiem jest także dobrej jakości samlowana mowa, która pojawia się przy rozpoczęciu etapów („GET READY!”) i na zakończenie rozgrywki („GAME OVER”).

Podsumowanie

Rocket Smash EX jest przykładem gry, która z powodzeniem mogła ukazać się na Commodore 64 25 lat temu i z miejsca stać się przebojem. Grywalność jest na bardzo wysoka, poziom trudności wyważony, a rozrywka wciągająca. Słowa uznania należą się także autorom za przygotowanie dobrej oprawy graficznej i dźwiękowej, oraz tryb fabularny, w którym poznajemy kulisy perypetii bohatera. Cały czas zastanawiam się, jak to wszystko udało się upchnąć w jednym, 64 kilobajtowym pliku. Należy też zwrócić uwagę na pracę, jaką włożyli ludzie z RGCD i Psytronik w przygotowanie fizycznego wydania gry w praktycznie każdym formacie dostępnym na C64 (dysk/kaseta/kartridż). Właśnie dzięki takim ludziom duch C64 jest nadal żywy i wygląda na to, że jeszcze przez długi czas tak pozostanie.

Mateusz "Tfardy" Eckert

Ocena:

Grafika: 8/10
Dźwięk: 7/10
Grywalność 8/10

Linki do zakupu i ściągnięcia gry:

Kartridż:

rgcd.bigcartel.com/product/rocket-smash-ex

Dysk i kasetę:

binaryzone.org/retrostore/

Wersja elektroniczna:

rgcddev.itch.io/rocket-smash-ex

Trainer:

csdb.dk/release/?id=136248

Mój zestaw na Plus/4

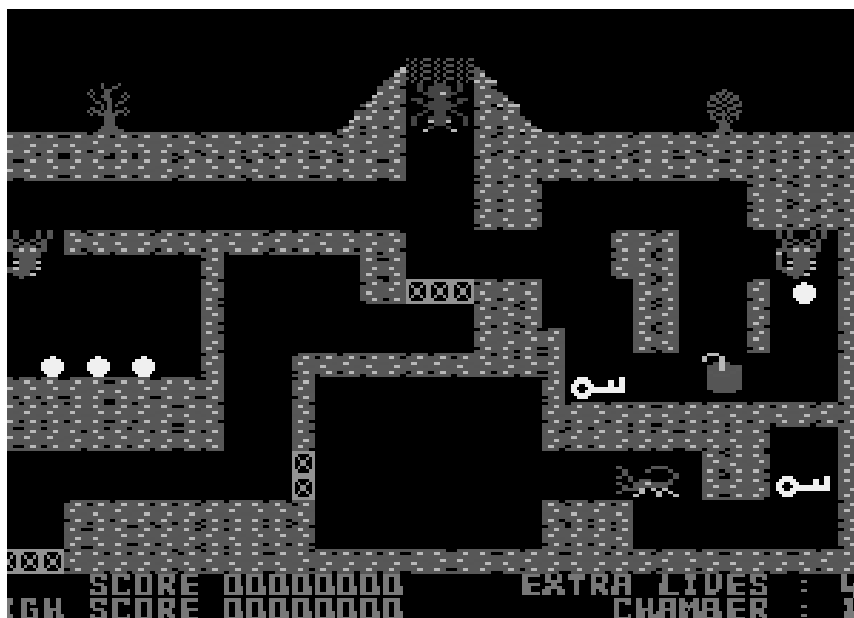
W odróżnieniu od moich redakcyjnych kolegów, którzy piszą raczej o nowych grach, chciałbym poruszyć sprawę starych tytułów dla Commodore Plus/4. Wiele lat temu grałem w gry, które ze względu na grywalność pozostały w mojej głowie. Niektóre mają elementy edukacyjne, inne to czyste zręcznościówki. Łączy je fakt, że wracam do nich od niemal 30 lat i niezmiennie sprawiają mi wielką przyjemność. Dlatego myślę, że warto podzielić się z Wami takim mikro-zestawem na długie jesienno-zimowe wieczory. Może odkryjecie w moim spojrzeniu coś zupełnie nowego?

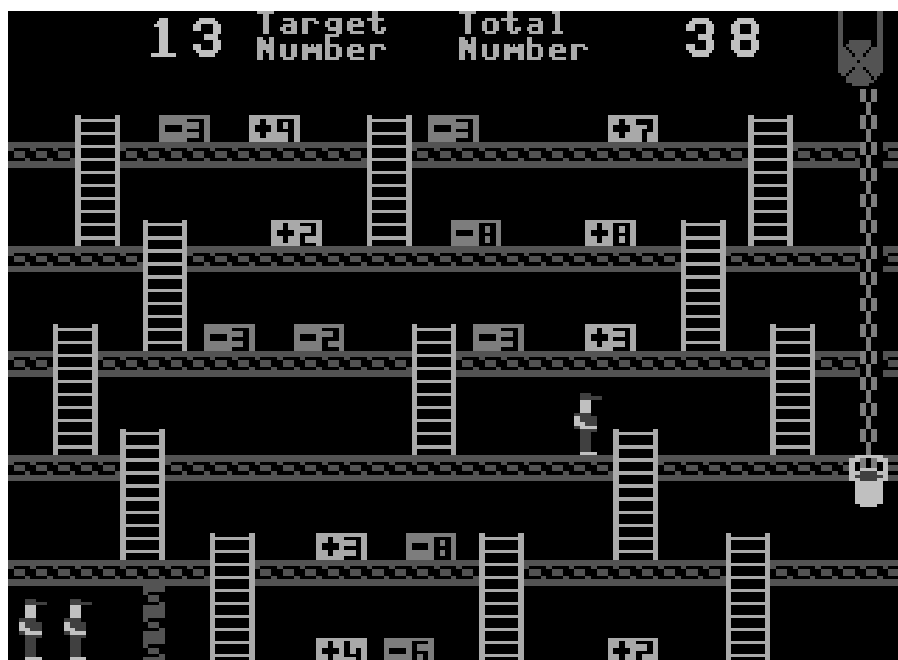
FIRE ANT

Pierwszą grę jaką zobaczyłem na (jeszcze nie własnym) Plus/4 były przygody mrówki w labiryncie, czyli "Fire Ant". Gra logiczna, choć dużo w niej prostego chodzenia - w mrowisku, bo tam właśnie toczy się akcja całego zamieszania. Trochę dziwny pomysł, ale dla mnie bardzo wciągający.

Zadanie mamy teoretycznie proste, ale tak jest tylko pozornie, bowiem labirynt jest dość skomplikowany, a ilość "przeszkadzajek" w postaci głównie skorpionów - całkiem pokaźna. W trakcie wykonywania misji musimy zbierać jaja (te od mrówek - przyp. Red.), klucze do otwierania kolejnych drzwi, a także zapalać lont i uruchamiać inne mechanizmy, dzięki którym przechodzimy do następnych planszy.

"Fire Ant" to komnatówka, ale z zacięciem logicznym, co zawsze mi się podobało.





Nie wystarczy po prostu zebrać określonych przedmiotów, musimy jeszcze wymyślić jak je połączyć oraz jak ominąć przeciwników, którzy wyglądają podobnie, ale zachowują się różnie. Ruchy tylko części postaci można przewidzieć, a więc gra jest połączeniem takich klasyków jak choćby "Lode Runner" w nieco bardziej rozbudowanej formie. Co ciekawe, "Fire Ant" ukazała się tylko rok później od tego słynnego klasyka.

TIMESLIP

Bardzo nietypowym tytułem jest "Timeslip", którego poziom trudności był w dzieciństwie dla mnie na tyle duży, że nie potrafiłem bawić się bez... powiedzmy "dużych nerwów". Ekran podzielony jest na trzy części, a w każdej z nich znajduje się jakby inna wersja tej samej gry zręcznościowej. Sterujemy rakieta, facetem w czapce oraz łodzią podwodną. Musimy przejść, przepłynąć lub przelecieć przez labirynt nafaszerowany miejscami do rozbicia. Przesuwamy się w kierunku lewym, a nie - jak w większości platformówek - głównie w prawo. Nic wielkiego, prawda? Jednak to nie koniec. Nie możemy zmienić prędkości naszego pojazdu, bo za każdym razem scrollowanie ekranu odbywa się z tą samą szybkością. Na wykonanie zadania mamy jednak ograniczony czas i tutaj zaczyna się cała zabawa.

Musimy zbierać "zegary", które pozwalają uzupełniać czas potrzebny na przejście przez labirynt - inaczej na pewno nie zdążymy. Każda kraksa zabiera 15 minut wirtualnego czasu, ponadto każda z części "małych gier" ma także swój stoper. Co jakiś czas zegary mają zmieniane wskazania, a więc gra tym bardziej staje się trudniejsza. Wierzcie mi, że nie jest łatwo

ukończyć "Timeslip" ze względu na same elementy zręcznościowe, a przecież musimy jeszcze ciągle sprawdzać pozostały czas i kalkulować - którą część uruchomić aktualnie. To gracz musi wiedzieć czy w danej chwili polecieć rakieta, czy też popłynąć łodzią podwodną, a decyzja musi być podyktowana niczym innym jak właśnie zegarami.

Polecam tę grę, mimo wysokiego stopnia trudności, a może właśnie dzięki niemu. Jej świat nie jest bardzo rozbudowany, ale rozgrywka nie nudzi. Powiem więcej - po jakimś czasie wywołuje raczej ambicje przejścia dalej. Pamiętam, że w dzieciństwie grałem w "Timeslip" z kolegami i zabawa była tym bardziej ciekawa, bo chcąc

nie chcąc, musieliśmy współpracować, a nie rywalizować między sobą. Mamy tu więc także element edukacyjny, ale to oczywiście jestem w stanie docenić dopiero dzisiaj.

NUMBER BUILDER oraz NUMBER CHASER

Gdy jesteśmy przy nauce, wspomnę o dwóch pozycjach czysto edukacyjnych, które skierowane są do uczniów szkół podstawowych. Mają pomagać przy pamięciowym opanowaniu prostych działań matematycznych. Jedna polega na "wyścigu Formuły One", choć zręczność nie ma tu żadnego znaczenia - wręcz przeciwnie.

Musimy wybierać pasy jazdy, na którym umieszczony jest poprawny wynik sumy lub różnicy - widocznej na dole ekranu. Im szybciej jedziemy, tym szybciej trzeba podać wynik i na tym polega regulowanie stopnia trudności. Ponadto ustalamy zakres liczb na jakich będzie operował program.

Podobną grą z tej samej serii jest "Number Buidler", w którym musimy chodzić po labiryncie trochę podobnym do "Donkey Konga". Zamiast iść "do góry" trzeba jednak zbierać paczki zawierające liczby - dodatnie i ujemne, wraz ze znakiem plusa, minusa, mnożenia lub dzielenia. Etap kończy się, gdy uzyskamy liczbę widoczną po prawej stronie ekranu. Dla zwiększenia trudności, początkowa wartość nie zawsze jest taka sama, a na wykonanie zadania mamy coraz mniej czasu, chociaż nasz "robotnik" biega cały czas w tym samym tempie.





Oba tytuły pokazują jak skutecznie połączyć elementy popularnych w latach '80-tych gier z walorami edukacyjnymi. Moim zdaniem choćby dlatego warto je poznać, chociaż w dzisiejszych czasach taka forma podania "nauki" może wydawać się prymitywna.

P.O.D.

Kolejną grą logiczno-zręcznościową jest bardziej znana "P.O.D.", która zapisała się w mojej pamięci jako wyjątkowo dynamiczna i płynna. Na C-Plus/4 bardzo często konwersje miały bardziej skokową animację, jak na przykład wspomniana wcześniej "Fire Ant", która na C64 animowana była zdecydowanie lepiej, ale gra miała jednocześnie przerobioną grafikę, która podobała mi się już dużo mniej. "P.O.D." wyróżnia się pozytywnie pod tym względem.

Gra jest bardzo prosta - musimy strzelać do przeciwników poruszając się po krzyżujących się na całym ekranie liniach. Wygląda to jak kartka w kratkę. Nasz pojazd umieszczony jest na dole, a reszta "jeździ" z góry po liniach poziomych i strzela małymi pociskami, podobnie jak w klasycznej "Space Invaders". Jeśli jednak zestrzelimy któryś z pojazdów, w kratkach tworzy się wyrwa, która "odrasta" przez jakiś czas. W tym momencie pozostali przeciwnicy mogą szybciej do nas dotrzeć.

To wszystko sprawia, że niekoniecznie opłaca się strzelać do wszystkiego co popadnie. Ruch pojazdów jest bardzo szybki, przez co na decyzję mamy naprawdę mało czasu. Dodatkowo musimy omijać wrogie pociski, które nie latają wcale po wyznaczonych liniach. "P.O.D." to przykład jak można wykorzystać ograniczone



możliwości sprzętowe do stworzenia naprawdę ciekawej, a moim skromnym zdaniem - wręcz niepowtarzalnej gry.

TREASURE ISLAND

Na koniec pozostawiłem przygodówkę, której fabuła kręci się wokół słynnej Wyspy Skarbów. Moim pierwszym skojarzeniem już chyba na zawsze zostanie bardzo charakterystyczna melodia jaką można usłyszeć na ekranie tytułowym. Sama gra jest mało skomplikowana, ale to nie znaczy, że prosta. Przechodzimy przez labirynt, w którym trzeba zbierać różne przedmioty i walczyć z nieprzyjaciółkami nastawionymi marynarzami zagradzającymi dalszą drogę. Mają oni szable czy też miecze, których trzeba szukać, bo nie ma innej możliwości pokonania przeciwnika. Ilość broni, a także jej zasięg są bardzo ograniczone, więc jeżeli nie trafimy,

często okazuje się, że całą rozgrywkę trzeba zaczynać od nowa.

"Treasure Island" jest grą o jasnych i prostych zasadach, a jej atrakcyjność dla mnie polega na skomplikowanym labiryncie. Aby znaleźć przejście trzeba nie raz mocno się naszukać. Denerwujące może być tylko, że po utracie życia nie można kontynuować fabuły od poprzedniego miejsca, ale tak wyglądała duża część gier 30 lat temu. Wprawiony gracz może przejść Wyspę Skarbów w kilkanaście minut, ale jest to teoria, bo najpierw trzeba poznać całą mapę i zapamiętać miejsca, w których znajdują się określone przedmioty i przeciwnicy. A to zabiera więcej czasu niż bieganie po górach i lasach.

Gdy przyjrzyście się bliżej wybranym przeze mnie tytułom, a najlepiej - spróbujecie w nie zagrać, przekonacie się jak trudne były kiedyś gry - w praktyce - przeznaczone dla najmłodszych. Grałem w nie w wieku poniżej 10 lat, a mimo to potrafiłem ukończyć choćby "Treasure Island". Wszyscy wiemy jak wielki postęp wykonała branża gier wideo i jak atrakcyjne wizualnie są dzisiaj pozycje dla PS4 czy XBoxa. Czy nie mógłby za tym iść także wyższy poziom trudności przekładający się na grywalność?

"Mój zestaw" to żywy dowód na to, że liczy się nie tylko nowoczesna (albo archaiczna) oprawa. W gruncie rzeczy jest ona tylko dodatkiem do odpowiedniego poziomu grywalności, o ile nie mamy do czynienia z jednym z "gniotów". Myślę, że powinni o tym pamiętać wszyscy gracze, którzy przedkładają myślenie nad machanie joystickiem.

Marcin Libicki





Jak napisać własne demo?

czyli kącik początkującego koderu
wersja na wiek XXI

"Każdy szanujący się magazyn komputerowy powinien prowadzić kurs assemblera lub cykl artykułów jak stworzyć własne demo - inaczej nie jest kompletny!" - fizjolog Konsumpcjusz, XXIw. n.e.

Powyższe zdanie należy oczywiście traktować z przymrużeniem oka, ale sam pamiętam, jak będąc nastoletnim amigowcem, polowałem w okolicznych kioskach na wszelkie wydawane wtedy czasopisma komputerowe i w pierwszej kolejności szukałem w nich treści scenowych oraz wspomnianych artykułów o kodowaniu dem lub czegokolwiek o assemblerze. I trzeba przyznać - w większości ówczesnych wydawnictw (przynajmniej do połowy lat 90ch) - znajdowałem. Czasem materiały były lepsze, czasem

gorsze, ale co miesiąc można było się czegoś nowego dowiedzieć. Pamiętajmy, że w kraju nad Wisłą nie było wtedy jeszcze internetu, mało kto miał dostęp do BBSów czy literatury zachodniej (nie licząc nieczytelnych zupełnie „kserówek” z warszawskiej giełdy) i każdy fragment kodu z odrobiną wyjaśnień był bezcenny. Trochę później pojawiły się również książki o nazwach typu: "Jak zrobić własne demo", "Vademecum Programisty" - mam co najmniej 3 takie bliźniaczo podobne wydawnictwa, wszystkie jednakowo "niemal bezużyteczne" dla początkującego koderu. Podobne, bo wszystkie były zawierającymi błędy tłumaczeniami tej samej pozycji: AHRM - Amiga Hardware Reference Manual, czyli "amigowej Biblii" opisującej dokładnie (co do bitu) architekturę programową specjalizowanych układów A500 (Custom Chips - zawartość rejestrów sprzętowych, organizację ekrana,

"sprajty", Copper, Blitter, DMA, dysk, audio). Opis ten był faktycznie drobiazgowo dokładny (nadal korzystam z tych książek), ale również na tyle suchy i ciężkostrawny, że wręcz zniechęcał do nauki i własnych eksperymentów.

Na szczęście, dostępne były wspomniane czasopisma oraz scenowe magazyny dyskowe (a w nich nasz tytułowy: Kącik Młodego Koderu) i w obu tych wydawnictwach swoje artykuły publikowali młodzi (nastoletni, rzadziej starsi) praktycy, czyli czołowi koderzy tamtych lat. To dzięki nim oraz godzinom eksperymentów z MasterSeką i Action Replayem mogłem zacząć kodować własne produkcje. Czasami zdarzały się też skomentowane "źródłówki" (takie jak przykłady do AsmOne 1.xx autorstwa Promaxa/Kefrens) na różnych scenowych „pack'ach” - i to było wszystko. Z czasem okazywało się, że "Biblia" (AHRM) też jest bardzo przydatna, o ile korzysta się z niej jako uzupełniającego źródła dokładnych informacji, dobrze uporządkowanego, skondensowanego opisu układów specjalizowanych. Tyle, że wcześniej trzeba było już wiedzieć "CO" chce się zrobić, a AHRM podawał dokładnie "JAK" technicznie na układach Amigi można to zrealizować.

Ten nieco przydługi wstęp nie ma na celu opisu trudnej drogi młodego koderu we wczesnych latach 90ch czy retro-wspominek - ma zupełnie inne zadanie. Tekst, który właśnie czytacie, to zapowiedź planowanego cyklu artykułów, w którym zamierzamy Czytelnikom naszego nowego magazynu pomóc w praktyce napisać swoje pierwsze intro w assemblerze, wykorzystując układy Amigi - czyli chcemy wesprzeć pierwsze (najtrudniejsze) kroki w kodowaniu dem czy gier na klasyczną Amigę. Tyle, że chcemy zrobić to w trochę inny sposób niż wielu naszych poprzedników, bo w sposób jak najbardziej praktyczny, z widocznymi efektami tej pracy w jak najkrótszym czasie. Brzmi pięknie, ale przecież każdy twórca tego typu kursów tak samo je "sprzedaje", więc dłaczego

```
ASM-One V1.20 By T.F.A. Source » Tut6.S
init:
    move.l 4.w,a6          ;execbase
    clr.l d0
    move.l #gfxname,a1
    jsr -408(a6)           ;oldopenlibrary()
    move.l d0,a1
    move.l 38(a1),d4       ;original copper ptr

    jsr -414(a6)          ;closelibrary()

    move #$ac,d7           ;start y position
    move #1,d6            ;y add
    move $dff01c,d5
    move #$7fff,$dff09a    ;disable all bits in INTENA

    move.l #copper,$dff080

*****
mainloop:
wframe:
    btst #0,$dff005
    bne wframe
    cmp.b #$2a,$dff006
    bne wframe
wframe2:
    cmp.b #$2a,$dff006
    beq wframe2

;-----frame loop start---
Line: 1 Col: 1 Bytes: 1298 Free: 8396/ 424 ----- Time: 10:05:18
```



go tym razem miało by być inaczej? Otóż dlatego, że zastosujemy zupełnie inne podejście niż tłumaczenie wszystkiego od zera (jest wiele takich materiałów), ani też nie zajmiemy się dokładnym tłumaczeniem jakiejś książki czy istniejącego kursu. Zanim wyjaśnię co to będzie - pozwólcie na jeszcze jedną długą dygresję...

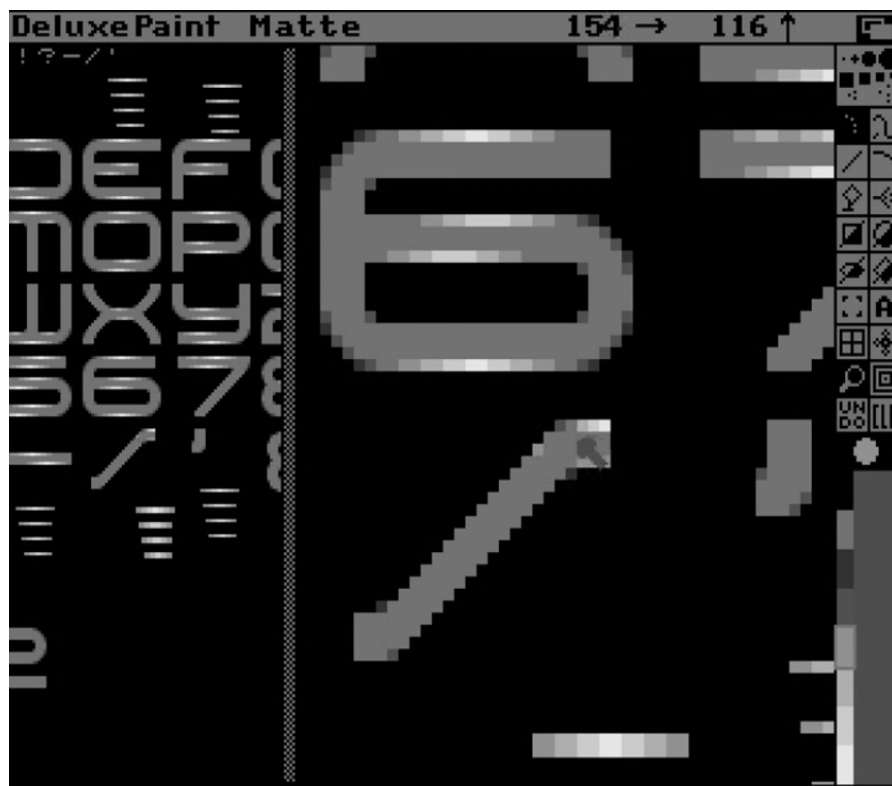
W 2014 roku napisałem do magazynu diskowego ("Hot Style #1" na C64) artykuł pt.: "Pomóżcie mi nauczyć się assemblera - Zdesperowany!". Opisałem tam sytuację pasjonata demosceny, który oczekuje nowego, niemal magicznego kursu assemblera i pisania dem, który będzie "zrozumiały dla normalnego człowieka" i rozwiąże wszystkie problemy a w praktyce - sam niemal napisze niesamowite demo za ww. delikwenta. W artykule tym wyjaśniam, że żaden taki "super zrozumiały" kurs nie powstanie, albo też - że takie kursy istnieją już od dawna. Według mojej oceny problem nie leży w braku czy jakości dostępnych materiałów, ale w podejściu do ich wykorzystania. Również, to nie jest tak (jak niektórym się wydaje), że złośliwi koderzy nie chcą dzielić się swoją wiedzą, bo nadal myślą o jej komercyjnym wykorzystaniu (tak, Porsche za nową grę na A500 ;). Niechcianą prawdą jest to (powtórzę raz jeszcze), że odpowiednie materiały już od dawna istnieją i to w sporej ilości. W czasach wujka Google - wszystko jest na wyciągnięcie ręki. Problem nie leży więc po stronie złych materiałów, tylko w sposobie korzystania z nich. Tak naprawdę do żadnego języka programowania nie ma „tajemnej i oświecającej dokumentacji” opisującej wszystkie problemy i rozwiązania i do wielu rzeczy trzeba dochodzić samemu.

Są materiały pokazujące podstawowe ścieżki i sposoby; są przykładowe kody źródłowe (fakt - lepsze i gorsze, ale jest ich na tyle sporo, że można coś wyszukać), są różne kursy i samouczki. Są też miejsca (forum dyskusyjne o kodowaniu), gdzie można zadać pytanie i uzyskać wyczerpujące odpowiedzi. Jest jednak jeden warunek - do tych możliwości trzeba podejść poważnie. Należy niestety włożyć w naukę duże ilości własnego czasu i wysiłku, a zadając pytanie doświadczonym koderom - trzeba zrobić to precyzyjnie, dokładnie opisując problem i własne wstępne próby jego rozwiązania - tylko wtedy możemy liczyć na sensowną odpowiedź. Wielokrotnie widziałem, jak na konkretnie postawione pytanie "topowi koderzy" odpowiadali bardzo szczegółowymi wyjaśnieniami, podsyłali fragmenty własnego kodu lub całe gotowe listingi. Zauważyłem nawet, że chętnie dzielą się swoją wiedzą i kodem, o ile u pytającego zauważą pewną już wcześniej wykonaną pracę (naukę, próby napisania czegoś samemu). Kluczem jest zawsze stopień wła-

snego zaangażowania pytającego, poparty widocznym a wcześniej wykonanym kawałkiem własnej pracy.

Niestety nie ma drogi na skróty. Jedynym sprawdzonym sposobem jest „samodoskonalenie” poprzez czytanie wszystkich możliwych materiałów (i to nieraz wielokrotnie) oraz własnoręczne próby uruchamiania cudzych przykładów, modyfikacji ich, zrozumienia jak działają (i to rozgryzając każdy detal) - aż w końcu kodowanie własnych procedur. Nieraz trzeba pisać sobie dodatkowe programy „usługowe” (choćby konwertery formatów, generatory tablic, itp.). Trzeba własnoręcznie oswoić się z potrzebnymi narzędziami - od samego assemblera, monitora pamięci czy debuggera, po packery/crunchery danych, konwertery, edytory muzyki i graficzne. Nad wyraz przydatna jest też dobra znajomość jakiegoś innego języka programowania (nawet choćby lekceważonego BASICA), by pisać sobie narzędzia pomocnicze, do generowania danych potrzebnych do zrealizowania danego

układu specjalizowanego danego sprzętu. Sam assembler jest tylko i wyłącznie narzędziem do "konfiguracji" danej platformy oraz do zapisu sposobu jej działania. Nadal trzeba wiedzieć i rozumieć w jaki sposób „pracuje” nasz docelowy sprzęt oraz mieć wizję tego, co chcemy żeby powstało (efekt wizualny, element gry, itp.). Sama znajomość assemblera i platformy docelowej to też nie wszystko - trzeba też wiedzieć (lub wymyślić) w jaki sposób na danym sprzęcie zrealizować zakładany algorytm (np. rysowania linii, „scroll”, przeliczanie obrotu wektora czy stworzenie fajnej plazmy). Kurs obejmujący wszystkie te elementy trwałby latami, wymagałby niesamowicie wielkiej pracy do stworzenia a i nadal byłby bardzo ograniczony - tylko do konkretnych przypadków zastosowań. Poniekąd dublowałby to co już i tak jest w sieci - opisy konkretnych zagadnień, przykładowych procedur, itp. Taki kurs też nie miał by też szans opisać "kreatywności koderów", która uruchamia się automatycznie u osoby zapoznanej z podstawami - językiem assemblera, spe-



efektu lub wstępnego prototypowania. Trzeba też jeszcze wiedzieć, że sam assembler to nie wszystko. Znać perfekcyjnie procesor Z80 i ZX Spectrum - nie napiszemy automatycznie gry na Amstrada CPC czy GameBoya - trzeba zapoznać się z podstawami danej platformy, czyli jak powinien wyglądać Start-Up programu, przerwanie, organizacja pamięci, organizacja ekranu, poeksperymentować z przykładami „playerów” do muzyki, mocno wczytać się w dokumentację jak pracu-

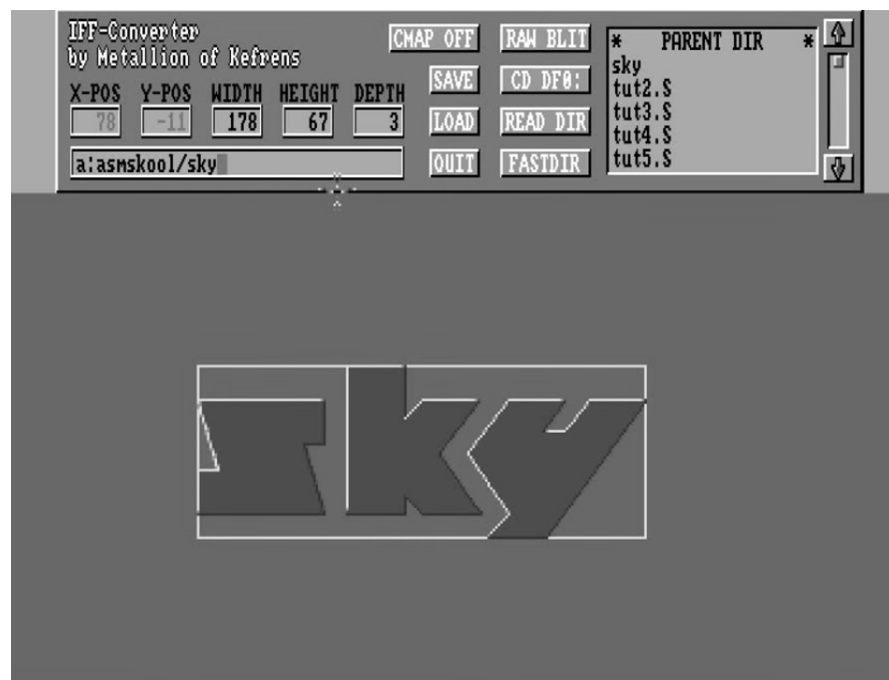
cyfikacją sprzętu i ogólnymi algorytmami tworzenia efektów wizualnych. Wymieniony przed chwilą „zestaw narzędzi” pozwala na realizację nieskończonej ilości pomysłów - a tego nie obejmie przecież żaden kurs czy komercyjna książka. Aktualnie istniejące materiały dają przysłowiową wędkę, przykładowe źródłówki dają powiedzmy przynętę, by ktoś kto włoży w to odpowiedni wysiłek - mógł „nałapać ryb do woli” (parafrazując pewne chińskie przysłowie).



Na imprezie "RetroKomp 2014" w Gdańsku legendarny koder Polonus/QUARTET podzielił się pewną refleksją. Przeczytał gdzieś, że żeby człowiek osiągnął dość wysoki poziom w jakiegokolwiek trudniejszej dziedzinie - musi poświęcić około 10 000 (10 tysięcy!) godzin na jej zgłębianie. Polonus przyznał, że podsumował kiedyś siebie i w swoim czasie poświęcił ok. 16 000 godzin - dlatego miał takie osiągnięcia, jakie miał. Tak więc nie urodził się z tym - po prostu to wypracował. Miał talent, ale i 16 000 godzin "wysiedział" nad tematem i to w czasach, gdy wspomniany Google jeszcze pewnie nie był w planach swoich twórców.

Po przydługawych wstępach, dochodzimy do sedna tego artykułu. Postanowiliśmy w naszym nowym piśmie opublikować cykl, w którym pomożemy Czytelnikom napisać swoje pierwsze, kompletne intro w assemblerze, na układy OCS, z muzyką, scrolllem, logo i jakimiś efektami graficznymi. Pomożemy napisać podstawowy kod wyjściowy, na podstawie którego zaangażowany Czytelnik będzie w stanie rozwijać to intro dalej, albo też zacząć pisać kolejną, własną już produkcję, bo podstawowe procedury "przejęcia systemu", obsługi Coppera czy Blittera, podłączenia playera muzyki - będą już gotowe do powtórnego wykorzystania. Skoro napisałem, że takich kursów jest wiele - czym wyróżniał będzie się ten? Otóż my nie będziemy "wymyślać koła" od nowa, nie będziemy n-ty raz znów opisywać architektury procesora, ani od zera tłumaczyć jak działa system binarny czy Copper - bo te rzeczy w podstawowym ujęciu są dokładnie opisane w wielu miejscach. My przejdziemy od razu do praktyki, czyli z podejściem "learning by doing" - skorzystamy z istniejących materiałów. W sieci istnieje bardzo dobry kurs pisania własnego intra - "Amiga Hardware Programming". AHP to seria (aktualnie 36) filmów na YT, gdzie w lekcjach trwających od 15 do 120 minut tworzone jest kompletne intro dla Amigi 500 (czyli układy OCS). Jego autorem jest doświadczony koder - Photon/Scoopex, który krok po kroku tłumaczy i wyjaśnia co i dlaczego zapisuje w assemblerze (rodzina AsmOne) oraz pokazuje jak tworzy materiały dodatkowe wykorzystując popularne narzędzia (DPAint, Protracker, konwertery formatów). Powielając jego działania - możemy dojść do identycznych efektów.

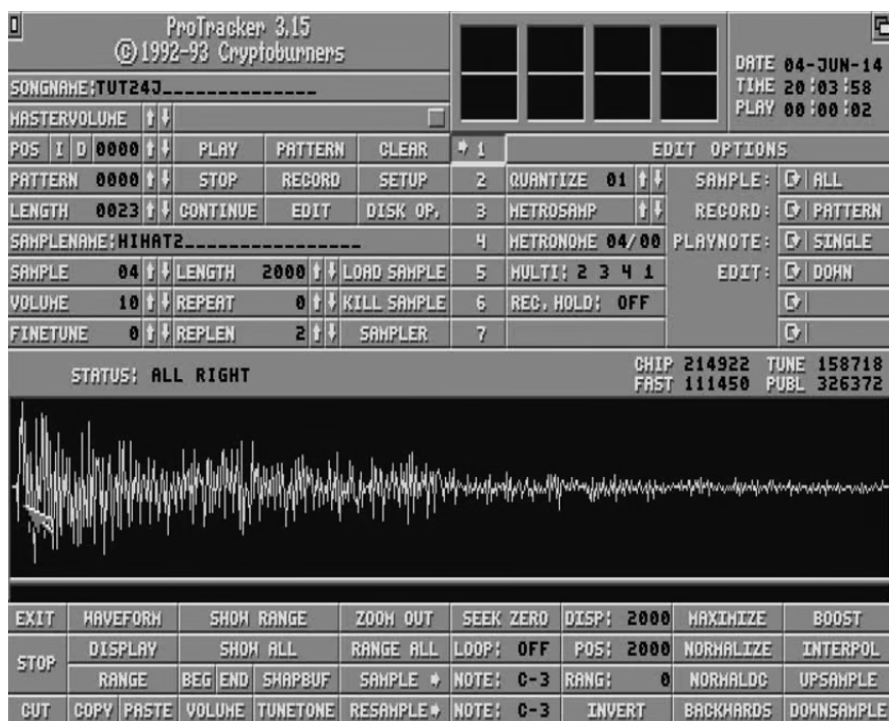
Od razu też wyjaśnię - nie zamierzamy robić polskiej wersji tego kursu, tłumaczyć go czy powielać. Zamierzamy za to w naszych artykułach ten kurs uzupełnić i komentować wszystkie jego odcinki, zamieszczając dodatkowe wyjaśnienia tam, gdzie z naszego doświadczenia wynika, że byłoby to cenne. W tym celu uży-



skąłem zgodę Photona na wykorzystanie jego materiałów w naszym magazynie. Pewną wadą wielu kursów jest nadmierna szczegółowość, gdy główny cel praktyczny ginie z oczu w zbyt dużej ilości detali - tutaj będziemy tego unikać, bo głównym celem ma być napisanie pierwszego sensownego intra a nie zdobycie szczegółowej wiedzy na poziomie legendarnych crackerów. Kurs Photona taki właśnie jest - daje solidne podstawy, praktycznie z odcinka na odcinek realizuje kolejny konkretny krok do celu, prezentuje narzędzia i sposoby wykonania niezbędnych prac. Nasz cykl będzie więc dodatkiem do kursu AHP i będziemy zalecali pracę z nim równolegle. O ile będzie miało to sens, będziemy starali się w jednym naszym artykule "przetrawić" możliwie dużą ilość odcinków AHP, tak, by jak najszybciej - dojść do najbardziej praktycznych tematów i dać możliwość własnych eksperymentów z kodem pomiędzy naszymi odcinkami. Na płycie dostarczanej z magazynem będziemy publikowali sprawdzone kody źródłowe oraz potrzebne narzędzia. W ramach cyklu lub w innych artykułach - będziemy opisywali przydatne programy użytkowe i ich najistotniejsze funkcje, włączając w to oczywiście assembler AsmOne, konwertery grafiki (np. aktualnie już darmowy ArtPRO), packer i replayer do muzyki (ThePlayer) czy też crunchery danych i plików exe (StoneCracker, CrunchMania, Shrinkler, Titanics Cruncher, itd). Photon również w kilku odcinkach pokazuje jak stworzyć materiały dodatkowe potrzebne do intra - grafiki w Deluxe Paint czy muzykę w ProTrackerze - co również jest niezwykle cenne i nie należy tego pomijać, ze względu na późniejsze problemy z "dogadywaniem" się właśnie z muzykami, a szczególnie z gra-

fikami, jeśli chodzi o rysowanie fontów czy innych elementów graficznych wykorzystywanych w intrze lub demie (powracający problem z "wielokrotnością 16 pixeli w grafice", itp.).

By skorzystać z tego cyklu, trzeba posiadać pewną podstawową wiedzę i nie zamierzamy tego uzupełniać, by nie spowalniać i nie rozdrabniać (zaciemniać) kursu. Zakładamy więc u Czytelnika podstawową znajomość języka angielskiego, gdyż Photon objaśnia swoje filmy po angielsku. Cóż, w świecie programowania - znajomość podstaw angielskiego jest jak umiejętność posługiwania się czterema podstawowymi działaniami matematycznymi - trzeba choć trochę się na tym znać. Na szczęście Photon jest Szwedem i angielski nie jest jego podstawowym językiem - każdy więc kto choć trochę posługuje się "ogólnoeuropejskim" angielskim lub czyta anglojęzyczną dokumentację - da radę. Kolejne założenie - znamy 4 podstawowe działania matematyczne oraz kojarzymy (mniej-więcej) co to AND, OR, EOR/XOR, NEG - czyli działania logiczne, najczęściej na bitach. Wiemy też co to system dziesiętny, binarny i heksadecymalny (szesnastkowy). Tu pomagają kalkulatory (w tym zwykły windowsowy Calc oraz odpowiednia funkcja AsmOne - pokażę jak korzystać z tego w praktyce), opisy systemów liczbowych są też wszędzie dostępne - nie będziemy tracić czasu ani zanudzać Czytelników szerokim ich opisem, natomiast tam gdzie będzie to zasadne - wyjaśnimy praktyczne zastosowania. Kolejnym założeniem jest wstępna i zupełnie podstawowa znajomość assemblera m68k, czyli rodziny Motoroli 680x0 - suchych kursów jest również dużo, więc chętni znajdą je bez problemu. I od razu



uwaga - nie trzeba znać wyżej wymienionych tematów w sposób perfekcyjny czy na pamięć - od tego są książki z zestawem rozkazów i trybów adresowania oraz opisy przeliczania między systemami liczbowymi, czy nasza "Biblia Amigi" (AHRM) - żeby z nich korzystać, kiedy jest taka potrzeba, a pamięć zawodzi. Z czasem numery bitów i tryby adresowania same wbijają się w mózg i rzeczy typu bit #6 w rejestrze \$bfe001 oraz bit #2 w \$dff016 po prostu będą „pod ręką” w każdej chwili (a są to bity stanu odpowiednio LMB i RMB). Dodatkowo Photon wyjaśnia to na bieżąco, więc "nie ma strachu".

Parę uwag końcowych:

* Pomysł na cykl powstał z powodu wielu uwag, że albo kursy są zbyt podstawowe, albo zbyt zaawansowane czy zbyt teoretyczne a później i tak nie wiadomo co z tą wiedzą zrobić praktycznie. Tutaj staramy się "zasypać dziurę" między nimi.

* Wykorzystanie AHP wydaje się być najsensowniejszym pomysłem, bo kurs ten prezentuje rzeczy naprawdę niezbędne, bez wnikania w niepotrzebną teorię i stawia na praktykę, a forma filmów YT od razu pokazuje w jaki sposób obsługiwać najpotrzebniejsze narzędzia. Nasz planowany cykl nie dubluje też rzeczy już gotowych i dobrych – ma tylko na celu ułatwić praktyczne wykorzystanie zawartych przez Photona wiadomości i doprecyzowanie ewentualnych niejasności - dzięki temu widoczne efekty będą najszybciej i unikniemy zniechęcenia tematem.

* AHP to tylko jedna z opcji nauki. Osobiście bardzo polecam ponad 20-letnie książki Adama Doligalskiego (Kurs Asem-

blera dla początkujących A500-A4000 oraz opis AsmOne), które dla mnie zawierają kompletną wiedzę podstawową o programowaniu dem i gier na klasyczną Amigę (OCS i AGA), są świetnie napisane i aktualnie już chyba ogólnie dostępne. Kurs AHP w formie video może i jest łatwiej przyswajalny, zdecydowanie polecam jednak wertowanie tych książek. Ich jednak też nie zamierzamy przepisywać - tylko polecać odpowiednie fragmenty.

* W "learning by doing" istotne jest nieoczekiwanie za szybko oszłamiających efektów oraz niezrażanie się licznymi i codziennymi porażkami („zwiecha za zwiechą”, ale do przodu - doświadczenie rośnie :). Kodowanie "na czysty hardware" to ciężka „zabawa” i nikt nie powiedział, że to zabawa dla każdego. Nagrodą dla wytrwałych jest naprawdę duża satysfakcja kiedy "coś zadziała” oraz fakt, że jeśli raz już poznaliśmy zasadę działania assemblera na któryś z popularnych procesorów, to będziemy w stanie (oczywiście po zapoznaniu się z charakterystyką kolejnej platformy) "w miarę łatwo” zacząć kodować na kolejne.

* Warto zebrać możliwie wszystkie dostępne w sieci materiały - książki, skany instrukcji, samouczki, tutoriale, artykuły z gazet, kursy, przykładowe źródłówki - przejrzeć je najpierw pobieżnie i podzielić wg skali trudności, po czym zacząć zgłębiać - czytając nawet kilka razy (i nie ma problemu - najtrudniejsze fragmenty przeskakiwać - kiedyś staną się bardziej zrozumiałe i będzie można do nich powrócić). Stare magazyny dyskowe i papierowe prowadziły zazwyczaj bardzo dobre kursy assemblera czy tworzenia podstawowych efektów, bo pisane były

przez nastoletnich scenarzy - bez inżynierskiego zadęcia, czyli przystępnie i bez zbędnej szczegółowości.

* Pozbierać i uruchomić narzędzia - assembly (i to kilka, wybrać najwygodniejszy dla siebie), packery/depckery, konwertery grafiki, monitory pamięci i dyskowe, emulatory (takie czasy), itp. "Pobawić się nimi" w sensie poznać jak najlepiej ich funkcjonalność, poczytać instrukcje, w których często znajdują się podstawowe i specjalnie dobrane przystępne przykłady.

* Koniecznie zapoznać się (a nawet zaprzyjaźnić) z jakimś debuggerem i ewentualnie cartridge'em typu freezer (Action Replay, itp.). Zacząć zaglądać do gier i demek z poziomu „freezera” (czyli np. wymienionego właśnie AR) - podmieniać wartości w rejestrach i pamięci, wyszukiwać wartości. Coś popsuć, zablokować, zawiesić, nabroić. Podmienić tekst scrolla (tak - jeśli jest to nauka i nie ma się na celu przywłaszczenie sobie autorstwa produkcji - to nie jest lamerstwo, tylko etap nauki). Podmienić tekst najpierw w pamięci, potem na dysku.

* Czytać możliwie wszystkie zebrane materiały - opis procesora, wszystkich instrukcji, trybów adresowania. Robić notatki, kolekcjonować najbardziej przydatne materiały. Pisać małe programiki by zobaczyć jak działa dana instrukcja, po czym śledzić wykonanie tego kodu pod debuggerem, zaglądając w pamięć, jak wygląda rozłożony kod i jak wyglądają efekty jego działania na układach specjalizowanych jak i na pamięci.

* Uruchamiać wszystkie możliwe przykłady, analizować jak działają i koniecznie - modyfikować. Sprawdzać jaki efekt przyniesie dana modyfikacja, czytając równoległe opis Custom Chipów i posiadanych przez nie możliwości. Robić notatki z "własnych odkryć".

* "Zakodowywać" czyli realizować pomysły, stworzyć bazę efektów i co jakiś czas "przeczyszczać szufladę" czyli składać z tego jakąś produkcję i wystawiać ją na jakimś party (zdalnie czy osobiście). Każdy udział w compo pomaga zamknąć stary a otworzyć nowy - ciekawszy etap rozwoju kodera.

* Należy pamiętać, że nikt się z tą wiedzą nie urodził, wszyscy kiedyś zaczęli i to od „bardzo lamerskich produkcji”, jednak przez wytrwałe „rzeźbienie” w temacie, osiągnęli swój aktualny poziom.

Innymi słowy: nie ma innej metody - trzeba "ubrzdzić ręce".

Piotr "Sachy" Sachanowicz



Przenośność ma wiele zalet. Od wielu lat dostępne są laptopy, na których możemy robić wszystko to, na co pozwala oprogramowanie. Wielu programistów piszących programy na tak zwane retro platformy, do których i ja się zaliczam, od dawna woli pisać programy na znacznie wygodniejszych komputerach przenośnych sprawdzając wszystko na emulatorach, a dopiero na końcu na rzeczywistym sprzęcie.

Ma to jedną wielką zaletę - czas powstawania i testowania programów skraca się do minimum. Póki co, taki sposób działania sprawdza mi się dla wielu platform, w tym i Amigi. W niniejszym artykule chciałbym zaproponować sprawdzony przeze mnie zestaw oprogramowania kompilatorów języka C i assemblera. Zaprezentowany przepis będzie dotyczyć systemu Windows, niemniej który bez problemu może być zaadoptowany do innych systemów. Sposób adaptacji pozostawiam jednak czytelnikowi.

Netbeans i gcc w służbie programisty

CYGWIN

Jest środowiskiem dostarczającym narzędzi GNU skompilowanym dla systemu Windows. Jest nam niezbędny do skompilowania niezbędnego dla nas oprogramowania. Później przyda się do aktualizacji oprogramowania, oraz przyniesie wiele narzędzi, bez których sympatycy Uniksa nie mogą żyć ;-). Jeżeli jesteś użytkownikiem Linuksa, *BSD to możesz od razu od razu przejść do punktu 'Toolchain', jednak wcześniej upewnij się, że wymienione poniżej oprogramowanie jest zainstalowane w systemie.

Zacznijmy od ściągnięcia instalatora. W tym celu należy wejść na stronę www.cygwin.com i ściągnąć program instalacyjny dla 32bitowego środowiska - `setup-x86.exe` (bezpośredni link: <http://cygwin.com/setup-x86.exe>), a następnie go uruchomić. Sama instalacja jest dość pro-

sta i generalnie polega klikaniu w przycisk 'Dalej', aż do momentu wyboru paczek do instalacji. Do skompilowania będą potrzebne, oprócz domyślnie instalowanych, dodatkowe pakiety służące go skompilowania oprogramowania.

Oto listą tychże paczek:

- autoconf	(sekcja Devel)
- byacc	(sekcja Devel)
- gcc-g++	(sekcja Devel)
- git	(sekcja Devel)
- libncurses-dev	(sekcja Devel)
- make	(sekcja Devel)
- patch	(sekcja Devel)

oraz opcjonalnie:

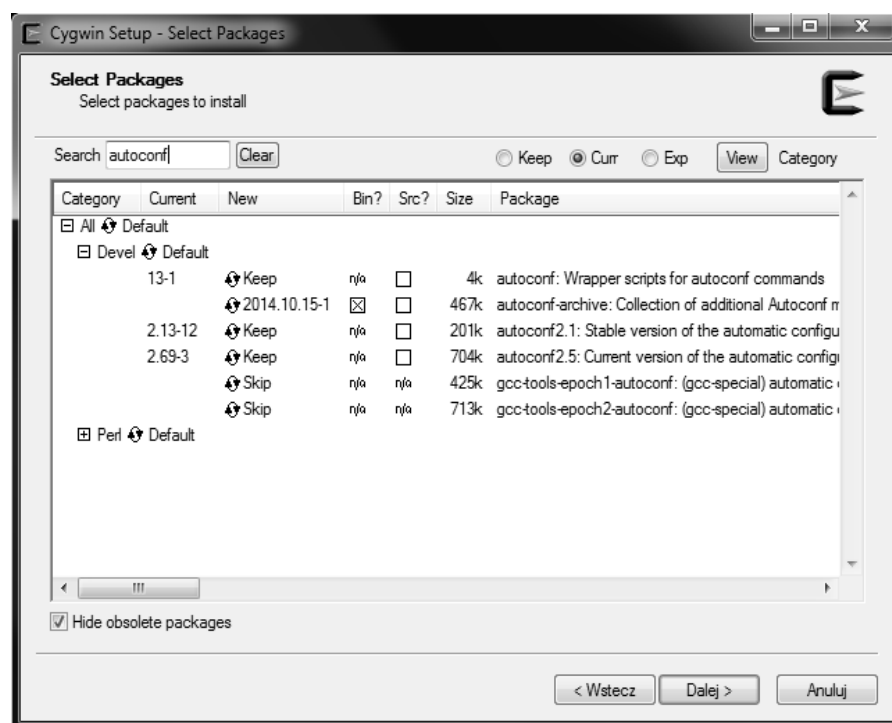
- mc	(shell)
------	---------

Aby je zaznaczyć do instalacji, należy wpisać ich nazwę w wyszukiwarce znajdującej się w górnej lewej części okna (patrz obrazek), a następnie wybrać odpowiedni wyszukany pakiet. Wyboru dokonujemy poprzez naciśnięcie w kolumnie 'New' na napis 'Skip' w linijce z interesującym nas pakietem. W miejsce 'Skip' pojawi się numer wersji dostępnej do zainstalowania. Właściwe pakiety to te, które mają dokładnie taką nazwę, jak podane powyżej i znajdują się w odpowiedniej sekcji.

Po wybraniu powyższych pakietów naciśkamy 'Dalej', co powoduje instalację środowiska oraz zaznaczonych pakietów. Po zakończonym procesie, program instalacyjny zapyta o możliwość stworzenia ikonki na pulpicie oraz dodaniu linku do menu startowego. Wybór należy do nas i zależy od naszych upodobań.

TOOLCHAIN

Jest wiele dostępnych gotowych kompilatorów gcc, niemniej mają one już swoje lata. Do tego dochodzą problemy z kompatybilnością starych kompilatorów z nowymi systemami operacyjnymi. Dlatego też używam toolchaina, którego autorem jest





```

/home/tygrys/amigaos-cross-toolchain

/home/tygrys
$ git clone git://github.com/cahirwpx/amigaos-cross-toolchain.git
Cloning into 'amigaos-cross-toolchain'...
remote: Counting objects: 1857, done.
remote: Compressing objects: 100% (9/9), done.
remote: Total 1857 (delta 0), reused 0 (delta 0), pack-reused 1848
Receiving objects: 100% (1857/1857), 1.75 MiB | 248.00 KiB/s, done.
Resolving deltas: 100% (832/832), done.
Checking connectivity... done.

/home/tygrys
$ cd amigaos-cross-toolchain/

/home/tygrys/amigaos-cross-toolchain
$ ./toolchain-m68k --prefix=/opt/m68k-amigaos build

```

Krystian 'cahir' Baćłowski. Zawiera w sobie kompilatory gcc, vbcc, asm, poprawki poprawiające błędy i ułatwiające kompilację, wciąż jest aktualizowany! Zaczniemy instalację.

Oto co trzeba zrobić:

- uruchomić konsolę tekstową (Terminal) cygwina,
- ściągnąć repozytorium z toolchainem za pomocą polecenia:

```
git clone git://github.com/cahirwpx/amigaos-cross-toolchain.git
```

- po ściągnięciu pakietu, należy wejść do utworzonego przez git katalogu:

```
cd amigaos-cross-toolchain
```

- uruchomić skrypt instalacyjny dla m68k:

```
./toolchain-m68k --prefix=/opt/m68k-amigaos build
```

- jeżeli potrzebujemy dodatkowych bibliotek takich jak AHI, MUI, CyberGraphX albo SDK dla systemu 3.9, to wydajemy polecenie:

```
./toolchain-m68k --prefix=/opt/m68k-amigaos install-sdk ahi cgx mui
```

Założyłem, idąc za autorem rozwiązania, że katalogiem instalacyjnym dla pakietu będzie /opt/m68k-amigaos. Jest to ścieżka względem katalogu, w którym znajduje się cygwin. (dla Cygwina katalog główny / odpowiada ścieżce katalogu instalacyjnego cygwina, np d:\cygwin). Taki też katalog będzie używany w dalszej części opisu. Katalog docelowy można wskazać

zgodnie ze swoimi preferencjami. Kompilacja trwa od kilku do kilkunastu minut. Jeżeli zakończyła się niepowodzeniem, to najczęściej przyczyną jest brak jednego z wyżej wymienionych komponentów. W przypadku problemów należy upewnić się, czy zostały one zainstalowane. Instalacji dokonuje się poprzez uruchomienie instalatora oraz wyboru pakietu, w ten sam sposób jak przy początkowej instalacji cygwin. Po działaniach naprawczych, kompilację należy ponownie uruchomić.

Teraz przyszedł czas na pewien zabieg, który ułatwi nam konfigurację Netbeans. Należy utworzyć linki symboliczne do narzędzi gcc oraz vasm, które skompilowaliśmy. Wystarczy wydać następujące polecenia w shellu cygwina:

```
cd /usr/bin
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/m68k-amigaos-ar.exe
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/m68k-amigaos-as.exe
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/m68k-amigaos-g++.exe
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/m68k-amigaos-gcc.exe
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/vasm
```

```
ln -s /opt/m68k-amigaos/bin/vasmm68k_mot
```

NETBEANS

Dlaczego Netbeans skoro jest tyle innych znakomitych IDE? Przede wszystkim dlatego, że go lubię i używam od dawna. Po drugie, można uruchomić na kilku platformach systemowych, nie tylko na Windows. Po trzecie, potrafi wspomagać programowanie nie tylko w C/C++ ale również w Java, PHP ale również wspiera HTML, JavaScript i wiele, wiele innych języków poprzez system wtyczek. Instalację rozpoczniemy od odwiedzania strony:

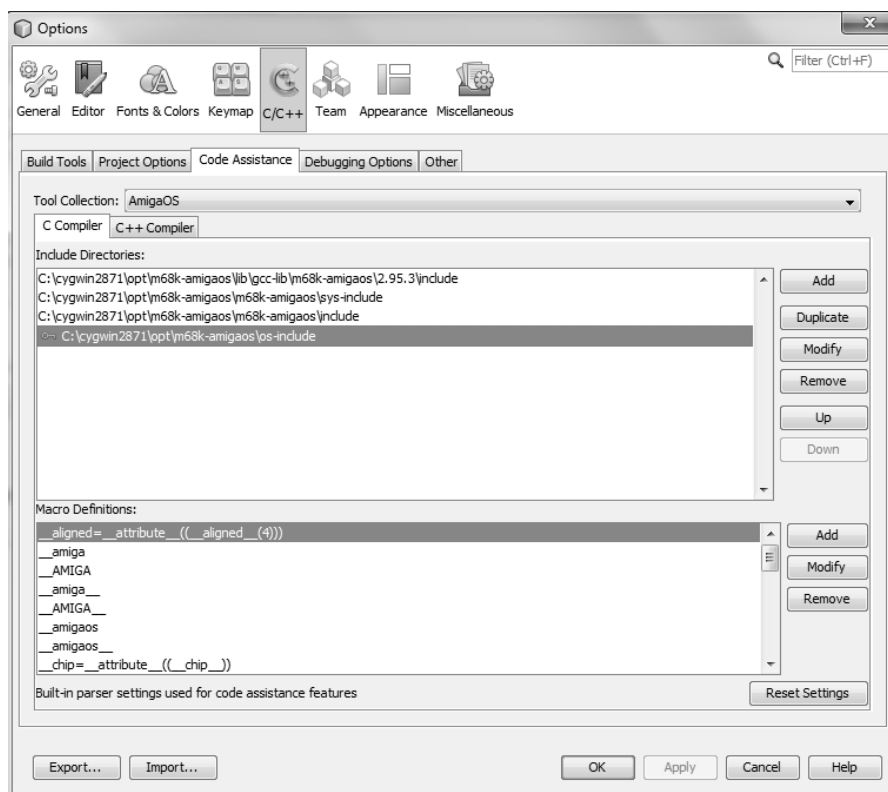
<https://www.netbeans.org/downloads>

i pobrania wersji Netbeans dla C/C++. Do uruchomienia programu niezbędne jest zainstalowanie Javy w wersji co najmniej 1.7. Jeżeli nie masz jej jeszcze zainstalowanej, to zainstaluj. Program instalacyjny dostępny na stronie:

<https://www.java.com/pl>

Supported technologies *	Java SE	Java EE	C/C++	HTML5 & PHP	All
NetBeans Platform SDK	•	•			•
Java SE	•	•			•
Java FX	•	•			•
Java EE		•			•
Java ME		•			•
HTML5		•		•	•
Java Card™ 3 Connected					•
C/C++			•		•
Groovy					•
PHP				•	•
Bundled servers					
GlassFish Server Open Source Edition 4.1		•			•
Apache Tomcat 8.0.15		•			•

Download buttons: Free, 90 MB; Free, 186 MB; Free, 63 MB; Free, 63 MB; Free, 205 MB



Instalacja jest bardzo prosta i sprowadza się do przyciskania 'Dalej', zatem nie będę szczegółowo jej opisywać.

Kolejnym krokiem jest konfiguracja Tool collection. Jest to zestaw programów stanowiących pełny zestaw do kompilowania programów, czyli dokładnie taki, jaki kompilowaliśmy kilkanaście minut temu. Ścieżka do ustawień jest następująca: Tools > Options. Pojawi się okno konfiguracyjne, w którym należy wybrać C/C++ -> Build Tools.

Widzimy że dostępne jest jedno środowisko, nazwane Cygwin. Nasz tool collection będzie podobny do Cygwin, zatem skorzystajmy z jego ustawień. Wybierzmy 'Duplicate...' aby skopiować jego ustawienia. Pojawi się nowe okno, w którym będziemy zapytani o nazwę dla naszej kolekcji. Nazwijmy ją AmigaOS, a następnie naciśnijmy 'OK'. Ustawienia zostaną zapisane i 'AmigaOS' pojawi się na liście narzędzi. Po naciśnięciu na 'AmigaOS' po prawej stronie będzie można ścieżki do programów.

Zamieńmy gcc.exe na m68k-amigaos-gcc.exe, g++.exe na m68k-amigaos-g++.exe, as.exe na vasm. Po wprowadzeniu danych należy wcisnąć 'Apply'. Spowoduje to dokończenie konfiguracji oraz odczyt odpowiednich zmiennych z nowo ustawionych programów. Zmienne to na przykład katalogi include. Będą one widoczne w zakładce 'Code Assistance', po wybraniu naszego zestawu 'AmigaOS'.

Należy tam dodać katalog z inkludami systemowymi AmigaOS, wciskając przycisk 'Add' i wskazując odpowiedni katalog, lub też klonując (przycisk Duplicate) i odpowiednio modyfikując jeden z istniejących wpisów. Ważne, aby nowy wpis prowadził do opt\m68k-amigaos\os-include. Konfiguracja zakończona. Czas na stworzenie projektu oraz kompilację.

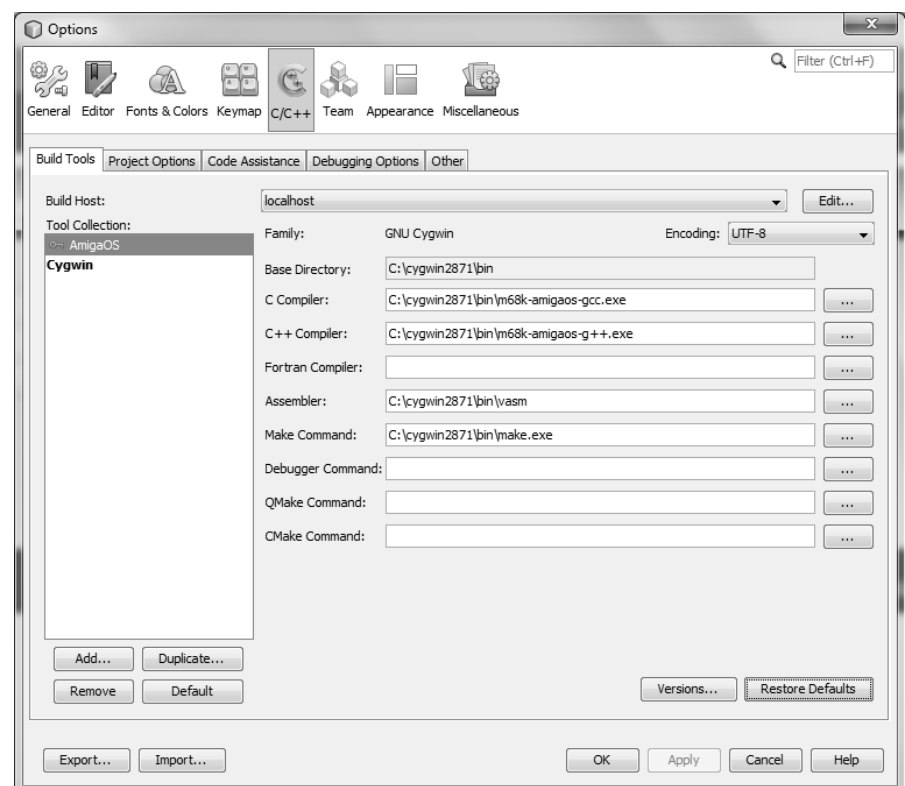
NOWY PROJEKT

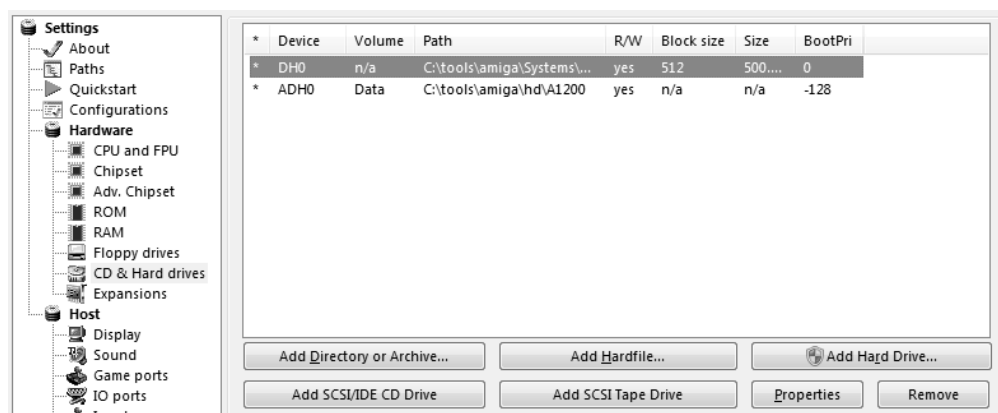
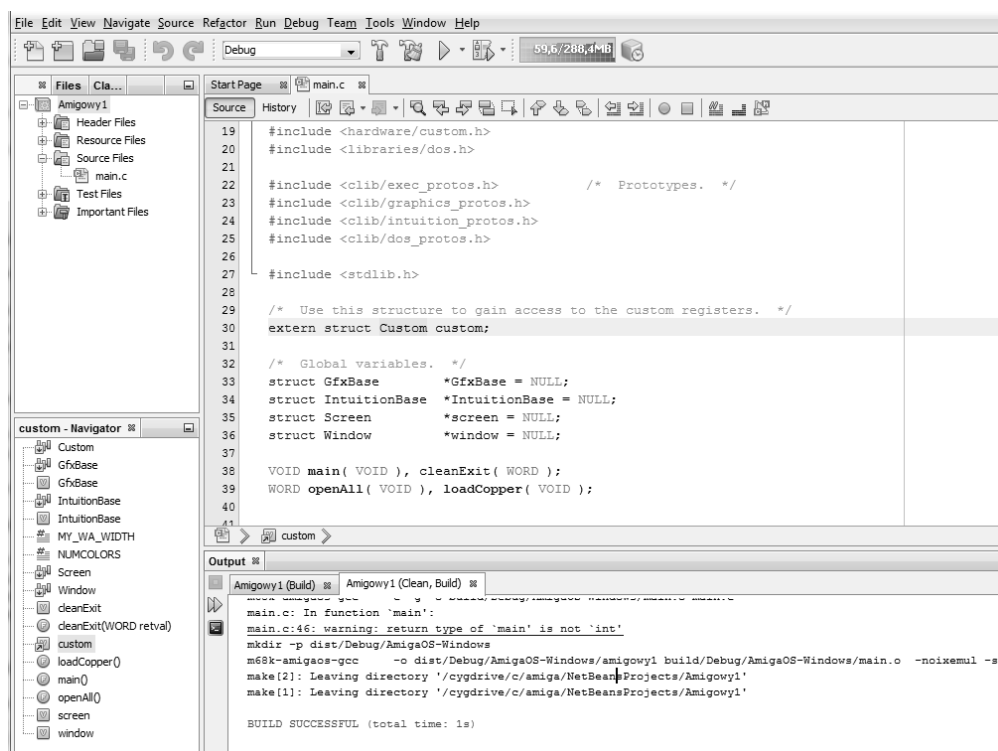
Tworzenie projektu jest kilkuetapowe i wymaga wprowadzenia kilku informacji. File -> New Project ... W nowo powstałym okienku wybieramy C/C++ oraz C/C++ Application, a następnie klikamy pole 'Next >'.

Kolejnym etapem jest podanie informacji o projekcie. Będzie to jego nazwa (Project Name), katalog główny do składowania projektów (Project Location). Na podstawie nazwy i katalogu głównego tworzy się katalog umiejscowienia naszego projektu (Project Folder). Kolejnym istotnym elementem jest wybór Tool Collection. Wybierzmy tu nasz niedawno założony 'AmigaOS'. Budowanie projektu będzie realizowane za pomocą makefile, zaś kontrola nad nim będzie po stronie Netbeans. Będzie on automatycznie aktualizował listę źródeł itp. Naciśnięcie 'Finish' kończy proces zakładania projektu.

Jednak to jeszcze nie koniec konfiguracji, gdyż należy dokonfigurować dwie rzeczy. Konfigurację projektu otwiera się poprzez naciśnięcie prawego przycisku myszy będąc nad nazwą projektu i wybierając Properties z menu kontekstowego. W zakładce Build, w ramce Expert należy odznaczyć opcję 'Enable Make Dependency Checking'.

Następnie wybieramy w drzewie Build, pozycję Linker. Najważniejszą zmianą jest dodanie '-noixemul' w polu 'Additional Options'. Dzięki temu nasz program nie





będzie wymagać biblioteki ixemul. Kolejnym udogodnieniem będzie włączenie 'Strip Symbols', którego celem jest zmniejszenie rozmiaru pliku wynikowego, poprzez usunięcie danych potrzebnych do debugowania. W 'Output' definiuje się katalog docelowy, w którym zostanie umieszczony kompilat. Katalogiem tym może być na przykład katalog montowany przez emulator Amigi jako jeden z dysków.

PRZYKŁADOWY PROGRAM

Dobrym pomysłem jest skompilowanie wcześniej napisanego programu. Do tego celu wybrałem przykład użycia copperlisty. Program jest umieszczony na płycie ADCD 2.1, ale też dostępny w sieci. Można go pobrać z adresu

http://amigadev.elowar.com/read/ADCD_2.1/Libraries_Manual_guide/node059E.html

a następnie skopiować do okna ze źródłem main.c. Skopiowany program był kompilowany za pomocą SAS/C, dlatego też należy w nim zmodyfikować jedną rzecz - usunąć 'far' z linii 'extern struct Custom custom;', a następnie zapisać plik main.c (skrót klawiszowy: Ctrl+s). Pozostało już tylko skompilować źródła. Kompilacja możliwa jest poprzez naciśnięcie prawym przyciskiem na projekt i wybór 'Build' lub 'Clean and Build'. Odpowiednikami skrótów klawiszowych jest F11 oraz Shift+F11. Skompilowany plik znajduje się podkatalogu build, który z kolei znajduje się w katalogu projektu.

URUCHOMIENIE

Najwygodniej - pod emulator. Jak już wcześniej wspomniałem, WinUAE umożliwia podmontowanie katalogu w systemie Windows jako dysk amigowy. Wskazuje się go w CD & Hard drives, w oknie konfiguracyjnym WinUAE. Można też stworzyć obraz dyskiety ADF ze skomplikowanym programem. Można pokusić się o stworzenie startup-sequence, ale to temat na całkiem inny artykuł.

Krzysztof "Tygrys" Włosek

Ekran uruchomionego programu wygląda następująco:





Goście podca- stów

Podczas nagrań do mojego podcastu "AmiWigilia" oraz angielskiej wersji "AmiCast", przyszedł mi do głowy szatański pomysł, aby zaprezentować szerzej niektórych rozmówców. Wbrew pozorom to nie tylko Amigowcy, a przynajmniej nie są to ludzie nastawieni pozytywnie tylko do jednej platformy. W końcu wszyscy wychowaliśmy się na przynajmniej kilku komputerach. Środowisko ceni ich za bardzo różną działalność, ale mają jedną wspólną cechę - angażują się w sprawy retro komputerów bardziej niż mogłoby to wynikać z jakichkolwiek racjonalnych przesłanek. Zaproponowałem więc gościom, aby opisali sami siebie. Oto wyniki eksperymentu.

JUBI Odcinek 1

Piotr „jubi” Zgodziński - z wykształcenia magister prawa, od 10 lat pracuje w gamevie. Zatwardziały Amigowiec od początku lat 90tych aż do końca, peceta kupił dopiero w 1999 roku. Amigi używał głównie jako najlepszej dostępnej wtedy multimedialnej maszyny graficzno-dźwiękowej, w lokalnym domu kultury współtworzył zespół muzyki industrialno-bitowej posługując się Amigą jako samplerem, najczęściej jednak zamęczał procesor wielogodzinnymi renderingami w LightWave3D i innych programach do ray-tracingu.

W czasach świetności amigowej sceny wystawiał swoje prace na największych polskich copy-parties, min. Intel Outside 1, 2 i 3. Czasem wraca do tematu Amigi w swoich pracach, które można obejrzeć w sieci pod adresami:

<https://www.behance.net/zgodzinski>

<http://zgodzinski.deviantart.com/gallery/>

Nie cierpi terminu „Amiga klasyczna” i innych wytworów postamigowej nowomowy. Amiga jest tylko jedna i jest to komputer którego architektura oparta jest o amigowy chipset OCS/ECS/AGA.

STACHU100 Odcinek 2

Czym się zajmuję - zawodowo pracuję w dużej korporacji w serwisie. Odnośnie Amigi - interesuje mnie demoscena (nie tylko na Amidze) oraz hardware: naprawy, modyfikacje. Czasu na hobby mam niewiele, dlatego głównie skupiam się na hardware. Bardzo lubię spotkania zapaleńców zwane zlotami. Super ludzie, super klimat. Oby jak najdłużej PESEL nie dawał o sobie znać.

PEKDAR Odcinek 3

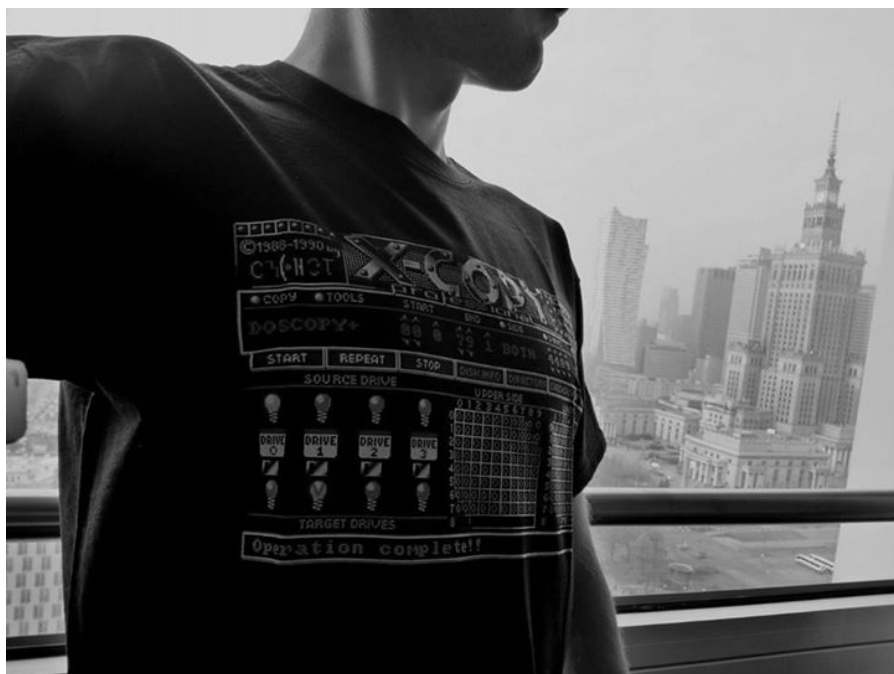
Pekdar - miłośnik Amigi klasycznej, szczególnie w wersji 4000. Autor strony <http://www.amiga.pekdar.net>, którą samodzielnie hostuje i na której to, znajdziecie spory zasób wiedzy. Programista i pisarz artykułów, chętnie pomagający kolegom kiedy tylko czas mu na to pozwala.

Wykorzystuje Amigę nie tylko do „Amigowania” ale i w bardziej zaawansowanych działaniach poczynawszy od krótkofalarstwa, astronomii przez programowanie wspomnianej strony a skończywszy na skryptowaniu w AREXX-ie (np. DHCP_client dla Genesis i inne mniejsze narzędzia dostępne na stronie). Planów co robić i jakie realizować cele na Amidze, mam od groma. Moja lista TODO jest naprawdę długa, życia nie starczy, aby to zrealizować.

ITU/RETROAMI Odcinek 4

Człowiek, który się odważył i założył amigowy sklep. Wielu na ten temat myślało, lecz nikt nie wykorzystał okazji. Dzięki temu, Polska posiada sklep, który jest też rozpoznawalny poza granicami kraju.

retroami.com.pl



Koszulka Jubiego, a w tle miasto.





Mufa przy swojej ulubionej Amidze.

MUFA - RAFAŁ CHYŁA Odcinek 5

40 wiosen na karku, prywatnie szczęśliwy mąż i ojciec dwóch synów. Komputerami interesuje się od najmłodszych lat. Początkowo swoje zainteresowania realizował uczęszczając do różnorodnych baraków z automatami do gier, tudzież odwiedzając znajomych i krewnych należących do nielicznych szczęśliwców posiadających własnego kompa w czasach PRLu. Najczęściej jednak musiała wystarczyć lektura Bajtka. Z czasem dorobił się własnego sprzętu Atari, a w 1992r na jego biurku stała Amiga.

Z „przyjaciółką” przeszedł wszystkie standardowe etapy. Począwszy od okresu fascynacji grami na A500, poprzez zainteresowanie programami graficznymi w erze A1200 i wilczego pędu do modernizacji swojej konfiguracji, który zakończył się na etapie dopalaczy z PPC połączonych z kartą graficzną. W styczniu 2004r prawdopodobnie jako pierwsza osoba w Polsce kupując komputer AmigaOne G4 XE. Po siedmiu latach w sierpniu 2011 roku staje się pierwszym polskim posiadaczem Amiga One X1000, którego używa do dziś, będąc jednocześnie betatesterem systemu AmigaOS 4.

Niezależnie od testowania systemu bierze aktywny udział w życiu społeczności amigowej. Przez lata współtworzył najstarszy aktywny serwis amigowy w Polsce:

eXec.pl

a w ostatnim okresie samodzielnie prowadzi bloga i forum amigowe. Lubi pisać, jego teksty można znaleźć nie tylko na:

amigaone.pl

ale także na innych serwisach internetowych, materiałami zasilili też kilka magazynów dyskowych oraz czasopism amigowych wydawanych drukiem. Dwa lata temu zainicjował projekt „Alfabet Amigi”, będącym bodaj jedynym polskojęzycznym kompendium wiedzy o Amidze prowadzonym w formie wideo bloga.

ADAM ZALEPA Odcinek 6

W czasach świetności Amigi, autor wielu książek na jej temat. Twórca Amiga Vademecum. Muzyk. Po latach przerwy postanowił powrócić w wielkim stylu, wydając gazetę Amigazyn oraz publikując liczne pozycje wydawnicze na temat „przyjaciółki”. Poza tym współtworzy odcinki specjalne podcastu AmiWigilia. Informacje na temat jego działalności można znaleźć na stronach:

**adamzalepa.pl
amiga.net.pl**

TYGRYSEKHD Odcinek 7 Piotr Hoppe

W latach dziewięćdziesiątych właściciel i pasjonat Amigi. Obecnie pasjonat Arosa, któremu w wolnych chwilach poświęca czas.

<http://www.ppa.pl/uzytkownicy/5037>

KRASHAN Odcinek 8

Krashan to legenda w amigowym środowisku, zarówno w Polsce jak i na świecie. Jest świetnym programistą, który zarówno tworzy doskonale oprogramowanie na amisystemy jak i bierze udział w tworzeniu MorphOS.

Jest autorem sławnego DigiBoostera, twórcą amigowego PCI, jednym słowem człowiek orkiestra. I to dosłownie, bo potrafi też stworzyć muzykę właśnie na trackerach.

DigiBooster 3



Stachu100 w warsztacie.



`krashan.ppa.pl`

`teleinfo.pb.edu.pl/krashan/`

`www.digibooster.de`

`www.morphos-team.net`

`krashan.ppa.pl/mp/`

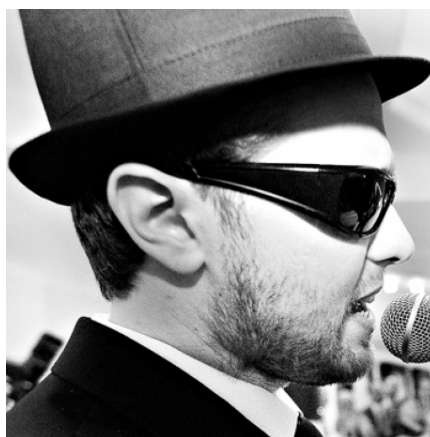
JERZY DARKO GUC Odcinek 9

Użytkownik MorphOs od ponad 10 lat. Organizator imprez pod nazwą AmiParty. A także jeden z ekipy nowej/starej grupy BlaBla.

`http://chal.pl`

STRIM_

Radosław Kujawa - pasjonat Amigi od 2000 roku, użytkownik systemów UNIXowych i entuzjasta open source od połowy lat 90. Obecnie zaangażowany w rozwój nowego sprzętu dla Amigi w ramach firmy Sakura, oraz rozwój systemu NetBSD (developer od 2011).



Strim_ po gwiazdorsku.

`sakura-it.pl`



Na koniec dodam, że pracuję obecnie nad playerem odcinków AmiWigilii, które będzie można słuchać offline na wszystkich amigowych systemach. Program tworzony jest przy użyciu Hollywood i będzie miał swoją premierę w grudniowym numerze Amigazynu, a więc jedynego dzisiaj pisma na papierze mówiącego wyłącznie o Amidze. To dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą. Do zobaczenia i usłyszenia!

Krzysztof "Radzik" Radzikowski

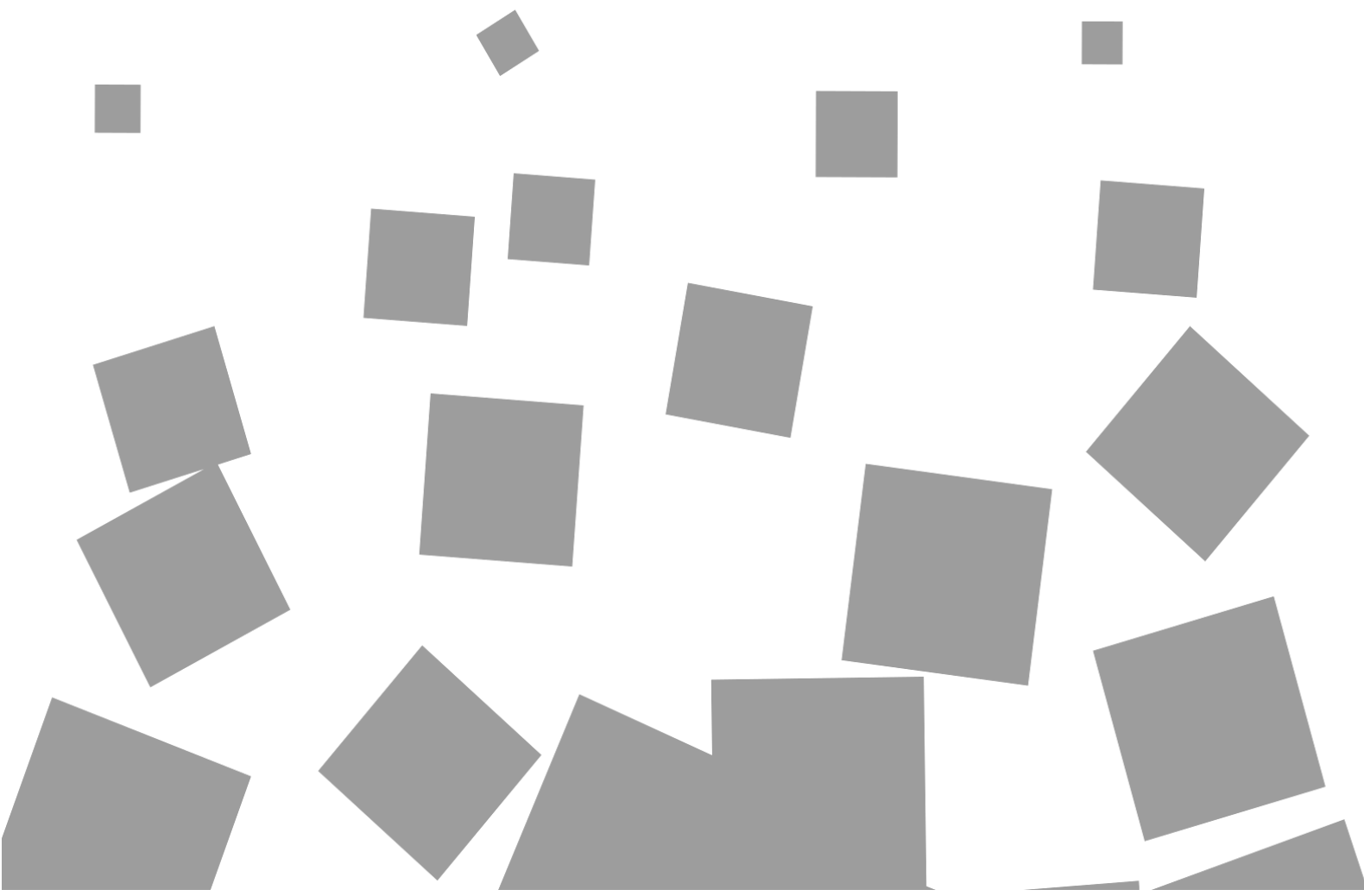


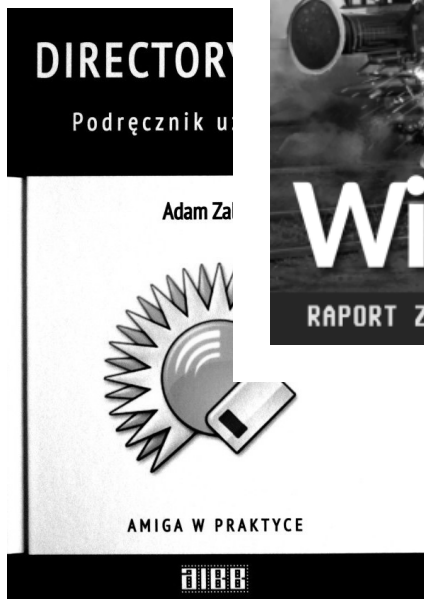
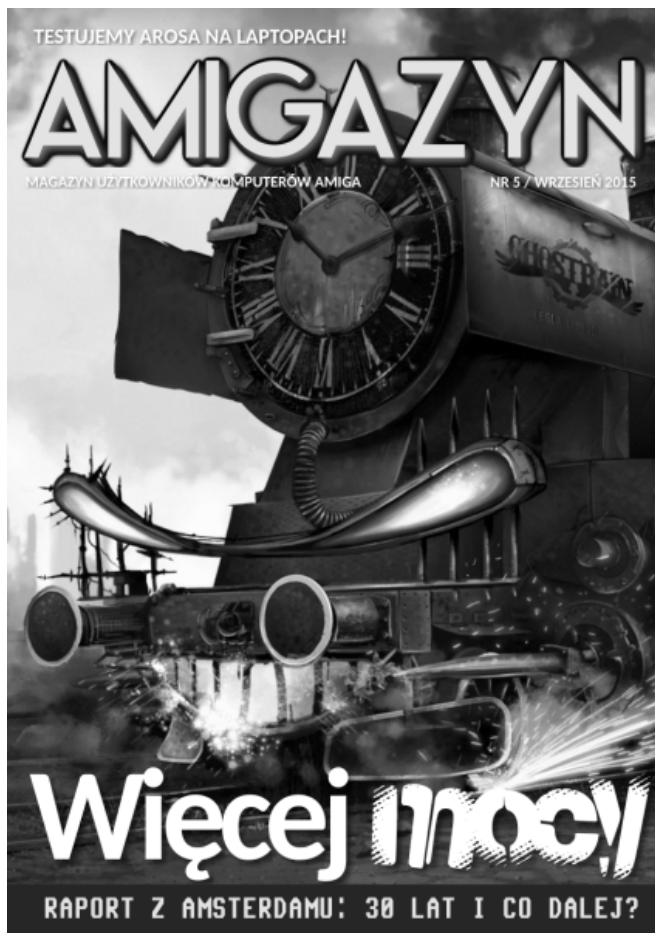
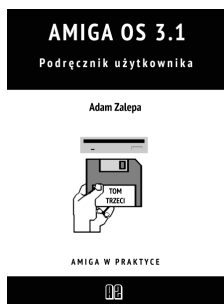
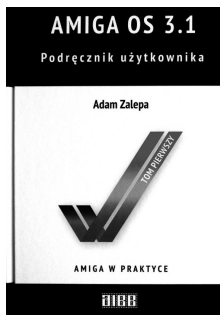
www.amigapodcast.com



P r z e j d ź n a n a s z ą s t r o n ę

**NOWA LITERATURA
DLA UŻYTKOWNIKÓW
I FANÓW
RETRO KOMPUTERÓW**







MUTANT LEAGUE HOCKEY

czyli łyżwy, pięści i Trole

Rok 1994 zapamiętał każdy amigowiec, bankructwo ogłosiła firma Commodore i przyszłość naszego ulubionego komputera zaczęła malować się w ciemnych barwach. W tym samym czasie, od Amigi zaczęły odwracać się także firmy softwarowe, poczynając od tych największych. Właśnie w 1994 roku słynne studio Ocean planowało wypuścić na licencji od Electronic Arts, przeniesioną z konsoli Sega Megadrive grę **Mutant League Hockey**.

Gra była już szeroko reklamowana w amigowych magazynach, jednak ze względu na upadek Commodore wydanie wersji amigowej zostało wstrzymane i ukazał się tylko cartridge na Megadrive... Minęło 21 lat i na forum English Amiga Board pojawił się niepostrzeżenie wątek pod tytułem „Mutant League Hockey AGA”, założony przez niejakiego Galahada, z linkiem i zdaniem: „... ta niewydana nigdy gra na Amigę ups chyba jednak to się zmieniło”. Jak się okazało, Galahad z grupy Scoopex, który nie tak dawno doprowadził do wydania po latach rewelacyjnej gry Putty Squad, otrzymał od Adriana Browna ówczesnego programisty który pracował nad grą, dyski z roboczą wersją Mutant League Hockey AGA. Gra wymagała złamania zabezpieczeń i paru poprawek, zostało też dołączone do niej obowiązkowe crackerskie intro i gra została udostępniona do pobrania. Mutant League Hockey jest połączeniem klasycznego hokeja, z elementami znanymi chociażby ze Speedball, czy Brutal Sports Football. Nasi zawodnicy to różnego rodzaju potwory i mutanty, które poza grą w hokeja zainteresowane są także fizyczną eksterminacją drużyny przeciwnej. Do dyspozycji mamy więc przeróżne rodzaje broni, lodowiska najeżone są pułapkami, a publiczność rzuca na lód koktajle molotowa.

Uruchomienie i konfiguracja gry

Produkcja została udostępniona w postaci 3 plików ADF. Grać można z dyskietek, lub z twardego dysku. Gra nie ma swojego instalera, patch WHDLoad także na moment pisania artykułu nie ukazał się, jednak Mutant League Hockey można zainstalować w łatwy sposób, kopiując pliki z dyskietek do osobnych folderów (MF0, MF1, MF2) i tworząc prosty skrypt uruchamiający grę, wraz z intrem i patchem:

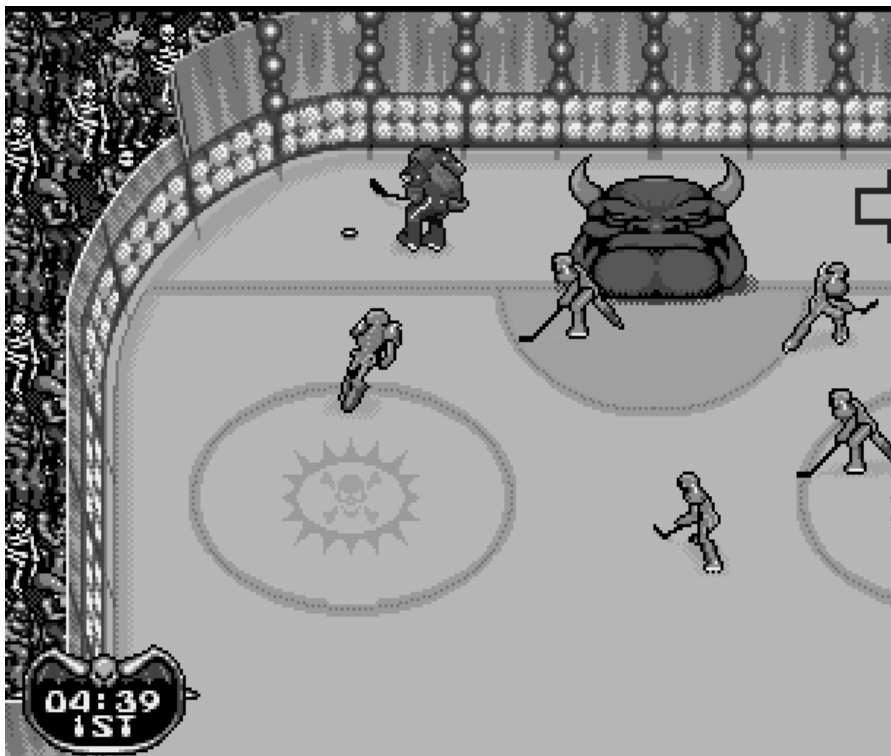
```
Assign MF0: MF0
Assign MF1: MF1
Assign MF2: MF2
MF0:Scoopex
MF0:Galahad
MF0:MutantLeagueHockey
```

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu ekranów tytułowych, możemy zapoznać się z creditsami, z których możemy się dowie-

dzieć, że Galahad odpowiedzialny był za „floppy interaction”, a twórcy gry dziękują Edgarowi M. Vidgal za grę Deluxe Galaga, która utrzymywała ich przy zdrowych zmysłach podczas pracy nad Mutant League Hockey. Po przyciśnięciu fire naszym oczom ukazuje się główne menu gry. U góry ekranu wyświetlane są herby wybranych drużyn, wraz z gwiazdkami, oznaczającymi ich poziom sportowy (podobnie jak np. w grze FIFA), poniżej znajdują się opcje konfiguracyjne gry:

Wybór sterowania: Pad (2 przyciskowe), Joy (1 Przyciskowe), można też grać w trybie kooperacji, wtedy wybieramy pod naszą drużyną Pad/Pad (dwa pady), Pad/Joy (pad i dżojstik) itp. Wybór opcji Amiga, oznacza, że daną drużynę będzie kontrolował komputer.

Play Mode: Regular game (1 mecz), playoffs, playoffs 2 of 3 (w każdej rundzie





gramy do osiągnięcia dwóch zwycięskich meczów), continue playoffs (kontynuujemy playoff – wymaga podania kodu z poprzedniej rozgrywki), team description (charakterystyka drużyn).

Stadium: wybór hali – zróżnicowane pod kątem graficznym, oraz umiejscowienia pułapki na lodowisku.

Game type: arcade (bez fauli, kar i walk bokserskich), full game.

Reserves: możliwość przeprowadzania zmian w przerwie meczu.

Death index: od 1 do 5 – ustawienie ile kontuzji mogą przeżyć nasi zawodnicy. 1 oznacza, że zawodnicy są w stanie przetrwać wiele ciosów i wszyscy przetrwają mecz. Im wyższe ustawienie, tym więcej zgonów w naszej drużynie, ale także więcej graczy przeciwnika możemy wykoślić.

Rozgrywka, czyli raz strzelisz gola, raz dostaniesz w głowę

Po wybraniu żądanych opcji grę rozpoczynamy przyciskiem fire. Każdy mecz, jak to w hokeju bywa składa się z trzech tercji, czas trwania zależny jest od ustawionych preferencji. W rogu ekranu wyświetlany jest też stale timer, na którym pojawiają się też informacje o czasie pozostałym do zakończenia gry w przewadze jednej z drużyn. Przed każdym z meczów zapoznajemy się z zabawną „przemową motywacyjną” trenera, którego facjata nie odbiega od zmutowanej apary-

cji zawodników. Rozgrywka zaczyna się od wyrzucenia krążka przez sędziego-kościotrupa na środek boiska i walki o jego przejęcie. Drużyny, liczące po 5 zawodników (nie licząc bramkarza) ustawiają się na środku boiska i gra rusza. Zawodnik którym sterujemy podkreślony jest znacznikiem X, oraz dodatkowo kolorowym okręgiem, kiedy posiada krążek przy kiju. Kiedy gramy w obronie, aktywnego zawodnika wybieramy przyciskając fire, tak długo aż zaznaczony zostanie właściwy gracz.

Mecz możemy wygrać na dwa różne sposoby, tradycyjnie, zdobywając więcej bramek niż drużyna przeciwna, lub eksterminując co najmniej czterech zawodników drużyny przeciwniej, co skutkuje walkowerem. Nokautów możemy dokonywać na różne sposoby: jest to stare dobre „danie w ryj”, można użyć jednej z broni rzuconych na boisko, lub wepchnąć przeciwnika w pułapkę. Dostępne w grze bronie to piła tarczowa, topór, młot, oraz kula na łańcuchu. Poniżej rozpisałem jakie niebezpieczeństwa czekają na zawodników na lodzie:

Cienki lód – występuje w miejscach w których widać spękania na tafli, lód może załamać się pod zawodnikiem, tworząc permanentną dziurę. Zawodnicy którzy wpadną pod lód zostają tam do końca tercji.

Ogień – powstaje po rzuceniu z trybun koktajlu Mołotowa, zawodnik zbyt długo pozostający w płomieniach zginie.

Miny – wybuch zabija zawodnika i powoduje powstanie dziury w lodzie, stanowiącej pułapkę przez resztę spotkania.

Kolce – w zależności od wybranej areny rozgrywek, mogą pojawić się kolce na bandach.

Rekiny – pływające pod lodem potwory, ich płetwa wystaje ponad lód, przewracając zawodników. Pożerają też zawodników którzy znajdują się pod lodem.

Kolejnym urozmaicheniem, są pojawiające się na lodzie kości. Czerwona kość dodaje zawodnikowi energii, czarna kość odbiera prędkość, a białe kości wzmacniają siłę ciosów.

W Mutant League Hockey występują trzy typy zawodników, różniących się od siebie nie tylko wyglądem, ale też cechami :

Roboty – Jest ich stosunkowo niewiele, poruszają się na czymś w rodzaju koła motocyklowego, są bardzo szybkie i zwrotne, ich strzały są celne, ale za to dosyć słabe. Roboty są też podatne na uszkodzenia i tym samym wrażliwe na ciosy przeciwników.

Trole – są duże i silne, ale wolne i mało zwrotne.

Szkielety – najczęściej występujący w grze typ zawodnika, najbardziej wyważeni pod kątem cech.

Dodatkowym „zawodnikiem” jest Demon Net, czyli demoniczna bramka. W trakcie meczu, w przerwie możemy na kolejną tercję dokonać zmiany bramkarza na rodzaj demona, który pojawi się w miejscu bramki, demon szybko otwiera i zamyka paszczę, przy zamkniętej paszczy krążek się odbije, przy otwartej gol będzie zaliczony, a Demon Net eksploduje.

Jeśli gramy w trybie Regular Game z włączonymi rezerwami, podczas przerw, po obejrzeniu animacji czyszczenia lodu przez demonicznego zielonego robala i ruszeniu dżojstikiem „w górę” uzyskujemy dostęp do menu z możliwymi zmianami w naszej drużynie, oraz wyborem zagrań specjalnych, różnych w zależności od wybranego zespołu. Listę zagrań jakimi dysponuje dany zespół można poznać przeglądając drużyny w trybie Team Description, dzieli się one na „Nasty Play”, „Special Play” i „Phony Play”. Przykładem „Nasty Play” jest chociażby zagranie „Waste the Goalie”, kiedy cała drużyna rzuca się na bramkarza oponentów, próbując wyłączyć go z gry. „Special Play” to na przykład „Jail Break”, czyli anulowanie kar dla zawodników odesłanych z lodu.





Ciekawym dodatkiem do rozgrywki są walki bokserskie, stanowiące same w sobie mini-grę. Do walk dochodzi tylko w trybie gry Regular Game, w czasie pojedynku przenosimy się na ekran rodem z bijatyk, z dwoma zawodnikami stojącymi naprzeciwko siebie i paskami energii u góry ekranu. Wygrywa zawodnik, który znokautuje przeciwnika, lub ten który w momencie zakończenia walki będzie miał więcej energii. Przy dwuprzyciskowym dżojstiku fire1 odpowiada za ciosy, a fire2 za blokowanie.

Sterowanie

W tym miejscu warto dodać, że gra wspiera dżojstiki z dwoma niezależnymi przyciskami fire. Gra jest wtedy o wiele wygodniejsza, ponieważ fire1 odpowiada za wybór zawodnika przy grze w obronie, bądź strzał lub podanie przy grze w ataku, a fire2 służy do wymierzania ciosów zawodnikowi drużyny przeciwnej. Ja osobiście grałem używając pada do CD32, pada z konsoli Sega Megadrive, oraz standardowego dżojstika i muszę przyznać, że z tylko jednym dostępnym przyciskiem fire gra się trudniej. Sterowanie zawodnikami nie jest specjalnie skomplikowane, gra odwzorowuje jazdę na tyłwach, więc odczuwany jest pewien stopień bezwładności w sterowaniu zawodnikiem, na przykład nie zatrzymamy się w miejscu, postacie powoli się rozpędzają itp. Problem związany ze sterowaniem polega na chwili obecnej na tym, że brak jest dostępnej instrukcji dla wersji amigowej. Dostępna instrukcja dla wersji na Sega Megadrive jest przydatna, jednak

wersja konsolowa wykorzystuje pad z trzema przyciskami fire, więc nie wszystkie opisy sterowania da się przełożyć na wprost do wersji amigowej. Pozostaje więc eksperymentowanie jak za dawnych czasów, kiedy do spiraconej gry z giełdy nie było żadnej instrukcji. Nie jest to jednak bardzo trudne, dla przykładu strzał po ziemi oddajemy krótkim przyciśnięciem fire, natomiast strzał „górze” z zamachu wymaga dłuższego przyciśnięcia przycisku. Jeśli podczas oddawania strzału dżojstik jest wychylony w którymś z kierunków, to strzał zostanie oddany w tamtą stronę, jeśli natomiast dżojstik nie będzie wychylony, oddamy strzał w kierunku w który zwrócony jest zawodnik.

Oprawa gry

Mutant League Hockey w wersji na Amigę AGA ma podobną oprawę graficzną do edycji na Sega Megadrive. Niestety nie wykorzystano do końca możliwości kości AGA, ponieważ na pierwszy rzut oka wiadać, że grafika nie została narysowana w 256 kolorach. Gra wygląda jak na Amidze 500, ale nawet tam ustępowałyby estetycznie wielu produkcjom, chociażby takim jak Speedball II. Grafika co prawda nie razi, ale nie należy też spodziewać się fajerwerków. O ile ekrany tytułowe i menu wykonane są poprawnie, to podczas meczów grafika ma wiele mankamentów. Postaci zawodników narysowane są z użyciem (jak policzyłem) 5-6 kolorów, co dla gry na kości AGA jest wręcz karygodne. Boisko, bandy i trybuny narysowane są poprawnie, jednak także rzuca się w oczy mała ilość użytych kolorów. Niestety

niezbyt dobrze prezentuje się także animacja postaci, złożona z zaledwie paru klatek. Grając mamy wrażenie obcowania raczej z produkcją na Atari ST, niż na Amigę z kości AGA. Na plus należy zaliczyć jednak fakt, że gra jest szybka i ekran przesuwany się bardzo płynnie, więc po chwili gry zapominamy o niedociągnięciach graficznych.

Oprawa dźwiękowa Mutant League Hockey składa się z kilku modułów, odgrywanych w czasie wyświetlania ekranów tytułowych, menu, oraz ekranu zmiany zawodników. W czasie rozgrywki towarzyszą nam jedynie odgłosy meczowe. Moduły są dynamiczne i nawet wpadają w ucho, natomiast oprawa dźwiękowa meczu składa się tylko z paru niskiej jakości sampli i efektów dźwiękowych i nijak się ma do standardów wyznaczonych przez np. Sensible Soccer.

Podsumowanie

Ukazanie się po 21 latach gry Mutant League Hockey na Amigę było dla mnie miłą niespodzianką. Galahad, który doprowadził do upublicznienia gry, już po raz kolejny przysłużył się Amigowcom. MLH nie jest co prawda hitem na miarę Putty Squad, jednak fakt ukazania się tej produkcji jest bardzo pozytywny, bo każda nowa gra na Amigę daje nam impuls do odpalenia naszego ulubionego sprzętu.

Mimo wymienionych przeze mnie mankamentów, dotyczących oprawy audiowizualnej Mutant League Hockey, uważam, że pozycja ta jest warta wypróbowania. Przede wszystkim, po opanowaniu sterowania okazuje się, że gra przynosi sporo frajdy i jest dosyć wciągająca. Ja przygotowując niniejszą recenzję spędziłem z Mutant League Hockey ładnych parę godzin i całkiem dobrze się przy tym bawiłem.

P.S. W wątku na forum EAB pojawiła się już zapowiedź upublicznienia także wersji gry na Amigę 500.

Mateusz "Tfardy" Eckert

Wymagania: Amiga AGA, 2 MB Chip Ram

Zalecane: twardy dysk, dżojstik lub pad z dwoma niezależnymi przyciskami fire

Ocena:

Grafika: 5,5/10
Dźwięk: 6/10
Grywalność: 7/10



LOSY AMIGI po upadku Commodore

W pierwszej połowie lat 90-tych, kiedy komputery z logo Commodore można było kupić w przysłowiowym każdym sklepie za rogiem, popularność Amigi nie podlegała dyskusji. Nakłady specjalistycznych pism poświęconych "przyjaciółce" w szczytowym okresie sięgały 45 000 egzemplarzy w przypadku Magazynu Amiga czy blisko 80 000 w przypadku Commodore & Amiga, a przecież był jeszcze "Amigowiec" i kilka innych periodyków. Należy przy tym pamiętać, że paradoksalnie większość ówczesnych amigowców nie czytało typowo amigowej prasy, bowiem tę większość stanowili gracze studiujący Secret Service, Top Secret i inne pisma poświęcone elektronicznej rozrywce, których nakłady przekraczały wówczas 100 tysięcy egzemplarzy.

Powyższy wstęp nie ma na celu rozpoczęcia dyskusji na temat tego, czy liczbę Polaków używających Amigi w czasach świetności tego komputera, należy liczyć jedynie w dziesiątkach tysięcy osób czy może należy mówić o wielkości sześciocyfrowej. Chciałem tylko pokazać, że w tamtym okresie praktycznie każdy młody człowiek interesujący się nowymi technologiami musiał mieć o Amidze co najmniej podstawowe pojęcie. Bowiem albo posiadał ją w domu, albo przynajmniej miał jakiegoś znajomego, który ją użytkował, bądź w ostateczności, chociaż musiał gdzieś o niej poczytać. Zatem podstawowe parametry techniczne

tego komputera, kto jest jego producentem, jakie z grubsza oferuje możliwości audio-wizualne, które pozycje uważa się za flagowe na polu gier czy oprogramowania użytkowego nie stanowiły żadnej wiedzy tajemnej a wręcz przeciwnie były to powszechne i dobrze znane oczywistości.

Po bankructwie Commodore sytuacja dosyć szybko i diametralnie uległa zmianie. Firmy produkujące gry lawinowo opuszczały rynek Amigi, w ślad za tym odeszło większość użytkowników. Prasa amigowa w znacznej części padła, a ta która jeszcze kilka lat przetrwała musiała radykalnie zmniejszyć nakłady. Amigowca już nie tak łatwo dało się znaleźć wśród kumpli z podwórka, ci nieliczni, którzy pozostali wierni swej maszynie byli uznawani raczej za dziwaków. Przeciętny łamacz joysticka nie czuł już potrzeby, by chodzić do takiego na komputer, bo przecież (przynajmniej w początkowym okresie) nie działał na Amidze Doom czy Quake. Ogółem Amiga dosyć szybko zeszła ze świata mainstreamu do głębokiego podziemia i w świadomości przeciętnego człowieka, a nawet byłego użytkownika uzyskała status komputera martwego i historii raz na zawsze zamkniętej.

Tymczasem w bieżącym roku obchodzimy trzydziestą rocznicę istnienia naszego komputera. Łatwo policzyć, że lata 1985 - 1994, kiedy Amiga działała pod skrzydłami Commodore, stanowią jedynie mały, zaledwie 30% kawałek tej historii. Amiga, choć po trosze niemal w podziemiu istniała i jakoś tam rozwijała się przez cały późniejszy czas. Jej losy są jednak mało znane, gdyż nigdy już nawet odrobinę nie zbliżyła się do popularności z okresu złotej ery C=. W ostatnim czasie na fali popularności retro do amigowania po latach wracają byli użytkownicy z lat 90-tych. Dla niewielkiej części z nich dalsza historia Amigi jest szokiem, nie zawsze ją ak-

ceptują a czasami wręcz przeinaczają fakty, by nagiąć rzeczywistość do swoich teorii. To wprowadza jeszcze większy mętlik w głowy tych, którzy chcieliby się coś o prawdziwej historii Amigi dowiedzieć. Dość już jednak dywagacji na temat domorosłych historyków negujących ewolucję Amigi ostatnich 20 lat i wszystko to, co choć trochę różni się od komputera zapamiętanego w dzieciństwie. Zdaję sobie sprawę, że dla niektórych mocno ortodoksyjnych fanów Amigi klasycznej może to być grunt wyjątkowo wrażliwy, zatem kończę już ten przydługi wstęp i przechodzę do zasadniczej części artykułu, czyli przedstawienia dziejów oficjalnej linii Amigi w okresie od bankructwa Commodore po dzień dzisiejszy.

Pierwsze kilkanaście miesięcy po feralnej dacie 29.04.1994 roku upłynęło pod znakiem poszukiwań nowego inwestora, który przejąłby po upadłym C= majątek wraz z częścią amigową. Wśród kandydatów na nowego właściciela Amigi wymieniano takie firmy jak IBM, Dell, Escom, CEI, Samsung, a nawet Commodore UK. Z tą ostatnią firmą fani wiązali największe nadzieje, zwłaszcza że szef brytyjskiego oddziału David Pleasance w licznych wywiadach opowiadał o swoich ambitnych planach i wieścił świetlaną przyszłość Amigi pod swoimi rządami. Jako młody człowiek, czytając te rewelacje w Magazynie Amiga mocno kibicowałem Commodore UK. Dziś jednak zadaję sobie pytanie, jak mocne podstawy finansowe tworzyły tym zapowiedziom. Wydaje się, że gdyby spółka córka naprawdę stała tak doskonale na nogach, by móc nie tylko normalnie funkcjonować, ale też inwestować potężne pieniądze w nowe technologie, zapewne tak łatwo nie upadłaby firma matka. Ostatecznie więc firma Commodore nie została w rękach innych struktur Commodore a przetarg wygrał niemiecki producent



pecetów Escom, kładąc na stół najlepszą ofertę. Osobą która pomagała w przeprowadzeniu przejęcia był szef logistyków w Commodore Petro Tyschtschenko, dobry znajomy prezesa Escomu. On też został mianowany szefem nowo utworzonej firmy zajmującej się "przyjaciółką" Amiga Technologies.

Początki działalności firmy wydawały się obiecujące, w ciągu kilku miesięcy udało się wznowić produkcję Amigi 1200, która ponownie pojawiła się na rynku w październiku 1995 roku, cztery miesiące później do sklepów powróciła Amiga 4000. Był to ostatni w historii zryw Amigi, gdzie możemy mówić o produkcji na masową skalę. Jednak seria 100 0000 Amig 1200 i kolejnych 20 000 A4000 sprzedawała się dobrze tylko dlatego, że nagła śmierć Commodore nie pozwoliła wcześniej nasycić rynku zagorzałych fanów "przyjaciółki". By jednak przyciągnąć ludzi z zewnątrz potrzeba było czegoś więcej od komputerów, co do których nowoczesności były wątpliwości już w momencie premiery cztery lata wcześniej. Dostawca procesorów dla Amigi, firma Motorola postawiła na technologię PowerPC, tą drogą poszedł też inny dotychczasowy odbiorca M68k firma Apple. PPC wydawał się więc być najbardziej naturalnym następcą dotychczasowej linii procesorów, choć oczywiście różnił się znacznie pod wieloma aspektami technologicznymi. Najważniejsze, jednak że dostarczał go ten sam sprawdzony od lat partner Motorola no i że oferował znacznie większą wydajność, pozwalającą zostawić w tyle świat PC. Wybór architektury nowej Amigi wydawał się więc oczywisty i już 2 listopada 1995 roku na targach Video Toaster Expo

ogłoszono, że następnym po MC68060 procesorem dla Amigi będzie PowerPC. Co ciekawe już wówczas pojawiła się koncepcja nazewnictwa Amigi w firmie dwuczłonowej, gdyż proponowaną nazwą dla nowego modelu Amigi była Power Amiga. Zmiana jednostki centralnej niosła ze sobą konieczność przepisania całego systemu operacyjnego na PPC, co również zostało zapowiedziane podczas tej konferencji.

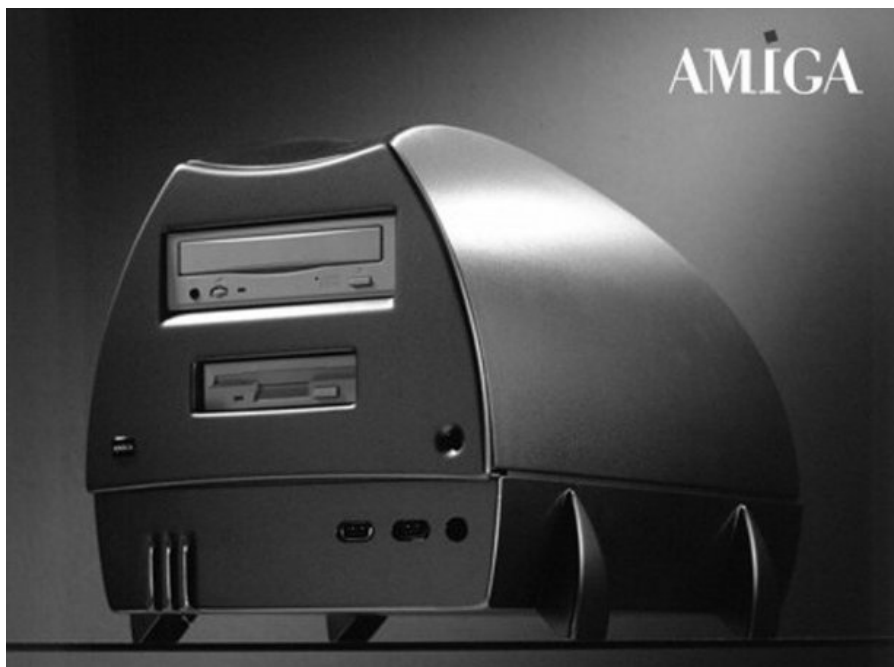
Źywie pokazało, że zapowiedzi te zrealizowane zostaną dopiero wiele lat później i to nie przez firmę pod rządami Tyschtschenki. Wróćmy jednak do Escomu, który narobił amigowcom apetytu na skok w "technologiczną nadprzestrzeń" a tymczasem ostatecznie zaprezentował Amigę Walker. Była to konstrukcja jak na 1996 rok mocno przestarzała, wyposażona w procesor 68030 33MHz, 2MB Chip RAMu i 4MB Fast RAMu oraz powiększoną do 1MB pamięcią ROM. Całość działała w oparciu o dobrze znany Chipset AGA a wymieniała się danymi ze światem za pomocą stacji dyskietek o podwójnej gęstości i wbudowanemu czytnikowi CD-ROM. W zasadzie jedynym oryginalnym elementem zestawu była obudowa, dosyć nietypowa w czasach gdy wszystkie komputery konkurencji przypominały kostki w kremowym kolorze. Niemniej wygląd Walkera nie specjalnie przypadł do gustu fanom Amigi, gdyż mocno kojarzył się ze zwykłym domowym odkurzaczem. Unikatowy wygląd komputera czasami ratował firmy od bankructwa czego przykładem może być sukces wypuszczonego dwa lata później przez podupadającego wówczas Apple iMac'a. Tego jednak czy Walker mógłby być deską ratunkową

dla Escomu, nigdy się nie dowiemy, gdyż skończyło się jedynie na wyprodukowaniu kilku prototypów, które dzisiaj w internecie osiągają kosmiczne ceny.

Niemcy szukając kapitału rozpoczęli negocjacje z firmą Viscorp, mającą w planach wykorzystanie Amigi jako Set-TopBoxy czyli multimedialne, internetowe przystawki do TV. By lepiej dostosować ten komputer do nowej roli nawiązali nawet współpracę z samym Carlem Sassenrathem, ojcem systemu AmigaOS. Niestety Viscorp okazał się papierowym tygrysem bez odpowiednich funduszy pozwalających na przejęcie Amigi i realizację innych ambitnych planów. Takie fundusze miał natomiast inny gigant ze świata "wintela", czołowy producent pecetów z oceanu Gateway 2000.

Nowy właściciel Amigi wydawał się potężniejszy od Escomu, tymczasem dla naszego komputera zrobił jeszcze mniej, choć oczywiście jak poprzednicy obiecywał wiele. Nie obyło się zatem bez licznych konferencji, gdzie przedstawiano czasami mocno kontrowersyjne plany działań. Jim Collas, szef amigowej firmy córki, która po przejęciu od Escomu zmieniła nazwę z Amiga Technologies na Amiga Inc. mówił więc o procesorach Intelu (choć potem zmieniono architekturę na nieco bardziej zjadliwą dla amigowców Transmetę) czy o QNX bądź Linuksie jako potencjalnym jądrze nowej wersji AmigaOS. Przedstawiał też możliwych partnerów takich jak Sun, Corel czy Pentagram. Ta ostatnia firma zrobiła właśnie furorę tworząc wspomnianą już wcześniej odjazdową obudowę dla komputerów Apple i w zasadzie tylko współpraca z Pentagramem przyniosła jakiś wymierny ślad po owych zapowiedziach. Owym śladem była obudowa do zapowiadanej Amigi MCC. Obudowę tę pokazywano na kilku imprezach i trzeba przyznać, że prezentowała się dużo lepiej od "escomowego odkurzacza", cóż z tego skoro nigdy nie powstała dedykowana temu opakowaniu Amiga.

Również w kwestii systemu operacyjnego z ambitnych planów Collasa nie pozostało nic, co akurat większości amigowców kochających klasyczny Workbench a niekoniecznie Linuksy czy inną egzotykę, specjalnie nie zmartwiło. Co więcej, jedyną namacalną dla użytkownika spuścizną po Gatewayu była właśnie nowa wersja klasycznego AmigaOS. Nowy właściciel Amigi, chcąc zaprezentować konkretny produkt, przed realizacją rewolucyjnych zapowiedzi poszedł na łatwiznę proponując delikatną ewolucję w postaci AmigaOS 3.5. Za nową wersją systemu nie stała





bezpośrednio Amiga Inc. a podwykonnawca w postaci wiodącej w owym czasie amigowej firmy software'owej Haage & Pertner. Nowy system wniósł kilka interesujących nowości, takich jak obsługa twardych dysków o pojemności powyżej 4GB, nowy system ikon, interfejs Reaction czy oficjalne wsparcie dla zewnętrznych napędów CD-ROM. Były to jednak zmiany, które w dużej mierze pokrywały się z różnymi nieoficjalnymi łatkami od dawna używanymi przez amigowców. Poza tym oczekiwania były dużo większe, wszak pomijając delikatny lifting w postaci AmigaOS 3.1, od premiery trzeciej generacji systemu w 1992r minęło już 7 długich lat, to cała epoka w świecie IT. W efekcie AOS 3.5 sprzedał się w zaledwie 12 000 legalnych kopii. Trudno powiedzieć czy miało to jakikolwiek wpływ na decyzję prezesa Gatewaya. Dość powiedzieć, że Amiga wkrótce potem uzyskała status zbędnego balastu w strukturach firmy. Jim Collas musiał związać manatki, zwolniono też wszystkich ludzi, którzy mieli jakiegokolwiek pojęcie o Amidze, między innymi Billa McEwena. Nowym szefem został Tom Schmidt, osoba z zewnątrz niemająca o Amidze żadnej wiedzy, której jedynym zadaniem było pozbycie się "przyjaciółki".

Był to już jednak przełom tysiącleci, od momentu bankructwa C= upłynęło dobrych kilka lat i nawet stosując najbardziej łaskawe kryteria, trudno było mówić o technologii amigowej jako synonimie nowoczesności. Nie było już zatem chętnych do nabycia Amigi, przynajmniej wśród dużych graczy mogących zaoferować poważne pieniądze. Ostatecznie więc zdecydowano się sprzedać prawa do Amigi nikomu nieznanemu firmie Amino, za którą krył się wspomniany wcześniej Bill McEwen wraz z grupą współdziałowców. Transakcja opiewała na kwotę 5 milionów dolarów, a firma, której nazwa kojarzyć się może w Polsce z producentem proszkowanych zupek, wkrótce potem zmieniła nazwę na Amiga Inc.

Pierwszym krokiem nowego właściciela było pójście za ciosem na polu systemu operacyjnego. Ponownie więc została zaangażowana Haage & Parter i pod koniec 2000r na półki sklepowe trafił AmigaOS 3.9, będący jak twierdził sam McEwen swoistym prezentem dla społeczności (choć oczywiście produkt bynajmniej nie był darmowy, a jak najbardziej komercyjny), gdyż rozwój OS dla przestarzałej architektury MC68k nie należał do priorytetów firmy. AmigaOS 3.9 był z pewnością systemem bardziej dopracowanym od poprzednika i z dzisiejszej perspektywy widać, że był nie tylko ulepszonym kon-

tinuatorem AOS 3.5, ale w pewnych elementach również wyraźnym protoplastą AmigaOS 4.0. W wersji 3.9 pojawił się charakterystyczny do dzisiaj Amidock czy wyczekiwany od dawna, wbudowany stos TCP/IP. Pomimo tego, że system był wyraźnym krokiem naprzód, w pierwszych miesiącach po premierze sprzedał się o połowę gorzej od AmigaOS 3.5. Przyczyną było z pewnością swoiste zniechęcenie się ludzi poprzednią wersją oraz łatwość piractwa, gdyż w tamtym okresie za sprawą spadku cen, nagrywarki CD były niemal w każdym domu. Oczywiście za słabą sprzedaż nie należy winać tylko czynników zewnętrznych. Niewątpliwie sam AmigaOS 3.9 pomimo pewnych plusów, wciąż był tylko ewolucją niż rewolucją, na którą czekała społeczność. Jedną z takich rewolucyjnych zmian, której się nie doczekano było wsparcie dla architektury PPC.

Procesory PowerPC od drugiej połowy 1997r były montowane w "dużych" Amigach, a od wiosny 1998 roku także w najpopularniejszej A1200. Co prawda nie stało się to przy udziale żadnego z dotychczasowych właścicieli Amigi, a za sprawą kart turbo produkowanych przez firmę Phase 5. Niemniej nie zmieniło to faktu, że dopalacze z PPC znalazły tysiące nabywców wśród miłośników najbardziej wypasionych konfiguracji. Ci ludzie czekali na zapowiadany od dawna AmigaOS dla PPC. Zamiast tego dostali protezę w postaci PowerUP proponowanego przez samą Phase 5, a wkrótce potem konkurenta w postaci WarpOS, który ostatecznie okazał się dużo popularniejszym rozwiązaniem i stał się też częścią AmigaOS 3.9.

Nie można jednak w obu tych przypadkach mówić o pełnoprawnej obsłudze procesora PPC przez system. Ten bowiem cały czas korzystał z MC68k (na kartach PPC znajdował się drugi procesor, w zależności od wersji MC 68040 lub MC 68060), a jedynie od czasu do czasu natrafiając na program skompilowany dla PPC, zatrudniał szybszy z układów. W efekcie PPC robił bardziej



za koprocesor, który w większości wytwarzał ciepło, a szczególnych przypadkach wspomagał MC 68k, jednak bynajmniej nie odcinał go całkowicie od działania, nieustannie przełączając z wraz z nim tryby pracy. Efekt context switchingu nie pozwalał na rozwinięcie skrzydeł procesorom PPC, które, choć w momencie swojej premiery na Amidze spokojnie mogły konkurować z Pentium 2, najlepszymi wówczas układami na rynku PC. Ograniczenia rozwiązań amigowych sprawiały, że oprogramowanie takie jak np. Heretic II czy Shogo w przypadku Amigi wymagało znacznie potężniejszej konfiguracji niż w wersji Windows, gdzie na teoretycznie słabszym sprzęcie gry działały płynnie. Poza prędkością dawały o sobie znać także inne mankamenty. Zwłaszcza w przypadku Amigi 1200, której konstruktorzy nie przewidzieli że kiedyś pojawią się rozwiązania umożliwiające podłączenie do płyty głównej dwuprocesorowych kart turbo, spiętych na dodatek z dodatkową kartą graficzną. Szwankowało więc zasilanie oraz skuteczne chłodzenie co z kolei miało swoje bezpośrednie przełożenie na stabilność działania. Stało się dla wszystkich jasne, że stare Amigi zostały już wyżyłowane do granic możliwości i trzeba pomyśleć o zupełnie nowej konstrukcji.

We wrześniu 2000 roku Amiga Inc. rozpoczęła negocjacje z firmą Eyetech na temat nowej Amigi opartej o procesor PPC. Zadaniem Eyetechu miało być



sfinansowanie i wdrożenie do produkcji nowego hardware, Amiga Inc miała zacząć się napisaniem bądź sfinansowaniem systemu AmigaOS 3.9 dla tego komputera. Eyetech był firmą znaną w środowisku jednak niekoniecznie z produkcji sprzętu. Szef firmy Alan Redhouse był po prostu zagorzałym fanem Amigi więc postanowił podjąć się tego zadania, jak sam potem stwierdził tylko po to by "uratować Amigę jaką znamy od ostatecznej klapy". Oczywiście nie mając doświadczenia nie próbował projektować płyty głównej od zera, tylko zdał się na współpracę z firmami trzecimi. Pierwszym wyborem była Escena, która pracowała nad Amigą One w formie płyty głównej łączonej z płytą główną A1200. Niestety projekt okazał się zbyt złożony jak na możliwości Esceny i całość zakończyła się na etapie prototypu. Eyetech podpisał więc umowę licencyjną z firmą MAI, która miała już opracowaną gotową płytę developerską dla swojego układu Arctica S.

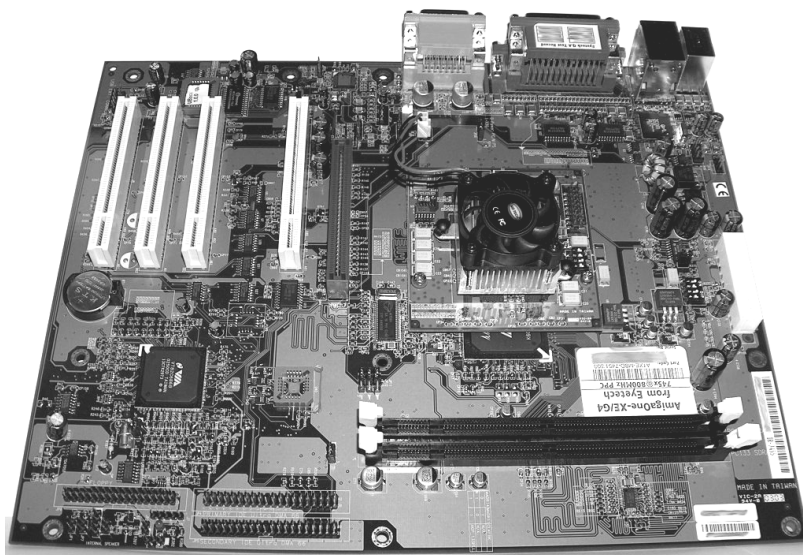
Pierwszą Amigą pracującą wyłącznie na procesorze PPC była AmigaOne G3SE oparta jak sama nazwa wskazuje o procesor G3 taktowany zegarem 600MHz. Już na starcie płyta wydawała się potworem wobec najsilniejszych nawet Amig 4000, a że wyposażona była w większość popularnych wówczas złączy rozszerzeń, takich jak AGP, PCI czy USB 1.1 jej potencjalne możliwości rozbudowy w tani sprzęt z komputerowego "sklepu za rogiem" wydawały się nieograniczone. Życie pokazało, że nie do końca tak było, gdyż do rozszerzeń potrzebne są jeszcze sterowniki, a dodatkowo w przypadku niektórych komponentów np. pamięci RAM AmigaOne była maszyną dosyć wybredną. Pierwszy komputer ze stajni Eyetechu zadebiutował w listopadzie 2002 roku, już trzy miesiące później na rynku pojawiła się unowocześniona wersja w postaci Amigi One XE. Różniła się od poprzednika tym, że jednostka centralna nie była wlutowana na stałe, tylko montowana na specjalnym slotcie Meg-Array. Dodatkowo procesory montowane w ten slot były zdecydowanie wydajniejsze w zależności od wersji były to G3 800MHz bądź G4 od 800MHz do 933MHz. Ta ostatnia wersja A1 G4 XE okazała się być najsilniejszą Amigą na długie lata.

W parze z premierą sprzętu nie poszła niestety premiera systemu. Początkowo sprzedawano więc dziwny zestaw nazwany "Early Bird" w postaci Amigi One z zainstalowanym Linuksem oraz emulatorem UAE wraz z licencjonowanym Kickstartem i systemem AmigaOS 3.1. Amiga Inc. stawiała na swój produkt Amiga DE mający być głównym motorem napędowym firmy. Produkt poza nazwą niewiele miał z Amigą wspólnego, miał to być w dużym uproszczeniu swoisty konkurent Javy działający na wielu różnych architekturach z naciskiem na rynek mobilny. Dlatego też poboczną działalność w postaci rozwoju klasycznego AmigaOS zlecono firmie trzeciej. Nie udało się tym razem porozumieć z firmą Haage & Partner, wobec czego postawiono na Hyperion Entertainment, firmy znanej głównie z produkcji gier odnoszących wcześniej sukcesy w świecie PC w wersjach dla Amigi. Hyperion od samego początku miał pod górę. Początkowe założenia na szybki port AmigaOS 3.9 dla PPC rozrosły się do dużo większego projektu w postaci AmigaOS 4. W międzyczasie firmie Amiga Inc. skończyły się pieniądze co odbiło się na finansowaniu prac nad systemem. Pomoc w tym zakresie musiał więc zaoferować Eyetech, który zainwestował już w sprzęt mający miano "komputera bez systemu", a coraz częściej na amigowych forach pojawiały się zdania głoszone przez zwolenników konkurencji, że czwartej wersji systemu już nigdy nie będzie. Ostatecznie AmigaOS 4 został pokazany publicznie we wrześniu 2003 roku na imprezie Pianeta Amiga, jednak dopiero na przełomie maja i czerwca 2004 roku (a więc 20 miesięcy po debiucie pierwszych A1) system trafił do użytkowników Amig One. AmigaOS 4 Developer-Prerelease okazał się wreszcie rewolucją, na którą czekali użytkow-

nicy. System za sprawą zintegrowanego, kompletnie niewidocznego dla użytkownika emulatora, zapewniał pełną zgodność z oprogramowaniem dla 68k napisanym zgodnie z wytycznymi Commodore. Oferował podstawową obsługę komponentów wchodzących w skład amigowych konfiguracji, takich jak np. karty graficzne Radeon czy karty muzyczne SoundBlaster. Posiadał wbudowane narzędzie do naprawy twardych dysków, nowy stos TCP/IP, możliwość nagrywania pakietowego na nośnikach optycznych, następcę HDToolBoxa w postaci bardziej rozbudowanego MediaToolBoxa, narzędzie do konfiguracji joysticków padów, nową wersję MUI (podstawowym GUI pozostał dalej Reaction) i wiele innych usprawnień. Pomimo że edycja Pre-Release była być może największym uaktualnieniem AmigaOS w historii, to jednak z całą pewnością nie można było jej uznać za produkt skończony. Musiały upłynąć jeszcze dwa lata, w których czasie Hyperion dokonał mniejszych bądź większych uaktualnień by producent uznał swój system za finalną i gotową wersję. Dopiero po tym okresie rozpoczęto przygotowania do wydania AmigaOS 4.0 dla Amig A1200, A3000 i A4000 wyposażonych w karty PPC, co nastąpiło w listopadzie 2007 roku.

Niestety zawirowań związanych z wydaniem czwartej wersji systemu nie przetrwał Eyetech. W latach 2004-2005 udało się co prawda wprowadzić do sklepów jeszcze jeden model Amigi One w postaci Micro A1-C, która miała za zadanie pełnić funkcję małego względnie taniego komputera z wbudowaną na stałe grafiką Radeon 7000, procesorem G3 800MHz i stosunkowo małymi możliwościami rozbudowy. Kolejne partie tego komputera schodziły na pniu, jednakże coraz bardziej pogarszająca się współpraca z firmą MAI powodowała coraz dłuższe oczekiwania na dostawy a w końcu ich brak. Wobec takiej sytuacji Eyetech nie widząc szansy wyjścia z impasu postanowił wycofać się z amigowego rynku.

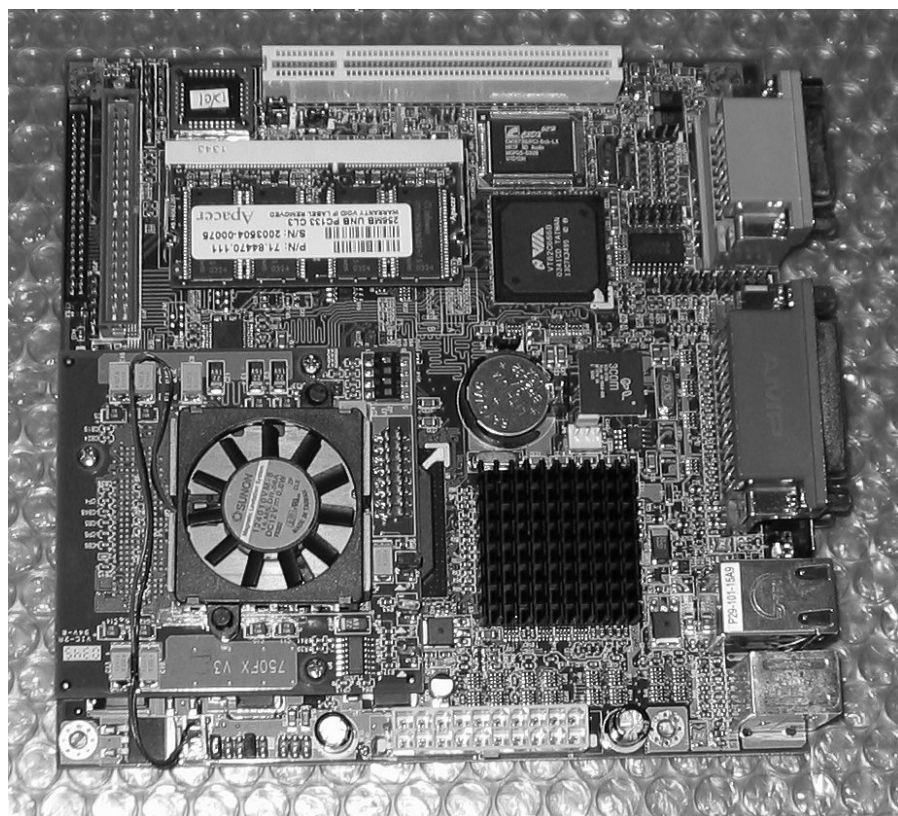
Sytuacja odwróciła się zatem o 180 stopni w porównaniu do tej sprzed kilku lat. Wtedy był nowy sprzęt, a nie było systemu, te-





raz rozwój systemu nabrał wielkiego rozpędu, tymczasem zabrakło sprzętu. Sytuacji nie ułatwiała unijna norma ROHS, dotycząca substancji niebezpiecznych w elektronice, która weszła w życie 1 lipca 2006 roku. Takie zakazane substancje zawierały procesory G3 i G4, na dodatek kilka miesięcy wcześniej z rynku PPC wycofał się główny odbiorca tych procesorów firma Apple, co de facto oznaczało śmierć całej linii PPC oznaczonej nazwą handlową zaczynającą się od G.

Większych nadziei na nowy hardware z PPC zatem nie było i wydawało się, że nad Amigą, którą na przekór wszystkiemu po zerwaniu z wielkimi pokroju Escomu czy Gatewaya, skromnymi siłami znalazła sobie niszową ścieżkę rozwoju, zebrały się największe czarne chmury od lat.



Ratunek przyszedł z południa. W październiku 2005 roku, wkrótce po ostatniej dostawie MicroA1, jaką był w stanie zrealizować Eyetech, doszło do spotkania przedstawicieli trzech włoskich firm Soft3, Virtual Works i Alternative Technologies. Tematem spotkania było opracowanie nowej płyty głównej opartej o procesor PPC. Rozważano dwie kandydatury Freescale MPC5200 i AMCC 440EP ostatecznie postawiono na ten drugi procesor. Po upływie 12 miesięcy, we wrześniu 2006 zaprezentowano nowy komputer SAM440EP. Jest to jedyna z omawianych tutaj maszyn, która

formalnie nie zyskała statusu Amigi, natomiast warto o niej wspomnieć gdyż przez kilka lat stanowiła jedyną bazę nowego sprzętu dla użytkowników AmigaOS 4. Popularna Samantha niestety nie porywała możliwościami, procesor 440EP przy maksymalnym taktowaniu 67MHz zapewniał dużo mniejszą wydajność od najwolniejszych G3 z Amig One. Wbudowana karta Radeon R9 Mobility z 64MB RAMu, też nie należała do demonów prędkości. Nowo utworzona firma Acube Systems, która powstała z połączenia wspomnianych trzech włoskich podmiotów, starała się jak mogła wycisnąć coś więcej ze wspomnianej konfiguracji. W efekcie powstała nowa zmodyfikowana wersja płyty głównej oznaczona jako Flex, gdzie zrezygnowano z wbudowanej grafiki, na rzecz karty graficznej na słocie PCI (zazwyczaj był to Radeon 9250) oraz w za-

z jasnego nieba spadła informacja o konflikcie między dotychczasowymi partnerami Amigą Inc a Hyperionem. Amiga żądała przerwania prac prowadzonych przez Hyperion natychmiastowego przekazania wszystkich źródeł. Amigowcy kibicowali jednak Hyperionowi, który przez te lata udowodnił, że coś robił, podczas gdy Amiga Inc po porażce projektu AmigaDE przemianowanego później na Amiga Anywhere uznawana była za firmę mało wiarygodną. Kilkakrotnie w dziwnych okolicznościach zmieniała nazwę, najpierw na KMOS, potem znowu na Amiga, zasłała też z kilku niezrealizowanych przez siebie zapowiedzi i praktycznie żadnej zrealizowanej. Nieudolność Amigi Inc znalazła swoje potwierdzenie także na kanwie sądowej, gdzie amerykańska firma poległa na całej linii. Po niemal dwóch latach zmagani, w wyniku zawartej ugody Hyperion uzyskał wyłączne prawa do rozwijanego przez siebie systemu. Ponadto zyskał także: prawa do źródeł systemu AmigaOS 3.1, marki AmigaOne (pisanej razem lub rozłącznie, czy w innych konfiguracjach) oraz logo Amiga Boing Ball.

Jeszcze zanim zakończył się proces Hyperion pewny swoich racji w sierpniu 2008 roku wydaje AmigaOS 4.1. W systemie zaimplementowano obsługę pamięci wirtualnej, sprzętowy silnik kompozycji obrazu, nowy system plików, ulepszenia Workbenchu i wiele innych usprawnień.

Uzyskanie praw handlowych w sądzie zrodziło nadzieję na reaktywację marowej od kilku lat marki AmigaOne. We wrześniu 2010 roku Acube prezentuje światu następcę przestarzałego SAM 440EP. Nowa płyta główna SAM460EX została wyposażona w mocniejszy procesor 460ex, taktowany zegarem do 1.2GHz (pomimo mocniejszego taktowania, jego wydajność nadal jest mniejsza od G3 i G4) oraz w slot PCI-express pozwalający na montaż znacznie potężniejszej grafiki. Gotowe zestawy komputerowe oparte o płytę główną SAM460 przyjmą potem nazwę Amigi One 500, tym samym przywracając produkty tej marki do sprzedaży detalicznej.

Kilka miesięcy wcześniej, konkretnie 31.12.2009 roku ruszyła niecodzienna kampania reklamowa prowadzona przez nowo powstałą firmę A-EON Technology, gdzie pierwsze skrzypce odgrywał Trevor Dickinson, absolutny fanatyk Amigi, trzymający w domu ponad 100 komputerów Amiga i Commodore. Kampania miała dość tajemniczy przebieg polegający na odkrywaniu przed odbiorcami zagadkowych puzzli,

leżności od serii eksperymentowano z fabrycznym podkręcaniem procesora, dzięki czemu najszybsze wersje SAM440-Flex są fabrycznie taktowane zegarem 800MHz.

Po premierze SAM wydawało się, że na polu amigowym zapanowała względna stabilność. System się rozwijał a dodatkowo cały czas miał zapewniony, co prawda nie najszybszy, ale jak na warunki amigowe względnie tani hardware. Szybko jednak okazało się, że to jeszcze nie koniec perturbacji. Wiosną 2007 roku na społeczność niczym grom



po jednym każdego dnia. Ci jednak szybko rozszyfrowali, że w tej łamigłówce musi chodzić o nowy komputer. Tak było w istocie. AmigaOne X1000 jest maszyną na wskroś nietypową. Wystarczy wspomnieć, że jednostką centralną jest procesor PPC PA Semi PA6T. Układ typowo wojskowy, niespotykany w żadnym innym komputerze domowym, ani też w ogóle na rynku cywilnym. Dodatkowo na płycie znalazł się drugi procesor o nazwie kodowej Xena, taktowany zegarem 500MHz, będący tym samym pierwszym układem specjalizowanym standardowo montowanym na płycie głównej od czasów Amigi klasycznej (niestety wykorzystanie tego układu jest póki co symboliczne). Oczywiście podobnie jak w przypadku SAM 460, AmigaOne X1000 została wyposażona w sloty PCI-e i szereg innych nowoczesnych interfejsów.

X1000 stała się jedną z dźwigni, które powinny pociągnąć za sobą rozwój AmigaOS. Amigowcy po raz pierwszy otrzymali procesor wielordzeniowy, otrzymali możliwość wykorzystywania najnowszych i najmocniejszych kart RadeonHD, które są aktualnie dostępne na rynku. Otrzymali wreszcie kompletny komputer w dedykowanej obudowie ze specjalnie wygrawerowanym logo. Niestety od pierwszych zapowiedzi, poprzez etap prototypów i betatestów do premiery na rynku detalicznym, która nastąpiła w styczniu 2012r upłynęło ponad dwa lata. Sprzęt zdołał się już trochę zestarzeć. Na domiar złego AmigaOS wciąż nie jest w stanie wykorzystać jego wszystkich możliwości. Dedykowanym systemem operacyjnym dla tego komputera ma być AmigaOS 4.2, którego premiery wciąż się przeciąga. Z konieczności więc komputer działa na pół gwizdka pod kontrolą AmigaOS 4.1, który po kilku aktualizacjach na przestrzeni ostat-

nich lat, w grudniu 2014 roku osiągnął status Final Edition, co może sugerować, że wreszcie doczekamy się zmiany numerka.

Powoli zbliżamy się do końca artykułu. W chwili, gdy piszę te słowa, to jest w połowie września 2015, najmocniejszą Amiga na rynku pozostaje AmigaOne X1000, jednak

w momencie gdy Wy drodzy czytelnicy będziecie je czytać niekoniecznie musi tak być. Łada moment szykuje się bowiem premiera Amigi One X5000, która już od dłuższego czasu znajduje się w rękach betatesterów. Ma być popędzana procesorem e5500 produkcji Freescale, firmy będącej spadkobiercą po byłym dziale procesorów Motoroli, która jak wiadomo postanowiła się skoncentrować na rynku telefonów komórkowych. W zależności od wersji procesor powinien pracować z częstotliwością 2GHz bądź 2.2GHz, a jego dostępność na rynku producent zapowiada na 10 lat. Jedynym minusem tego układu jest brak jednostki Altivec, która w niektórych operacjach potrafi istotnie wspomagać wydajność procesora. Wiadomo już, że A-EON nie powiedział ostatniego słowa i już szykuje się do wdrożenia produkcji dwóch nowych komputerów,

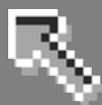
których specyfikacji nie podano jeszcze publicznie. ACube też wydaje się pewnie stać na nogach, nawiązało zresztą współpracę z A-EONem, a połączenie sił na tak drobnym rynku powinno przynieść tylko dobre owoce. Hyperion wraz z grupą współpracujących developerów nieprzerwanie tworzy nowy system. Wydaje się, zatem że Amiga znowu wyszła na prostą, choć oczywiście trzeba do tego przyłożyć dzisiejszą dosyć mikroskopijną skalę.

Perspektywy rozwoju zatem są, zadeklarowani fani tego komputera, którzy pomimo różnych zawirowań nie odeszli i już pewnie nie odejdą od "przyjaciółki" są również. Wydaje się, więc że tegoroczna 30 rocznica urodzin, nie jest ostatnią, którą hucznie obchodziliśmy szanując przeszłość, jednocześnie mając nadzieję na pozytywne niespodzianki w przyszłości. Kto wie może uda się rozwijać amigową ideę kolejne 30 lat lub dłużej?

W niniejszym artykule starałem się przybliżyć jedynie historię oficjalnej, licencjonowanej linii Amigi. Zdaję sobie sprawę, że istnieją także alternatywne, konkurencyjne rozwiązania, które dla wielu użytkowników mają amigową twarz. Ja niekoniecznie muszę się z takim spojrzeniem na sprawę zgadzać, a co za tym idzie niezbyt wnikliwie śledzę losy konkurentów dla mojej ulubionej platformy spod znaku Boinga. Z całą pewnością nie jestem zatem ekspertem od systemów operacyjnych takich jak Morphos czy Aros, opowiadanie dziejów tychże systemów pozostawiam więc innym.

Rafał "Mufa" Chyla





Rozwój AmigaOS po wydaniu wersji 3.0

AmigaOS 3.1

- | | |
|-------------------|---|
| 16.07.1993 | - Premiera AmigaOS 3.1 dla konsoli CD32 |
| 1994 | - Premiera AmigaOS 3.1 dla pozostałych modeli komputerów Amiga. Ostatnie dzieło Commodore. |
| 10.1995 | - AmigaOS 3.1 standardowo sprzedawany wraz z przywróconymi do produkcji Amigami z układami AGA. |



AmigaOS 3.5

- | | |
|-------------------|--|
| 18.10.1999 | - Premiera AmigaOS 3.5 wyprodukowanego przez Haage & Partner na zlecenie Gatewaya. |
| 24.12.1999 | - Uaktualnienie AmigaOS 3.5, tzw. BoingBag 1. |
| 09.01.2001 | - Kolejne uaktualnienie BoingBag 2. |

AmigaOS 3.9

- | | |
|-------------------|--|
| 04.12.2000 | - Premiera AmigaOS 3.9 wyprodukowanego przez Haage & Partner na zlecenie Amiga Inc. |
| 31.03.2001 | - Uaktualnienie systemu BoingBag 1. |
| 20.03.2002 | - Uaktualnienie BoingBag 2 - koniec oficjalnego rozwoju systemu dla procesorów Motorola 68k. |



AmigaOS 4.0

- | | |
|-------------------|---|
| 26.05.2004 | - Premiera AmigaOS 4.0 Developer Pre-release, pierwsza wersja systemu działająca pod PPC. |
| 10.10.2004 | - Pierwsza aktualizacja AmigaOS 4.0 Pre-release. |
| 27.12.2004 | - Druga aktualizacja AmigaOS 4.0 Pre-release. |
| 14.06.2005 | - Trzecia aktualizacja AmigaOS 4.0 Pre-release. |
| 08.02.2006 | - Czwarta aktualizacja AmigaOS 4.0 Pre-release. |
| 24.12.2006 | - AmigaOS 4.0 wersja finalna. |
| 18.07.2007 | - AmigaOS 4.0 Service Update. |
| 22.11.2007 | - AmigaOS 4.0 w wersji dla A1200, A3000 i A4000. |

AmigaOS 4.1

- | | |
|-------------------|--|
| 06.08.2008 | - Premiera AmigaOS 4.1. |
| 14.01.2010 | - Pierwszy update AmigaOS 4.1. |
| 30.04.2010 | - AmigaOS 4.1 update 2. |
| 07.05.2011 | - AmigaOS 4.1 w wersji dla A1200, A3000 i A4000. |
| 29.08.2011 | - Trzecie uaktualnienie AmigaOS 4.1 |
| 23.12.2011 | - AmigaOS 4 Update 4. |
| 16.08.2012 | - Piąte uaktualnienie AmigaOS 4.1. |
| 30.11.2013 | - AmigaOS 4.1 update 6. |
| 18.12.2014 | - AmigaOS 4.1 Final Edition. |

AmigaOS 4.1

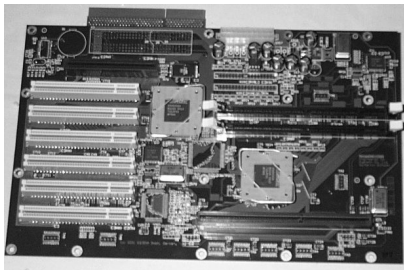
* Szczegółowe recenzje najważniejszych aktualizacji systemu AmigaOS 4 znajdziecie na stronie:

amigaone.pl



Amiga Walker

procesor Motorola 68030/33 MHz
 chipset AGA
 pamięć:
 1 MB Kickstart ROM
 2 MB Chip RAM
 4 MB Fast RAM
 napędy:
 zintegrowany CD-ROM
 zintegrowana stacja dysków 1.44 MB

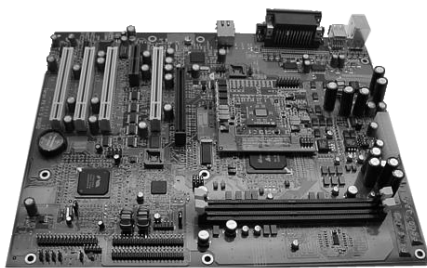
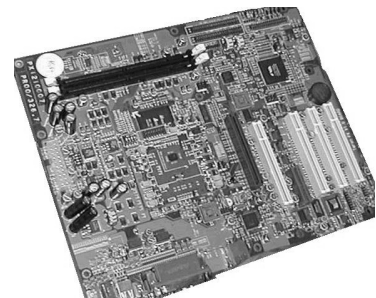


Projekt karty AmigaOne A1200

6 slotów PCI
 1 slot AGP1
 slot na kartę procesorową G3 lub G4
 2 sloty na pamięć SO-DIMM
 Kartę PCI z USB 1.0,
 kontroler IDE/UDMA
 kontroler ethernetu.

AmigaOne G3 SE

procesor G3 600MHz
 pamięć DIMM 133 max. 2GB
 AGP x2
 cztery sloty PCI: 3x 33MHz, 1 x 66MHz,
 USB 1.1
 kartę sieciową 3COM 10/100MBIT
 gniazda szeregowo i równoległe.



AmigaOne G3, G4 XE

procesor G3, G4 800MHz lub G4 933MHz
 pamięć DIMM 133 max. 2GB
 AGP x2
 cztery sloty PCI: 3x 33MHz, 1 x 66MHz
 USB 1.1
 karta sieciowa 3COM 10/100MBIT
 gniazda szeregowo i równoległe.

MicroA1 C

procesor PowerPC G3 750FX/800 MHz
 (na wymiennym module)
 FSB: 133 MHz
 zintegrowana grafika Radeon 7000 z 32 MB
 dźwięk 6-kanalowy (układ CM8738)
 256 MB RAM (moduł SO-DIMM)
 kontroler ATA100 (układ VIA 686B)
 karta sieciowa firmy 3Com 10/100 Mb/s
 1 slot PCI
 porty USB 1.1



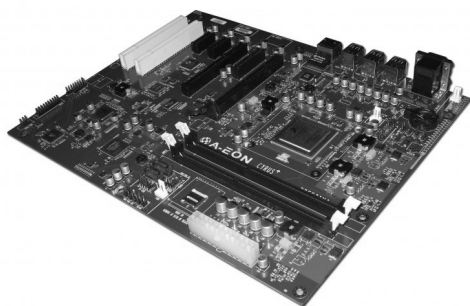


AmigaOne X1000

dwurdzeniowy procesor P.A. Semi PWRficient PA6T-1682M 1.8GHz
układ pomocniczy Xena 500 MHz XMOS XS1-L2 124
pamięć RAM 2GB
twardy dysk 500GB
napęd optyczny 22x DVD combo
robiona na specjalne zamówienie obudowa, klawiatura i mysz
układ dźwiękowy 7.1 HD
4 sloty DDR2 RAM
10 portów USB 2.0
2 sloty PCIe x16 (1x16 lub 2x8)
1 karta sieciowa Gigabit Ethernet
1 slot Xorro
2 sloty PCI
2 porty RS232
4 złącza SATA 2
1 kontroler IDE
1 czytnik Compact Flash

AmigaOne 500

płyta główna SAM460
procesor PPC460ex 1,166GHz
2 GB pamięci RAM
dysk twardy 500 GB
nagrywarka DVD
kontroler SATA 3512 na złączu PCI
Radeon 4650 1 GB
zintegrowany układ graficzny Silicon Motion SM502
Audio 5.1 Realtek ALC655 codec
złącza:
PCI-e x4
PCI-e x1 / SATA2 (złącza wykluczają się)
PCI66
6x USB2



AmigaOne X5000

procesor Freescale P5020 lub P5040 od 2Ghz do 2.4Ghz
procesor pomocniczy Xena
6x USB 2.0
1x Gigabit Ethernet
2x PCIe x16 (1x16 lu 2x8)
2x PCIe x1
1x Xorro
2x PCI
2x RS-232
2x SATA 2
1x ISerial
1x MicroSD



Magazyn danych ważnych

W Retrokompie będziemy też pisać dla początkujących, jak za starych dobrych czasów. Moje pierwsze teksty dotyczą programów mało znanych, co nie znaczy, że nie warto się nimi zająć. Pierwszym z nich jest baza danych 'DB'. Ściślej mówiąc, każda baza to program do zarządzania właściwymi plikami zawierającymi dane. Piszę jednak 'baza danych', bo jest to określenie ogólnie przyjęte. Przedstawię w skrócie działanie 'DB'.

Dane w bazie są podzielone na rekordy, a rekordy są podzielone na pola. Najmniejszą jednostką bazy jest pole. Rekord jest nadrzędny w stosunku do pola. Znaczenie tych terminów wyjaśnię Ci na przykładzie. Jeśli np. baza danych ma zawierać informacje o telefonach Twoich znajomych, to konstrukcja rekordu bazy może być następująca:

```
POLE NR 1 = Nazwisko i  
imię  
POLE NR 2 = Telefon
```

Rekordów w bazie może być, w zasadzie, dowolnie wiele. Rekord jest oczywiście ogólną strukturą, która służy do wypełnienia informacjami. Tworzenie bazy rozdzielć można na dwa etapy:

- **definiowanie bazy** - to znaczy określanie konstrukcji rekordów i pól

- **wypełnianie bazy informacjami** - właściwa praca z bazą danych

DB uruchamia się przez podwójne kliknięcie ikonki 'DB'. Po uruchomieniu programu pojawi się drugie okno z gadżetem 'OK' na dole. Poczekaj 10 sekund, a potem naciśnij 'OK' - okno to zniknie. Teraz możesz już pracować z 'DB'.

Definiowanie bazy

Zaraz po uruchomieniu, program pokazuje tylko małe kwadratowe okienko na środku ekranu. Nie pozwala ono od razu na pracę z bazą danych. Należy najpierw zdefiniować kształt takiej bazy.

Format danych, wykorzystywany przez bazy DB, zwany jest RFF (Readable File Format). To znaczy, że można go zmieniać i odczytywać niekoniecznie spod DB.

Definicja bazy podlega następującym zasadom:

- musisz określić nazwy pól w rekordzie
- musisz je wpisać za pomocą jakiegokolwiek edytora tekstu i zapisać jako plik tekstowy.
- pamiętaj, że nazwy rekordów **MUSZĄ** być rozdzielone tabulatorami

Definicja przykładowej bazy może wyglądać tak:

```
Imię i nazwisko[TABULATOR]Telefon[RETURN]
```

Masz już zdefiniowaną bazę. Załaduj DB. Teraz musisz wczytać plik z zawartością. Naciśnij prawy klawisz myszy. Zobaczysz menu górne. W menu 'Projekt' znajdziesz opcję 'Otwórz'. Służy ona do załadowania pliku z bazą. Po jej wybraniu zobaczysz requester (okno) służący do wyboru plików. Wskaż w nim katalog, w którym znajduje się plik z bazą, potem zaznacz go myszą i naciśnij 'OK'. Dane zostaną załadowane.

Teraz okno DB wypełni się. Zobaczysz w nim tyle trójwymiarowych ramek, ile wcześniej zdefiniowałeś pól. Po lewej stronie każdej ramki zobaczysz nazwę pola, które ona symbolizuje - będą to Twoje, zdefiniowane wcześniej nazwy pól. Ramki te służą do wpisywania danych, a więc wypełniania bazy treścią.

Na belce okna zobaczysz informację tego rodzaju:

napis/napis 1/1

Pierwsza część będzie oznaczała nazwę pliku z bazą danych. Drugim na razie nie musisz się zajmować. Wystarczy, że będziesz wiedział, iż jedna baza DB może mieć dowolną ilość konfiguracji - tak zwanych widoków, które mogą wyświetlać tylko niektóre pola lub inne nazwy pól, niż te, które zdefiniowałeś.

Cyfry, które następują dalej oznaczają w kolejności: pierwsza - w którym rekordzie aktualnie jesteś; druga - ile jest wszystkich rekordów w bazie.

Ponadto, po prawej stronie okna znajduje się suwak a pod nim strzałki w górę i w dół. Służą do szybkiego poruszania się po bazie. Przesuwając suwak w górę przenosisz się do rekordów o niższych numerach, a suwając w dół - do rekordów o numerach wyższych. Podobną funkcję mają strzałki, ale dzięki nim poruszasz się w górę lub w dół za każdym naciśnięciem tylko o jeden rekord.

Wypełnianie bazy informacjami

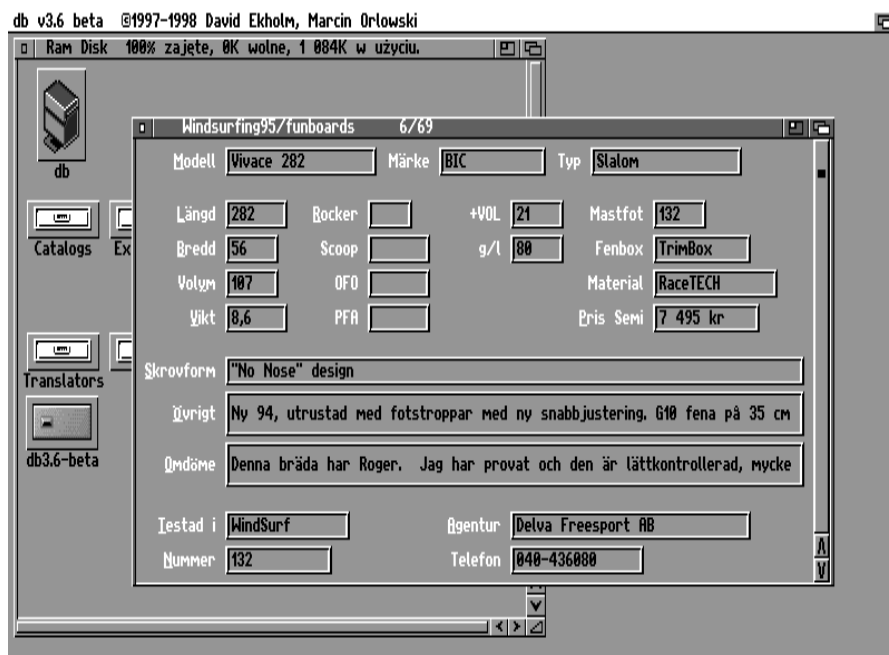
Teraz możesz wpisywać informacje do bazy. Aby to było możliwe, musisz najechać myszą na jedną z ramek, symbolizujących pola i nacisnąć lewy klawisz myszy. Wtedy w ramce pojawi się kursor. Możesz wpisać dowolną treść. Kiedy skończysz, naciśnij [RETURN] albo [TABULATOR]. Kursor przeskoczy do następnego pola. Jeśli teraz chciałbyś wrócić do pola poprzedniego, naciśnij jednocześnie [TABULATOR] i [SHIFT].

Pewnie chciałbyś wiedzieć, jak stworzyć następny rekord, który na przykład będzie zawierał imię i nazwisko oraz numer telefonu następnego znajomego. To dziecinnie łatwe: skorzystaj z opcji 'Dodaj', znajdującej się w menu 'Zmiany'. Opcja ta powoduje stworzenie nowego rekordu, który staje się od razu bieżącym i jest natychmiast gotowy do wypełnienia.

Zapis bazy na dysk

Informacje nie są automatycznie zapisywane. Aby nie stracić danych po wyłączeniu zasilania komputera, należy zapisać bazę na dysk. Służą do tego dwie opcje, znajdujące się w menu 'Projekt':

- 'Zapisz jako' - zawsze pozwala na wybór nazwy pliku. Pojawi się requester, analogiczny do tego, jaki służył do ładowania bazy.



- 'Zapisz' - pozwala wybrać nazwę pliku tylko w jednym przypadku: jeśli pliku o takiej nazwie nie ma na dysku. Jeśli jest - baza zostaje automatycznie zapisana do właściwego pliku.

Oczywiście, 'Zapisz jako' ma zastosowanie tylko wtedy, gdy chcesz zapisać bazę pod nową nazwą. W naszym przypadku, wystarczy gdy użyjesz 'Zapisz'.

Jeśli baza jest ponownie zapisywana na dysku, DB utworzy jej kopię bezpieczeństwa zawierającą poprzednią (tj. sprzed dokonania ostatniej zmiany) bazę, na wypadek błędu zapisu lub konieczności odzwierciedlenia poprzedniej treści. Plik z kopią bezpieczeństwa ma taką samą nazwę, jak plik główny z bazą, ale zakończony jest rozszerzeniem '.BAK'.

Zmiana wyglądu interface'u użytkownika

Taki wygląd bazy, jaki masz przed sobą zaraz po załadowaniu najprostszej definicji nie jest jedynym możliwym. Pola mogą być umieszczone jedno pod drugim - w kolejności, w jakiej je wpisałeś w pliku - wraz ze z góry określoną długością ramek. Parametry te możesz też dowolnie zmieniać bez potrzeby tworzenia nowego pliku. Służy do tego opcja 'View design...' w menu 'Ustawienia'.

Po jej wybraniu okno DB na chwilę zniknie a potem zobaczysz identyczne okno, ale z pustymi ramkami na teksty, a obok drugie, mniejsze okno.

Teraz - w większym oknie - możesz swobodnie przesuwać ramki za pomocą myszy. Widzisz na pewno kursor, który znajduje się przy pierwszej ramce. Oznacza, że jest ona w tej chwili zaznaczona i jej będą dotyczyć wszystkie wykonywane operacje.

Jeśli chcesz przesunąć ramkę przeznaczoną na tekst w inne miejsce, to najedź na nią kursorem i trzymaj lewy klawisz myszy. Wtedy, naokoło ramki pojawi się druga, co oznacza, że właściwie ją chwyciłeś. Teraz po prostu przesunij wskaźnik myszy, trzymając jej lewy klawisz, w miejsce, gdzie ma się teraz znaleźć ramka. Potem puść lewy klawisz.

O tym, gdzie ramka zostanie wstawiona informuje Cię kursor, który pojawi się w wybranym miejscu.

Możesz także chcieć zmienić długość ramek. Wtedy najedź myszką na koniec pola. Wskaźnik myszki zamieni się w strzałki: <->. Przytrzymaj lewy klawisz i po prostu rozciągnij ramkę.

W trakcie dokonywania tych zmian, nie przejmuj się jeśli np. zniknie z ekranu część Twoich danych. Nie zniszczysz w ten sposób bazy, bo zmieniasz tylko jej 'widok'. Jeżeli ustawiony przez Ciebie wygląd bazy nie będzie się mieścił na ekranie, DB po prostu nie pozwoli Ci go ustawić. Dlatego zwracaj uwagę na to, w których miejscach ekranu możliwe są zmiany.

Mniejsze okno pozwala ustawiać typ pola. Pole bowiem nie musi wyglądać jak ramka na tekst. Istnieją również pola, które zawierają tylko rozstrzygnięcie: 'Tak' albo 'Nie'. Są pola, które zawierać będą kilka możliwych stanów i tworzenie ich jako pól z tekstem jest niekorzystne, bo przedłuża to wpisywanie danych do bazy, a czasem wręcz uniemożliwia osiągnięcie określonego wyglądu bazy albo treści ramek różnego typu.

Jeśli zaznaczysz konkretne pole myszą i klikniesz na pierwszy gadget w małym oknie, to zobaczysz okno pod tytułem 'Edit visual field object'. Pole to pozwoli Ci wpisać inną nazwę pola, niż ta, którą wybrałeś dla niego w pliku (czyli podczas definiowania bazy). Nowa nazwa dotyczy jednak tylko sposobu pokazywania bazy, natomiast stara zostanie mimo to zachowana. Niezależnie od tego, po zmianie widoku DB będzie pokazywać już zawsze nową nazwę.

Aby ją zmienić wpisz nową treść w ramce znajdującej się obok napisu 'Name'. Obok tej ramki znajduje się druga, przy napisie 'Size'. W niej możesz dokładnie ustawić, ile maksymalnie znaków będzie mogło się znajdować w polu. Poniżej, przy napisie 'Field', będziesz widział rzeczywistą nazwę pola, któremu przypisujesz nową nazwę. Po prawej stronie tej ramki znajduje się gadget z napisem 'Select', który z kolei pozwala wybrać pole, któremu będą przypisane: nowa nazwa i rozmiar.

Identyczna sytuacja dotyczy dwóch gadgetów znajdujących się niżej, w małym oknie. Jeden z nich (ze strzałką) pozwala określić typ pola jako taki, który może mieć tylko kilka ograniczonych stanów. Jeśli go wybierzesz, to aby go do końca zdefiniować - musisz załadować bazę DB do jakiegoś edytora tekstu i znaleźć na początku taki ciąg znaków:

```
FTYP=cycle
```

dalej:

```
CENT=... ,CENT=...
```

itd., a na końcu:

```
FNAME=twoja nazwa pola
```

Napisy znajdujące się pomiędzy znakiem równości a przecinkiem, po napisie 'CENT' to nazwy z góry zdefiniowanych stanów pola. Można je dowolnie zmieniać, pamiętając, aby przypadkiem nie skasować napisu 'CENT' albo przecinka. Potem plik można normalnie zapisać i załadować do DB. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, to pole będzie teraz pokazywało Twoje ustalone stany.

Jak wyglądają standardowe bazy załadowane do programu widać na ilustracji wyżej. W następnym odcinku pokażę inne typy pól, a także pozostałe funkcje konfiguracji DB.

Bartosz Kacprzyk



"Power Titler" nie jest programem szeroko znanym. Należy do pozycji zwanych tytułarkami lub prezentacyjnymi, ale ma dużo mniejsze wymagania sprzętowe od konkurencji. Dlatego uważam, że to doskonały kandydat do uprawiania małego wideo na prostych modelach Amigi. Niniejszy artykuł zacząłem pisać dawno temu, lecz dopiero premiera Retrokompa dała mi impuls, by go dokończyć, poprawić i uzupełnić.

Profesjonalne programy do tworzenia efektów prezentacyjnych są najczęściej zbyt drogie, aby kupić je do użytku domowego lub dzisiaj dla naszych komputerów niedostępne. Wystarczy tu wymienić np. słynną Scalę, czy nowszego Monument Designera, które przeniosły się na inne platformy. Oddzielną sprawą jest to, że niestety zawodowe programy prezentacyjne wymagają zwykle szybkiego komputera, a w domu nie zawsze takim dysponujemy. Chyba że będzie to pecet z "Power Pointem", ale nie takie "slajdy" mam na myśli.

Jeśli więc jesteś osobą potrzebującą łatwego w obsłudze programu prezentacyjnego, który ma niską cenę i niezbyt wygórowane wymagania sprzętowe, "Power Titler" jest chyba najlepszą propozycją. Tak naprawdę nie jest on jednym programem, tylko pakietem, składającym się z trzech pozycji. Są to:

- **Power Page** - służy do tworzenia prezentacji
- **Power Crawl** - służy do tworzenia przebiegających się napisów
- **Power Font** - służy do konwersji zwykłych fontów na zrozumiałe dla "Power Page" i "Power Crawl".

PROGRAM POWER PAGE

Uruchamia się przez dwukrotne kliknięcie ikony, jak każdy program na Workbenchu. Po uruchomieniu, przez chwilę widać czarny ekran, a potem w centrum pojawia się niebieskie okno z napisem "Screen colours selection". Pod spodem znajdują się cztery gadgety oznaczone liczbami. Liczby te oznaczają ilość kolorów, jakimi ma się posługiwać program. Niezależnie od Twojego modelu Amigi, możesz tu spokojnie ustawić "16". Aby to zrobić, po prostu najedź myszką na odpowiedni gadget i naciśnij jej lewy klawisz.

Power Titler

W dolnej części ekranu zobaczysz panel sterowania, a na jego tle pojawi się jeszcze małe okno informujące o ilości dostępnej pamięci i drugim programie "Power Page". Aby spowodować zniknięcie okna należy najechać wskaźnikiem myszki na gadget z napisem "OK" i nacisnąć lewy klawisz.

Ekran programu składa się z dwóch zasadniczych części: górnej, która jest po uruchomieniu programu czarna i od razu rzuca się w oczy, bo jest większa i dolna, która jest panelem sterowania, na którym znajdują się różne pola, na których program wypisuje informacje. Zauważ, że górna część służy tylko do pokazywania efektów Twojej pracy. Dolna zaś, jest właściwym narzędziem i pozwala ustawiać wiele opcji. Najpierw więc opiszemy przeznaczenie poszczególnych elementów dolnej części.

PANEL STEROWANIA

Składa się z czterech, wyraźnie dających się wyodrębnić części. Każda z nich ma inną funkcję. Opiszę je teraz w kolejności od lewej. Pierwsza z części służy do wyboru czcionki, którą będziemy się posługiwać. Składa się z listy czcionek, która jest wyświetlona na górze i z dwóch gadgetów, które znajdują się niżej. Lista czcionek nie służy rzecz jasna tylko do wyświetlania ich nazw, można za jej pośrednictwem wybierać kroje, których chcemy użyć. Wystarczy, że najedziesz myszką na wybraną nazwę czcionki i naciśniesz lewy klawisz. Wtedy wybrana przez Ciebie nazwa zostanie podświetlona, a czcionkę, którą wybrałeś będziesz mógł za chwilę użyć jako element prezentacji.

Poniżej znajdują się dwa pola: "Change Font" i "Change Dir". Po użyciu pierwszego z nich pojawi się dodatkowa lista czcionek. Podświetlona nazwa na panelu sterowania zostanie zmieniona na wybraną przez Ciebie z tej listy. Gadget "Change Dir" służy natomiast do zmiany dysku (lub katalogu), z którego mają być odczytywane czcionki. Należy więc użyć go,

a następnie na oknie, które się pojawi wybrać "Devices" i (jeżeli czcionki te są zapisane na dyskietce) włożyć dyskietkę z czcionkami do stacji dysków.

Teraz z listy, która pojawi się w oknie, należy najechać na napis "DF0:" (w przypadku wewnętrznej stacji dysków) i nacisnąć lewy przycisk myszki. Zostanie wtedy odczytany katalog czcionek, po czym należy wybrać gadget "Ok". Lista czcionek zostanie zmieniona i będziesz mógł korzystać z nowych krojów.

Druga część służy do wyboru sposobu przedstawiania tekstu, który będzie użyty w prezentacji. Część ta jest opisana "Style". Na samej górze (z lewej) mamy wysoki gadget ze strzałką. Taki sam znajduje się po przeciwnej stronie. Oba służą do ustawiania rozmiarów strefy, w której będzie potem wyświetlany tekst. Jeśli wybierzesz pole po lewej stronie - będziesz mógł ustawiać lewy kraniec tej strefy, jeśli wybierzesz prawy - analogicznie będziesz mógł ustawiać prawy kraniec. Tekst będzie potem automatycznie dopasowywany do strefy.

Kiedy któryś z tych gadgetów zostanie wybrany, panel sterowania zniknie, a w zamian pojawi się czarny ekran z trzema pionowymi liniami. Linia przerywana pozwala zorientować się, w którym miejscu znajduje się centrum strefy wyświetlania tekstu, natomiast linie ciągle oznaczają krańce strefy. Aby ustawić odpowiedni obszar wystarczy umieścić wskaźnik myszki tam, gdzie chcemy i nacisnąć lewy klawisz. Jeśli zaś chcesz zakończyć ustawianie strefy wyświetlania tekstu, wystarczy nacisnąć prawy klawisz myszki. Wtedy ponownie pojawi się panel sterowania.

Kolejne pola w tej części, zamiast napisów zawierają poziome linie. Gadgety takie znajdują się pomiędzy innymi, służącymi do ustawiania rozmiarów strefy wyświetlania tekstu. Zauważ, że widoczne linie są różnie ułożone. W ten sam sposób będzie ułożony tekst, jeśli użyjesz któregoś gadgetów. Wtedy w oznaczony spo-



sób zostanie ułożona linia tekstu, w której aktualnie znajduje się kursor. Jeśli jednak chcesz, aby odpowiednio ułożony został cały tekst, musisz kliknąć pole oznaczone jako "All" znajdujące się niżej. Wtedy cały tekst, który znajduje się na ekranie zostanie odpowiednio ustawiony. Komputer ustali jego pozycję względem prawego lub lewego krańca strefy wyświetlania tekstu albo względem jej środka - zależnie od opcji, którą wybrałeś.

Pod tymi gadgetami, a powyżej funkcji "All" znajdują się pola oznaczone literą "E". Pozwalają one wybrać styl czcionki. "Power Tilter" oferuje trzy style:

- czcionka pogrubiona (grubsze "E"),
- zwykła (zwykle "E")
- pochylona ("Pochylone "E").

Podobnie jak w przypadku gadgetów służących do ustawiania tekstu (tych z poziomymi liniami), pola służące do ustawiania stylu także mogą odnosić się do całego tekstu albo tylko do jego części. Jeśli wybierzesz tylko styl, zostanie on zmieniony tylko w linii, w której aktualnie znajduje się kursor. Aby dokonać zmiany na całym tekście, trzeba kliknąć gadget "All".

Kolejna część panelu jest oznaczona jako "Effects". Znajdują się tam narzędzia, służące do tworzenia efektów specjalnych na tekście. Możesz ustawić następujące efekty:

- Tekst obwiedziony konturem (pierwszy z czterech gadgetów na samej górze)
- Tekst z cieniem (drugi gadget na samej górze)
- Tekst trójwymiarowy (trzeci)
- Tekst wypukły (czwarty).

Pod tymi funkcjami znajdują się trzy kolorowe kwadraty, które pokazują, jaki kolor będą miały poszczególne elementy efektów tekstu. Pierwszy kwadrat pokazuje aktualny kolor samego tekstu, drugi kolor jego konturu, trzeci - kolor dodatkowy, używany przy tworzeniu tekstu wypukłego. Kolory te można zmieniać, na pewno bowiem od razu zauważyłeś, że między strefą, służącą do pokazywania efektów Twojej pracy a panelem sterowania znajduje się barwny pasek. Można z niego wybierać kolory.

Aby ustawić dowolny kolor dla tekstu, wystarczy najpierw wybrać barwę z tego paska - przez najechanie na odpowiedni kwadrat i naciśnięcie lewego klawisza myszki, a potem najechanie wskaźnikiem na jeden z kwadratów oznaczających kolory tekstu.

Poniżej kwadratów, które pokazują aktualne ustawienia kolorów znajduje się ga-

dget z napisem "Palette". Służy on do wywoływania okna ustawiania palety. Jeśli na pasku znajdującym się ponad panelem nie ma koloru, który chciałbyś wykorzystać w prezentacji, możesz skorzystać z tej dodatkowej opcji.

OKNO USTAWIANIA KOLORÓW

Użycie funkcji "Palette" spowoduje, że panel sterowania zniknie, a w zamian pojawi się okno ustawiania palety kolorów. Składa się ono z kilku elementów. Po lewej stronie znajdują się trzy poziome suwaki, które pozwalają ustawiać poszczególne składowe koloru. Każdy kolor składa się bowiem z trzech barw podstawowych:

- czerwonej (suwak oznaczony R),
- zielonej (suwak oznaczony G)
- niebieskiej (suwak oznaczony B).

Nie jest to oczywiście nic nowego, ale zauważ, że pod oknem służącym do ustawiania kolorów, znajduje się taki sam pasek jak ten, który umieszczony jest ponad panelem sterowania. Służy do wybierania barwy, której ma dotyczyć operacja zmiany.

Poza funkcją ustawiania koloru, okno to ma także bardziej skomplikowane możliwości. Można mianowicie, kopiować kolor z jednej pozycji na pasku, do drugiej. W tym celu należy ustawić kolor, który chcemy skopiować i nacisnąć gadget z napisem "Copy", a potem wybrać pozycję, do której chcemy przypisać nową barwę.

Ciekawszą opcją jest możliwość łatwego tworzenia płynnych przejść jednego koloru w drugi, czyli gradientów. Jednak, aby ta operacja dała jakiś efekt, musi dotyczyć co najmniej trzech kolorów. Aby utworzyć takie przejście, najpierw zaznacz kolor wyjściowy, potem naciśnij pole z napisem "Spread" i zaznacz kolor docelowy. Nie mogą to być kolory sąsiadujące, bo nic nie zobaczysz, konieczny jest odstęp co najmniej jednego koloru na pasku. Płynne przejście między tymi dwoma kolorami zostanie utworzone automatycznie.

Wreszcie, mamy także do dyspozycji gadget z napisem "Swap". Służy do zamiany dwóch kolorów miejscami. Najpierw należy wybrać pierwszy kolor, a potem nacisnąć pole "Swap" i wybrać drugi kolor - oczywiście cały czas z paska kolorów. Wybrane kolory zostaną zamienione miejscami. Ostatni gadget z napisem "Cancel" służy do wyjścia z okna ustawiania palety z pominięciem dokonanych zmian. Jest to użyteczne np. gdy pomyliłeś się przy ustawianiu kolorów.

Poniżej gadgetu "Palette" znajduje się kolejne pole z napisem "Brush". Służy do umieszczania na ekranie fragmentów grafiki, zwanych potocznie brushami. Taki fragment można utworzyć w jakimkolwiek edytorze graficznym (np. "Personal Paint", "Deluxe Paint"), za pomocą wycięcia fragmentu i zapisania na dysk. Jeżeli, masz już brusha i wybrałeś gadget z napisem "Brush", to następnie zobaczysz okno służące do wyboru plików. Możesz tam wybrać ścieżkę dostępu do katalogu, w którym znajduje gotowy plik. Przed jego załadowaniem program spyta jeszcze, czy chcesz dokonać na brushu jednej z wybranych operacji.

Jeśli chcesz, aby brush tylko pojawił się w oknie, które będzie zawierało pytanie na ten temat (pojawi się po zamknięciu okna wyboru plików) - wybierz pole z napisem "Nothing". Możesz jednak spowodować, aby paleta, używana przez "Power Titera" została skopiowana z brusha. Wtedy jego kolory będą takie same, jakie użyłeś do jego narysowania w programie graficznym. Dla odróżnienia, jeśli użyjesz "Nothing", brush zostanie narysowany aktualnymi kolorami ekranu, a więc może być przedstawiony w nieprawidłowy sposób.

Po wyborze tych opcji, w lewym górnym rogu ekranu pojawi się prostokąt, przypominający kopertę. Choć nie jest to zbyt logiczne, symbolizuje on brusha. Aby umieścić go na ekranie, należy wybrać miejsce, w którym ma się on znaleźć i nacisnąć prawy klawisz myszki. W ten sposób można oczywiście umieszczać na ekranie więcej brushy, w zależności od wolnej pamięci komputera.

Następna część panelu sterowania jest opisana "Execution" i służy do kontroli nad całością prezentacji. Pierwszy gadget, w lewym górnym rogu, pozwala ustalić, która strona prezentacji ma być pokazana. Po jego wybraniu. Ukaze się okno z trzema opcjami:

- "All",
- "Select"
- "Cancel".

Ostatnia oznacza oczywiście, rezygnację z wyboru opcji. "All" oznacza, że wszystkie przygotowane strony mają być pokazane. "Select" pozwala wpisać konkretne numery stron, które mają być wyświetlone.

UWAGI

Ciekawym faktem jest, że Power Titer nie ma oddzielnej opcji do tworzenia nowej strony. Kolejne strony są związane wyłącznie z ilością tekstu, który jest wpisany



na ekranie i ma być pokazywany w trakcie prezentacji. Jeśli linii tekstu będzie zbyt dużo, aby zmieściły się na ekranie, wtedy automatycznie zostanie utworzona nowa strona. Najprostszym sposobem jej stworzenia, jest naciśnięcie kilkanaście razy klawisza ENTER. W związku z tym, pierwsza strona będzie pusta. Program "Power Page" wyświetla informację, o stronie, na której się obecnie znajdujesz. Jest ona podawana na samym dole części panelu sterowania, która jest opisana jako "Style" (obok napisu "Page", na samym dole tej części). Między poszczególnymi stronami poruszasz się za pomocą klawiszy kursora (góra - dół).

Kiedy już wybierzesz, czy wszystkie strony mają być pokazane, ekran zrobi się niebieski, a panel sterowania tradycyjnie zniknie. Aby teraz wystartować prezentację, należy nacisnąć lewy klawisz myszki. Można ją także przerwać za pomocą prawego klawisza.

Obok pola służącego do uruchamiania prezentacji znajduje się też gadżet w kształcie czarnego prostokąta. Dzięki niemu możesz wybrać, w jaki sposób strona ma się pojawić, to znaczy jaki efekt ma temu towarzyszyć. "Power Page" oferuje całkiem dużo takich efektów (razem 42). Do ich ustawiania służy inne okno.

W tym przypadku zasadniczą częścią są funkcje służące do wyboru efektów. Znajdują się po lewej stronie okna i od razu rzucają się w oczy. Można dzięki nim swobodnie i łatwo wybrać efekt. Po prawej stronie okna mamy zaś dodatkowe gadżety. "Show" pozwala zobaczyć, jak będzie wyglądało pojawianie się strony z wybranym efektem. Po wykonaniu tego efektu program nie wróci samoczynnie do menu wyboru. Będziesz musiał nacisnąć w tym celu lewy klawisz myszki. Podobnie postępuj w celu przerwania pokazywania efektu. "OK" oznacza zatwierdzenia efektu bez pokazywania, a "Cancel" wyjście, bez dokonywania zmian.

Poza tym, poniżej pola "Show" znajdują się napisy "S:" i "P:", a obok nich gadżety ze znakami "+" i "-". "S" to szybkość działania efektu, a "P" to jego "siła". Jeśli to będzie na przykład wychylenie się strony w górę i w dół, to im większe "P", tym mniejsze wychylenie i na odwrót. Gadżety "+" i "-" pozwalają swobodnie regulować te wartości. Poniżej znajduje się jeszcze gadżet z napisem "Loop". Pozwala on na "zapętlenie" prezentacji. Oznacza to, że po pokazaniu całej prezentacji, program nie zatrzyma się na ostatniej stronie, tylko zacznie wykonywać prezentację od początku. Aby potem zrezygnować z zapętlenia, wystarczy znów nacisnąć klawisz "Loop". Dopóki jest on wciśnięty - zapętlenie jest włączone.

Poniżej pola "Loop" jest jeszcze część dotycząca tworzenia przewijanych pionowo napisów. Gadżet ze strzałką skierowaną w górę oznacza uruchomienia przewijania.

Obok niego znajdują się funkcje:

- "S:", który (podobnie jak w przypadku okna wyboru efektu) oznacza szybkość przewijania

- "P:", który UWAGA! w tym przypadku oznacza czas, przez jaki ma pozostać na ekranie ostatnia strona (po zakończeniu przewijania). Można to jednak przerwać lewym przyciskiem (wtedy ostatnia strona też zostanie przewinięta).

Po prawej stronie znajduje się kolejna część panelu sterowania, opisana jako "Script". Poniżej zaś widoczne są następujące gadżety: "Load", który służy do ładowania z dysku zapisanego uprzednio skryptu, "Save" - za jego pomocą można zapisać skrypt na dysk. Zarówno po wyborze funkcji "Load", jak i "Save" na ekranie pojawi się okno, w którym zostanie wyświetlony katalog dysku. Po użyciu pola "Save", aby zapisać skrypt na dysk należy jedynie wpisać jego nazwę i nacisnąć klawisz ENTER. W przypadku użycia gadżetu "Load", w celu załadowania skryptu z dysku, należy najechać wskaźnikiem myszki na jego nazwę, wyświetloną w oknie, i nacisnąć lewy klawisz.

Poniżej znajduje się gadżet "New", który powoduje nie tylko utworzenie nowej prezentacji, ale przede wszystkim usunięcie z pamięci aktualnie edytowanego skryptu. Po jego użyciu, program poprosi o potwierdzenie tego zamiaru. Na ekranie pojawi się okno z trzema opcjami. Po użyciu "Ok" skrypt zostanie usunięty. Używając gadżetu "No" spowodujesz, że skrypt nie zostanie usunięty, zaś gadżetem "Cancel" wyjdiesz z okna bez zastosowania żadnych zmian.

Poniżej znajduje się część opisana "Defaults". Dostępne są także kolejne gadżety, podobnych nazwach jak wcześniej: "Load" i "Save". Używając pola "Load" spowodujesz, że zostaną załadowane zapisane uprzednio preferencje dotyczące czcionek i palety kolorów skryptu. Opcja "Save" służy natomiast do zapisu tych samych preferencji.

Jeszcze niżej znajdują się następne dwa pola: "?" i "End". Po użyciu "znaku zapytania" na ekranie pojawi się okno informacyjne, w którym zostaną wyświetlone informacje o wersji programu i wolnej pamięci. Gadżet "End" służy do wyjścia z programu. Po jego użyciu, jeśli edytowany skrypt nie został zapisany, zostaniesz poproszony o potwierdzenie

wyjścia. Pojawi się okno z trzema gadżetami - podobnie jak w przypadku gadżetu "New", czyli typowe: "Ok", "Cancel" oraz "No".

PROGRAM POWER CRAWL

Program ten służy wyłącznie do generowania przewijających się płynnie napisów. Jest zupełnie oddzielny od programu Power Page, tzn. każdy z nich może być uruchomiony i używany osobno. Na początku, na tle ekranu programu pojawi się małe okno z napisem "Configuring System", a potem "Loading CFont". Należy cierpliwie poczekać aż do jego zniknięcia. Może to potrwać dłuższą chwilę.

Zasadniczym elementem ekranu programu jest długa, czarna strefa, opisana jako "String". Służy do wpisywania tekstu, który ma być potem przewijany. Na prawo od niej znajduje się gadżet z napisem "ABCD". Pozwala on na automatyczną zmianę wszystkich liter w tekście na wielkie. Jeśli nie naciśniesz go, tekst będzie pojawiał się napisany wielkimi literami, bez względu na to, jakimi literami wpiszesz go we wspomnianą strefie. W przeciwnym razie tekst pojawi się tak, jak go wpisałeś.

Jeśli chcesz teraz zobaczyć, jak będzie wyglądało przewijanie ekranu, naciśnij pole z napisem "Action" i rysunkiem wyobrażającym filmowy "klaps". Spowoduje to zniknięcie ekranu Power Crawl i pojawienie się prezentacji, ale bez włączenia odtwarzania. Aby ją wystartować należy nacisnąć lewy klawisz myszki, aby zaś przerwać i ponownie wrócić do Power Crawl - musisz nacisnąć prawy klawisz.

Po prawej znajduje się gadżet, wyobrażający przełącznik. Dzięki niemu można opuścić program. Jeśli jednak przed naciśnięciem tej funkcji, dokonałeś zmian, to program wyświetli okno z napisem "Ok to loose changes?". Jeśli nie zależy ci na tym, co zrobiłeś możesz tu nacisnąć "OK", możesz także skorzystać z gadżetu "NO" lub "Cancel", jeśli nie chcesz wychodzić z programu.

Po lewej stronie z kolei, widoczny jest gadżet ze strzałką. Jeśli go naciśniesz tylko raz lewym przyciskiem myszki, to pojawi się na nim strzałka zawinięta w okrąg. Opcja ta służy do "zapętlenia" prezentacji, która po dojeździe do końca, uruchomi się od nowa. Prezentacja nie zapętłona po prostu się skończy, a program będzie czekał, aż nie każesz mu wrócić do głównego ekranu za pomocą prawego klawisza myszki. To się może przydać przy nagrywaniu obrazu z Amigi. Na dole ekranu, po lewej stronie, znajdują się ponadto dwie strefy związane z operacjami dyskowymi.



Są to strefy opisane "Script" oraz "ASCII File". Strefa "Script" służy do zapisania gotowej prezentacji wykonanej Power Crawl na dysk ("Load") lub do jej odczytu z dysku ("Save").

UWAGA!

Prezentacja taka jest zupełnie inna niż wykonana programem Power Page i nie można jej załadować, podobnie jak projektu wykonanego programem Power Page nie można używać w programie Power Crawl. Strefa "ASCII File" służy do wczytywania pliku tekstowego, który ma być pokazany w prezentacji utworzonej za pomocą programu Power Crawl (pole "Load") lub do zapisu tekstu wpisanego w strefie opisanej jako "String" na dysk ("Save").

ZASTRZEŻENIA

"String" służy do wpisywania tekstu, podobnie jak edytor tekstu. Jeśli najedziesz myszką na tę strefę w dowolnym miejscu (byle w granicach czarnego paska), spowodujesz pojawienie się w tym miejscu kursora. Wpisywany tekst zostanie wstawiony pomiędzy znaki, które tam się dotychczas znajdowały. Ponad strefą "String" znajdują się dwa suwaki. Jeden z nich jest opisany "Speed", drugi "Pause". Opcja "Speed" służy do ustawiania prędkości przewijania tekstu, a suwak "Pause" pozwala zdecydować, czy w określonych momentach przewijanie tekstu ma być zatrzymane na określonej ilości czasu. Jeśli ustawisz już odpowiednią prędkość i ewentualnie czas pauzy, musisz oba te parametry zatwierdzić za pomocą znajdujących się pod suwakami pól z napisem "USE".

UWAGA!

Zarówno pauza jak i zmiana prędkości są wstawiane zawsze w miejscu, w którym znajduje się aktualnie kursor.

Jeśli więc chcesz być pewien, gdzie pojawi się pauza lub zmiana prędkości, musisz umieścić kursor gdzieś w obrębie strefy "String". Jak to zrobić wyjaśniono powyżej. Na lewo znajduje się jeszcze strefa, opisana jako "Flash", która pozwala zdecydować, czy przewijany tekst ma migotać, a jeżeli tak to w jaki sposób.

Masz tu do dyspozycji następujące funkcje:

- "No Flash", gadżet ten powoduje wstawienie na aktualnej pozycji kursora specjalnego znaku, który powoduje zakończenie migania.

- "White <-> Black" oznacza naprzemienne miganie tekstu, który raz się będzie robił czarny, a raz biały,

- "Palette <-> Black" oznacza miganie w postaci płynnego przejścia przez kolory palety od aktualnego koloru tekstu do czarnego,

- "Palette <-> White" oznacza to samo, ale w odniesieniu do białego koloru.

Poniżej mamy, podobnie jak w przypadku stref "Speed" i "Pause", pole "USE", służące do zatwierdzenia zmian.

UWAGA!

W przypadku korzystania z możliwości, oferowanych przez "Speed", "Pause" i "Flash", należy pamiętać o tym, że wybrane efekty pojawią się zawsze w miejscu aktualnego położenia kursora. Spowoduje to wstawienie w tekście specjalnych znaków, stanowiących rozkazy, powodujące wywołanie danego efektu. Znaki te są konieczne i nie należy ich kasować, jeśli oczywiście chcemy korzystać z efektu. Należy także pamiętać, że efekt dotyczy zawsze tekstu pojawiającego się w danej chwili przed kursorem, a nie dotyczy on całej zapisanej treści.

Po prawej stronie strefy "Flash", znajdują się gadżety służące do tworzenia dodatkowych efektów związanych z prezentacją. Jest to obszar oznaczony jako "Display". Znajdują się tam następujące funkcje: pole z napisem "Font", który pozwala zmienić katalog z czcionkami, z którego aktualnie korzysta Power Crawl; pamiętaj jednak, że katalog ten MUSI zawierać czcionki przeznaczone dla programu - to znaczy w odpowiednim formacie - możesz przerobić na ten format zwykłą czcionkę, za pomocą programu Power Font. Masz tutaj także do dyspozycji gadżet z obrazkiem przedstawiającym twarz i napisem "Brush". Służy on do dodawania brusha do prezentacji wykonanej Power Crawl. Wystarczy nacisnąć ten gadżet, aby pojawiło się okno przeznaczone do wybierania plików. Musisz w nim wybrać plik z brushem. Zostanie on potem automatycznie załadowany i dodany do prezentacji. Program od razu też go wyświetli, abyś mógł skontrolować jak będzie wyglądać grafika wyświetlona w aktualnej paletcie barw.

Aby wyjść teraz z ekranu pokazującego prezentację, należy nacisnąć prawy klawisz myszki. Pozwoli to wrócić do głównego ekranu programu Power Crawl. Obok znajduje się gadżet, który służy do ustawiania brusha na ekranie. Jeśli go wciśniesz, to ekran programu zniknie i pojawi się drugi ekran, na którym jest wyświetlona prezentacja. Możesz też ustawiać brusha na ekranie za pomocą myszki. W tym celu naciśnij lewy klawisz i przesuвай wskaźnik w dół, górę i na boki - brush będzie przesuwał się po ekranie, zgodnie

z tymi ruchami. Na prawo znajduje się pole z napisem "ZAP". Użyj go jeśli chcesz usunąć brusha z prezentacji, nie kasując go jednocześnie z dysku.

Poniżej, w strefie "Display", znajdują się też dalsze gadżety, uruchamiające inne opcje programu. Pierwszy, bezpośrednio poniżej pola z napisem "Font", służy do ustawiania miejsca na ekranie, w którym ma znajdować się strefa przewijania tekstu. Po wybraniu na tle ekranu zobaczysz niebieski pasek. Możesz najechać na niego myszką, nacisnąć jej lewy klawisz i trzymając go - przesuwać pasek.

Aby zakończyć ustawianie paska naciśnij prawy klawisz myszki. Po prawej stronie znajduje się funkcja, która służy do ustawiania szerokości strefy przewijania tekstu. Podobnie, jak w poprzednim przypadku, zobaczysz niebieski pasek na tle ekranu. Jeśli najedziesz na niego myszką oraz trzymając lewy klawisz, będziesz przesuwał wskaźnikiem w prawo lub w lewo - będziesz mógł w ten sposób ustawiać położenie lewego krańca strefy. Podobnie ustawisz prawy kraniec, ale trzymać musisz wtedy prawy klawisz myszki.

UWAGA!

Aby zakończyć ustawianie, w tym przypadku musisz nacisnąć klawisz ESC.

Funkcja dwóch następnych gadżetów, znajdujących się na prawo od poprzedniego jest już bardzo prosta, ale znowu nietypowa. Pierwszy ustawia niską rozdzielczość na ekranie, a drugi - wyłącza tryb interlace (czyli przeplot, charakteryzujący się nieprzyjemnym migotaniem). Oba pola, jeśli zostaną wciśnięte drugi raz, pozwalają wrócić do stanu początkowego.

Na koniec opisu programu Power Crawl, pozostały opcje związane z czcionką. Na samej górze, po prawej i lewej stronie, znajdują się gadżety, które pokazują aktualnie wybrane kroje. Pierwszy z nich po załadowaniu programu jest od razu wypełniony. Są one logicznie związane z polem oznaczonym jako "Choose", który znajduje się pomiędzy nimi i pozwala wybrać czcionkę, która ma pojawić się w danym (to znaczy, aktualnie aktywnym) gadżecie. Po wciśnięciu "Choose" pojawi się okno, w którym wyświetlone zostaną wszystkie dostępne czcionki. Możesz z niego wybrać dowolną nazwę. Potem musisz zatwierdzić wybór za pomocą znajdującego się w tym oknie gadżetu z napisem "OK". W wyniku operacji w jednym z tych pól pojawi się nazwa Twojej czcionki.



Niżej, pod opcją "Choose", znajduje się gadget "Use", który musisz wcisnąć, jeśli chcesz, aby w trakcie prezentacji została zmieniona czcionka. W tym celu musisz (podobnie jak w przypadku np. efektu migotania tekstu) ustawić kursor w odpowiednim miejscu strefy "String", a potem dopiero nacisnąć "Use". Od wybranego miejsca w napisie rozpocznie się pisanie inną czcionką. Podobnie jak w przypadku efektu migotania do napisu zostaną w tym miejscu dodane odpowiednie znaki sterujące, których nie należy kasować. Poza tym, poniżej pola "Choose", widoczna jest funkcja "Palette", która służy do ustawiania kolorów czcionek. Robi się to identycznie, jak w przypadku użycia gadgetu "Palette" w programie Power Page. Tutaj jednak kolory dotyczą tylko krojów czcionek.

Na górze ekranu mamy jeszcze gadget "Swap", który powoduje zamianę wybranych czcionek w ten sposób, że po jego użyciu w polu oznaczonym "CFont 1" znajdzie się nazwa czcionki, która poprzednio znajdowała się w pozycji "CFont 2" i na odwrót. Następna opcja - "Show" pozwala natomiast obejrzeć wybraną czcionkę bez konieczności uruchamiania całej prezentacji. Jeśli już to zrobisz i będziesz chciał wrócić do ekranu Power Crawl, naciśnij po prostu lewy klawisz myszki.

PROGRAM POWER FONT

Programy składające się na pakiet Power Titler używają czcionek w specjalnym nietypowym formacie. Autorzy nie chcieli jednak ograniczać użytkownika w wyborze czcionek tylko do krojów dołączonych do programu, dlatego w pakiecie znajduje się program Power Font. Służy on do kon-

wersji zwykłych czcionek systemu Amigi na pliki w formacie zrozumiałym dla Power Titlera.

Program składa się z jednego okna znajdującego się na dole ekranu. Na początku, zaraz po wystartowaniu, zobaczysz czerwony poziomy pasek z napisem "Scanning Fonts". Będziesz musiał poczekać aż do jego zniknięcia. W czasie, gdy pasek jest wyświetlony - program sprawdza, jakie czcionki znajdują się w systemowym katalogu "FONTS:". Oczywiście, jeśli czcionki mają być konwertowane, muszą tam się znajdować się kroje inne niż czcionki programu Power Titler, co zwykle ma miejsce. Po lewej stronie okna, znajdują się pola uruchamiające różne opcje, po prawej stronie - małe okno, w którym będą wyświetlane komunikaty.

Opcja z napisem "Font" służy do wyboru czcionki, która ma być skonwertowana. Po jej naciśnięciu zobaczysz okno, które będzie zawierało nazwy dostępnych plików. Wybierasz z niego krój, który chcesz konwertować, a po zniknięciu okna z listą czcionek - musisz nacisnąć gadget z napisem "Convert". Pliki zostaną skonwertowane, a w górnej, początkowo czarnej części ekranu, zobaczysz próbkę pisma wykonanej wybraną czcionką.

Poniżej znajduje się gadget "Palette", znani Ci już z programu Power Crawl, którego sposób użycia i funkcja są takie same, jak w przypadku tamtego programu. Dalej mamy pole "Load Palette", którego wciśnięcie spowoduje wyświetlenie okna służącego do wyboru plików. Dzięki niemu możesz załadować paletę z dowolnego obrazka w typowym dla Amigi formacie IFF.

Dwa następne gadgety służą do operacji dyskowych z czcionkami - co ważne - w formacie już zrozumiałym dla Power Titlera (a więc po konwersji). Pierwszy z nich, "Load CFont", służy do ładowania plików do programu, np. celem obejrzenia. Drugi - "Save CFont", służy do zapisu skonwertowanej czcionki w tym samym formacie na dysk. Zauważ, że przekształcenie krojów możliwe jest tylko w jedną stronę. Poniżej znajduje się jeszcze gadget "Font Dir", który pozwoli Ci załadować czcionkę z systemowego katalogu "FONTS:".

Po prawej stronie widoczne są pola służące do wykonywania efektów na czcionce. "Outline" oznacza, że czcionka stanie się "pusta" w środku, czyli będzie pokazywana jako sam kontur. Dzięki opcji "Bevel" litery staną się pseudo-trójwymiarowe. "Antialias" wygładza krawędzie, a "Brush Mapping" - oznacza, że czcionki, zamiast kolorem zostaną wypełnione brushem. Wcześniej jednak musisz brusha załadować za pomocą gadgetu "Load Brush". Spowoduje to automatyczne pokazanie brusha (aby przerwać naciśnij lewy klawisz myszki). Brusha można później w każdej chwili wyświetlić również za pomocą "Show Brush". Oczywiście po wybraniu każdej z powyższych opcji, musisz nacisnąć gadget "Convert", aby zobaczyć efekt. Na samym końcu mamy pole "About", którego naciśnięcie powoduje pokazanie okienka z informacją na temat programu i autorów.

Aby zakończyć pracę z programem Power Font, musisz nacisnąć mały gadget znajdujący się w prawym górnym rogu jego okna.

Bartosz Kacprzyk

Gagoł. Nauka (znowu) poszła w las



(more art at www.mering.pl)



30 dem na 30-lecie Amigi

Okrągła rocznica trzydziestych urodzin Amigi sprzyja wszelakim rankingom, plebiscytom i podsumowaniom. Korzystając z okazji i my zapraszamy Was do przekrojowego spojrzenia na dokonania amisceny. Ranking trzydziestu najlepszych amigowych dem wszech czasów opracowany został na bazie serwisu pouet.net i osób tam głosujących. Już pobieżny przegląd poniższej listy dem, które, poprzez swoje głosy, użytkownicy uznali za najlepsze, pokazuje, że amigowa scena – mimo wielu historycznych zawirowań - trwa nieprzerwanie. Najstarsze demo, które uplasowało się w rankingu, pojawiło się we wrześniu 1989 roku ("Megademo" grupy RSI), a najnowsze wyszło na Revision 2014 ("Rift" TBL).

Nie trudno zauważyć, że dzieli je okres aż 25 lat! To niesłychane, że amiscena funkcjonuje już taki szmat czasu i wciąż potrafi nas zadziwiać. Mimo, że w rankingu uwzględnione zostały dema na wszystkie modele Amigi i „neo-Amig” do pierwszej trzydziestki udało się przebić tylko demom na modele „klasyczne”. Pod uwagę wzięte zostały tylko produkcje typu demo (do intr i innych produkcji wrócimy, być może, kiedy indziej) i dedykowane Amidze, tzn. nie będące portami z innych systemów.

Miejsce 30 „Norwegian Kindness” Spaceballs

Kod: Slummy
Grafika: Quisten, Menace, Slummy
Muzyka: lug00ber

platforma: Amiga 060 AGA

party: Datastorm 2011
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=56651>

Naszą trzydziestkę otwiera "Norwegian Kindness". Demo wydała jedna z najbardziej znanych amigowych formacji - Spaceballs. Mimo, że ze starego składu nie ma w niej już nikogo, a obecni członkowie tworzą rzeczy zupełnie inne, od tych z czasów „State of the Art”, zaryzykuję też, że te współczesne produkcje Spaceballs także zapiszą się złotymi zgłoskami w historii amigowej sceny. Doskonały koder Slummy, przy wsparciu kolegów, nieprzerwanie wydaje kolejne, świetne dema, zarówno na dopalone Amigi, jak i małe „pięćsetki”. Mimo, że w "Norwegian

Kindness" brakuje trochę dbałości o detale (przejścia między efektami, design), to wciąż jest to solidna produkcja, do której wraca się z przyjemnością. Demo zawiera, między innymi, jeden z lepszych (jeśli nie najlepszy) efekt dymu / chmur, jaki powstał na Amidze. Wypełniają je również efektowne nakładające się przeźroczyste sześciiany, zniekształcenia obiektów oraz zaawansowane efekty oparte o partikle. Największe wrażenie robi jednak tajemnicza, aborygeńska, muzyka, ozdobiona szamańskimi zaśpiewami. Tego na Amidze jeszcze nie było.

Miejsce 29 „Fake Elektronik Lightshow” Ephidrena

Kod: Loaderror
Grafika: Cheetah
Muzyka: Zixaq

platforma: Amiga 060 AGA

party: The Gathering 2003
drugie miejsce
w Combined Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=9549>





Norweska Ephidrena to jedna z najważniejszych grup, które definiowały amigową scenę od drugiej połowy lat 90-tych. Zrealizowali kilkadziesiąt produkcji, z których wiele stało się później „evergreenami”.

„Fake Elektronik Lightshow” zajęło drugie miejsce na norweskim The Gathering 2003, pokonując 17 innych dem (w tym 15 pecetowych) w multiplatformowym konkursie. Produkcja zawiera wszystko to, za co scena pokochała Ephidrenę. Mammy więc dynamiczny „teledyskowy” montaż (pulsowanie obrazu, kolorów, przeskoki ujęć, zniekształcenia, glitche, filtry), perfekcyjną synchronizację efektów z elektroniczną muzyką (tym razem z lekką domieszką hip-hopu), wyborną kolorystykę, „kolażową” grafikę z elementami fotomontażu i płynne, szybkie efekty zoptymalizowane pod procesor 060. „Fake...” to nieco mroczne demo, przenoszące nas w świat dużego miasta, hip-hopu i graffiti, które wciąż świetnie się broni i wygląda jak dobry, współczesny teledysk muzyczny.

Miejsce 28 „Superoriginal” Supergroup

Kod: Britelite

Grafika: Dodke

Muzyka: Mice

platforma: Amiga OCS

party: Datastorm 2010
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=54388>

Jeszcze 5 lat temu, dema na Amigę 500 wychodziły rzadko. Scena niemal w całości przerzuciła się wówczas na procesory 060 i układy AGA. „Superoriginal” było jednym z pierwszych zwiastunów nowej fali, która już wkrótce miała nadejść. Fali powolnego odradzania się sceny OCS. To, co od razu rzuca się w oczy, po odpaleniu dema, to ilość kolorów. Britelite sprytnie korzysta tu z trybów i trików, sprawiając, że demo wygląda jak zaprojektowane na układy AGA. Efekty również

nie przypominają tych ze starych, lecz z lat 90-tych, są nowoczesne i zaawansowane. Oświetlane bump mapy, teksturowane tunele i rozmaite „copperchunky’owe” sztuczki wypadają nieźle, zwłaszcza w takt współczesnej acid-house’owej ścieżki dźwiękowej. Demo zdobyło pierwsze miejsce na szwedzkim Datastorm 2010, a jego koder - Britelite - wszedł wówczas na dobre do elitarnego



grona najlepszych amigowych koderów, gdzie „zasiada” do dziś.

Miejsce 27 „World of Commodore” Sanity

Kod: Chaos, Mr. Pet

Grafika: Cougar, Cruiser, Havok, Olof

Muzyka: Bit Arts, Jester

platforma: Amiga OCS

party: World of Commodore 1992
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=2938>

Czas na pierwszą wycieczkę do odległej scenowej przeszłości. Od „Superoriginal” cofamy się aż o 18 lat, do końcówki listopada roku 1992. To wówczas, we Frankfurcie, odbyła się impreza zorganizowana przez Commodore Amiga „World of Commodore ’92”. Nagrodą główną była tam nowiutka Amiga 3000T i co ciekawe, grupa Sanity wcale jej nie wygrała, zajmując w konkursie „dopiero” drugie miejsce (za „Wicked Sensation” TRSI).

Po latach historia znacznie lepiej oceniła jednak demo Sanity niż TRSI. To dwuczęściowe trackmo zawiera jedną z najbar-

dziej kultowych ścieżek muzycznych, jaka kiedykolwiek powstała. Mowa oczywiście o „Stardust Memories” Jester’a (z ewidentnym nawiązaniem do muzyki z dema „Enigma”). Kodersko znajdziemy tu świetne, jak na rok 1992, efekty, w tym pierwszy zoomrotator (jednoczesne przybliżanie i obracanie obrazu) jaki pojawił się na Amidze (z pamiętnym napisem „Amiga rules”). Jak przystało na Sanity grafika w „WOC’92” również jest najwyższej próby, ale nie może to dziwić, skoro w grupie działali najlepsi graficy na scenie.

Miejsce 26 „Jesus on E’s” Leeds Spreading Division

Kod: Shagratt

Grafika: Shagratt, Mark, Pazza, Watchman

Muzyka: Echo

platforma: Amiga OCS

party: Digital Symposium 1992

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=5265>

W tym samym 1992 roku, ale miesiąc wcześniej niż WOC, w angielskim mieście Rotherham, odbyło się Digital Symposium Party. „Jesus on E’s” nie zrobiło wówczas furory w konkursie, ale z biegiem miesięcy



zaczęło zyskiwać sympatyków. To jedna z pierwszych produkcji, która zapoczątkowała nowy styl, który w późniejszych latach zdominował większość amidem. Ten styl to szybko zmieniające się efekty i błyskawicznie przełączane obrazy, świetnie zsynchronizowane z dynamiczną muzyką rave / techno. „Jesus on E's” nie jest demem wybitnym, ale przykuwa uwagę psychodelicznym, transowym klimatem.

Z uwagi na to, że demo zaprojektowano w ten sposób, że nieprzerwanie trwa przez ponad 30 minut, w latach 90-tych często puszczano je na domowych technoprezerwacjach, gdzie robiło za domowy zestaw DJ'sko – VJ'ski. „Jesus on E's” to demo zainspirowane popularnym wówczas nurtem acid house, który królował w brytyjskich klubach na przełomie lat 80/90. Była to szalona, żywiołowa odmiana house, której słuchacze często wspomagali się narkotykami, najczęściej ecstazy (stąd tytułowe E). Fani zapewne pamiętają słynną historię związaną z grupą The Shamen i ich kawałkiem „Ebenezer Good”, który został zbanowany przez BBC za nakłanianie do narkomanii („E's are good”).

Miejsce 25 **„Smoke & Mirrors”** **Ghostown & Loonies**

Kod: Blueberry
Grafika: Codi, Darklight, Slayer
Muzyka: JazzCat

platforma: Amiga 060 AGA
party: Revision 2013

pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=61215>

Pierwsze miejsce w Amiga Demo Compo na Revision 2013. Polsko – duńska kolaboracja, w której miałem przyjemność wziąć udział. Za „koderskimi sterami” projektu stanął Blueberry – jeden z najznakomitszych amigowych koderów. Dema nie udało nam się ukończyć na Revision 2012 i łącznie (z dłuższymi i krótszymi przerwami) pracowaliśmy nad nim przez prawie dwa lata. „Smoke & Mirrors” to chyba pierwsze amigowe demo utrzymane w stylistyce steampunk'owej (pociągi parowe, sterowce, tajemnicze maszyny), zawierające sporą ilość ręcznie rysowanej grafiki, połączonej z rozbudowanymi obiektami 3d.

Naszym założeniem było stworzenie dema z fabułą, opowiadającego jakąś historię, które jednocześnie jest dynamiczne i intryguje widza. Na potrzeby „S&M” JazzCat skomponował rockowy soundtrack z „żywymi” gitarowymi wstawkami, który jest „napędem” całego scenariusza. Gitarzysta Mateusz Palonek nagrywał swoją partię z takim zapalem, że aż pękła mu struna :) Trzeba było szybko kupić nową, a nagrywkę powtórzyć. Z kolei drugą partię nagrał Robert Szczepaniak, znany starszym scenowcom jako Roberts/Applause.

Do synchronizacji obrazu z dźwiękiem ponownie wykorzystaliśmy GNU Rocket – popularne narzędzie znane ze sceny PC,

które na Amidze daje zupełnie nową jakość i precyzję przy zgrzaniu efektów wizualnych z muzyką.

Miejsce 24 **„Past is Prologue”** **Traction**

Kod: Rale
Grafika: Rle, Shadez
Muzyka: Glxblt

platforma: Amiga 060 AGA

party: Stream 2012
pierwsze miejsce
w Low-End Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=59278>

„Past is Prologue” to kolejne „nowożytnie” demo na naszej liście. Ten niespodziewany, amigowy debiut, znanej wcześniej z peceta, grupy Traction (demo ma zresztą swój pecetowy port) okazał się nad wyraz udany. Produkcja wygrała w 2012 roku fińskie party Stream w łączonym konkursie Low-End Demo. To przykład bardzo dobrze „skrojonej” produkcji z dużą dawką świeżości. „Past is Prologue” napędza charakterystyczna klubowa muzyka w stylu drum'n'bass z którą perfekcyjnie zgrano to, co widzimy na ekranie. Niezwykła dynamika, dopracowany design, kilka mocnych efektów (np. obracające się trójwymiarowe obiekty z punktów / partiki z nałożonym rozmyciem) i specyficzny klimat, który nadają video wstawki ze starych białoczarnych filmów, mogą się podobać. Od roku 2012 Rale zrealizował kolejne amigowe dema, a grupa Traction stała się ważnym graczem na amigowej demoscenie.

Miejsce 23 **„Boogietown”** **Ghostown & RNO**

Kod: Britelite
Grafika: Codi, Darklight, Slayer
Muzyka: JazzCat

platforma: Amiga OCS

party: Revision 2012
pierwsze miejsce
w Oldskool Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=59144>

Polsko – fińskie przymierze. Pierwsze miejsce w Oldskool Demo na Revision 2011. Demo było kolejnym zwiastunem scenowego powrotu Amigi 500, który zaczynał być wówczas coraz bardziej widoczny. Na Revision 2011 koderski kunszt





Britelite'a (zresztą „zgodnie” ze znaczeniem jego ksywy) zaświecił pełnym blaskiem. Oprócz „Boogietown”, zakodował on demo „Kioea” (pod szyldem Mawi), które wygrało Amiga Demo Compo oraz 64k intro „Quotation Marks” (pod szyldem Dekadence), które było drugie w Amiga Intro Compo. „Boogietown” nie zawiera żadnych specjalnie odkrywczych efektów, jest raczej ukłonem w stronę barwnej, bogatej przeszłości amigowej demosceny. Staraliśmy się jednak, aby efekty nabrały tu pewnej świeżości i wyglądały nieco bardziej współcześnie. Naszym założeniem było takie skupienie się na designie i „lekkości”, aby stworzyć maksymalnie płynny flow całej prezentacji. Demo utrzymane jest w stylistyce breakdance i klimacie lat 80-tych, zawiera elektro-breakdance'ową ścieżkę dźwiękową i sporo ręcznie pikselowanej grafiki. Tradycyjnie, w demie przemyciliśmy również kilka mniej lub bardziej subtelnych nawiązań do świata popkultury.

Miejsce 22 **„Smoke Bomb”** **Ozone**

Kod: Dreg
Grafika: God, Xevious
Muzyka: Cueder

platforma: Amiga 030 AGA

party: Mekka & Symposium 1999
trzecie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=170>

W 1999 roku na niemieckim party Mekka & Symposium ukazało się kilka znacznych produkcji. Z perspektywy lat, oprócz „When We Ride On Our Enemies” francuskiej grupy Skarla, do nieśmiertelnych dem przeszło przede wszystkim „Smoke Bomb” hiszpańskiej formacji Ozone. Demo zajęło wówczas „tylko” trzecie miejsce, stając się jednak z czasem jedną z najbardziej kultowych amigowych produkcji. Na przełomie tysiącleci dla wielu grup, które nie były tak biegłe technicznie jak chociażby TBL, było oczywiste, że, konkurowanie z – coraz szybszymi i bardziej zaawansowanymi – pecetowymi demami nie ma sensu. Dlatego niektórzy postanowili wrócić do tego, z czego amigowe dema zawsze słynęły, nie siląc się

na techniczne fajerwerki. „Smoke Bomb” jest tego dowodem. To, trwające dwie minuty z hakiem, niezbyt skomplikowane kodersko demo, jest przykładem fenomenalnego designu, pomysłowości i dynamiki. Przy świetnej funkowej muzyce, na ekranie przewijają się zdjęcia, grafiki, napisy i proste obiekty 3d, tworząc wybuchową mieszankę, która sprawia, że chcemy je oglądać wciąż od początku. Z demem związana jest też pewna ciekawostka z naszego podwórka. Na party Xenium 1999 grupa Lamers przygotowała „Lamebomb”, zabawną parodię opisywanej produkcji.

Miejsce 21 **„Software Make** **The Dance Foam Oil”** **Ephidrena & Kvasigen & RNO**

Kod: Loaderror
Grafika: Nerve, Densho, Leia
Muzyka: Eladamri

platforma: Amiga 060 AGA

party: Datastorm 2011
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=56656>

Ephidrena po raz drugi. Tym razem wsparta przez grupy Kvasigen i RNO. Na dzień dzisiejszy jest to ostatnie amigowe demo, sygnowane nazwą Ephidrena, „Software Make The Dance Foam Oil” zajęło drugie miejsce na party Datastorm 2011 (tym samym, na którym zwyciężyło, opisywane wcześniej „Norwegian Kindness”





Spaceballs) w Amiga Demo Compo. Nie jest to, moim zdaniem, najlepsza produkcja w ich dorobku, ale jej wysoka pozycja w rankingu może świadczyć o tym, że tęsknota za tą formacją wciąż jest na scenie spora. To bardzo sprawnie "zdesignowane" demo zawiera doskonały soundtrack (z tekstem i "robotycznymi" wokalami) i mocne, zaawansowane efekty (świetlisty tunel, voxelball czy cząsteczkowe rozpadanie się napisów). Tradycyjnie, świetnie dobrane kolory i dobrą grafikę uzupełniają pewne novum, czyli wkomponowane w demo video wstawki.

Miejsce 20 **„Lightshaft”** **Elude**

Kod: Kiero
Grafika: Ubik
Muzyka: Chaser

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2009
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=52998>

Czas na kolejny polski akcent. Elude na naszej liście po raz pierwszy i nie ostatni. "Lightshaft", zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na Breakpoint Party 2009 i na dobre rozpoczęło pochod naszej rodzimej grupy do ścisłej czołówki. Już od pierwszego ekranu widać, że członkowie formacji byli wówczas pod sporym wpływem kolegów z The Black Lotus. Ale przecież żadna to ułma, szukać inspiracji u najlepszych. "Lightshaft" to, zaprojektowane z dużym rozmachem, klimatyczne, epickie demo wyciskające z leciwych układów AGA i procesora 060 ósme poty. W produkcji użyto bardzo zaawansowany silnik 3d, który posłużył do zanimowania świetnie wymodelowanych i oteksturowanych scenek. Posępna, pełna patosu, muzyka dobrze ilustruje, to, co widzimy na ekranie. Demo zostało nominowane w kategorii "Najlepsza grafika (na wszystkie platformy)" w nagrodach Scene.org Awards za rok 2009.

Miejsce 19 **„Megademo,”** **Red Sector Inc.**

Kod: Delta, Dr. Beat
Grafika: Dark, Delta, Dr. C, Eddie, Scum
Muzyka: Bit Arts, Dr. C, Mark II, Romeo Knight, SCS

platforma: Amiga OCS
party: Tristar Party 1989
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=3119>

Najstarsze demo w rankingu i zarazem jedno z najważniejszych i najbardziej przełomowych. Było to pierwsze amigowe demo, zrealizowane z tak dużym rozmachem i na tak wysokim poziomie, zupełnie inne, od – w większości prostych – produkcji, które wychodziły wcześniej. W tamtym czasie sporo osób właśnie poprzez RSI „Megademo” zainteresowało



się demosceną, a nawet postanowiło zakupić Amigę. Mimo, że dzisiaj nie robi ono już dużego wrażenia i ma wartość raczej sentymentalną, trzeba pamiętać, że we wrześniu 1989 było to prawdziwy kamień milowy. Po raz pierwszy w amigowym demie można było zobaczyć tak dobrą rysowaną grafikę czy też posłuchać muzyki z gitarowymi riffami i ciekawymi samplewanymi odgłosami.

Była to również jedna z pierwszych udanych prób tak dokładnej synchronizacji obrazu ze ścieżką dźwiękową. Wiele części dema stało się później ponadczasowych, żeby wspomnieć chociażby loader part, w którym Eddie („maskotka” kapeli Iron Maiden) trzyma w ręku animowaną płonąca zapalniczkę, zabawne rysowane głowy Arnolda Schwarzeneggera, „tańczące” w rytm muzyki, trójwymiarowy equaliser, gadająca czaszkę czy „pierzającego robaka”.

Miejsce 18 **„Shake Off The Dust”** **Elude**

Kod: Kiero
Grafika: Substrate, Ubik
Muzyka: Chaser

platforma: Amiga 060 AGA

party: Revision 2011
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=56884>

„Nasi” po raz drugi. Najczęściej w demach Elude przeważają, zaprojektowane z rozmachem, epickie (często mroczne i monumentalne) scenki 3d, połączone (lub nie) jakąś fabularną treścią. Czasem grupa tworzy jednak produkcję, w których dominuje bardziej abstrakcyjna forma wizualna, a treść schodzi na dalszy plan. Przyznam, że w wykonaniu Elude preferuję właśnie ten drugi kierunek, a „Shake Off The Dust” dobrze się w niego wpisuje. Demo zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na Revision 2011. Rozwinięto tutaj pomysły znane z wcześniejszego dema „Dust” czyli fluidy i zniekształcenia trójwymiarowych geometrycznych kształtów, które wyglądają zachwycająco.

Przy produkcji „Shake Off The Dust” do większego głosu w grupie doszedł grafik Substrate, co przełożyło się na większą dbałość o design, zgranie obrazu z muzyką i odejście od patosu, znanego z wcze-



śniejszych dem. Demo otrzymało cztery nominacje Scene.org Awards za rok 2011.

Miejsce 17 **„Lux Aeterna Luceat Eis”** **Ephidrena**

Kod: Loaderror, How, Nerve

Grafika: Cheetah

Muzyka: Zixaq

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2006
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.po-uet.net/prod.php?which=24505>

To ostatnie z "wielkich" dem Ephidreny. Co prawda grupa wydała później jeszcze kilka mniejszych projektów (w tym i opisywane wcześniej "Software Make..."), ale "Lux Aeterna Luceat Eis" to ostatnia ich produkcja zrealizowana w najsilniejszym składzie personalnym i z tak dużym roz-

ną planetę, na której oglądamy pozostałości po wymarłej cywilizacji. I mimo, że niektórzy zarzucali grupie, że demo jest zbyt uduchowione, przekombinowane i statyczne, to bez wątpienia warto je obejrzeć, bo wizualnie jest olśniewające. "Lux Aeterna..." otrzymało zresztą nominacje Scene.org Awards za rok 2006 w kategorii "Best Graphics".

Miejsce 16 **„Lapsuus”** **Maturefurk**

Kod: Mikko, Petri

Gafika: Eetu, Janne, Juha, Saku, Timo

Muzyka: Captain

platforma: Amiga 060 AGA

party: Assembly 2001
pierwsze miejsce
w Combined Demo compo

link:

<http://www.po-uet.net/prod.php?which=3284>

i odpowiedzialne za stworzenie 3DMark - jednego z najpopularniejszych benchmarków na świecie, służącego do testowania wydajności komputerów, a zwłaszcza zamontowanych w nich układów graficznych.

Nie więc dziwnego, że produkcja zawierała niesamowity silnik 3d i zapierające dech animowane trójwymiarowe sceny. Mroczna sceneria, realistyczne, naturalne ruchy postaci i świetne filmowe efekty dźwiękowe okazały się mieszanką nie do pobicia. Większość widzów oglądających demo compo na Assembly nie miała pojęcia, że patrzą na amigowe demo. Dopiero ekran końcowy z napisem "Lapsuus on Amiga" rozwił tajemnicę, wywołując potężny aplauz zgromadzonych. Warto dodać, że nagrodę za pierwsze miejsce wręczył członkom Maturefurk sam Robert J. "RJ" Mical - jeden z twórców Amigi.

Miejsce 15 **„We come in peace”** **Elude**

Kod: Kiero

Grafika: Substrate, Ubik

Muzyka: Chaser

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2010
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.po-uet.net/prod.php?which=54648>



machem. Demo zajęło drugą pozycję na party Breakpoint w 2006 w Amiga Demo Compo, gdzie przegrało, z nieco zapomnianym już dziś i znacznie mniej popularnym "Kilofix" grupy IRIS. Demo "Lux Aeterna..." podzieliło fanów demosceny na dwa obozy.

Było bowiem zupełnie inne od wcześniejszych produkcji, do których przyzwyczaiła nas Ephidrena. Loaderror i koledzy z grupy postanowili pójść tym razem nieco dalej, w kierunku dema artystycznego z awangardową, eksperymentalną ścieżką dźwiękową. Tajemnicze, niepokojące, wyśmakowane i epickie demo, w zasadzie oparte w całości o (świetny zresztą) silnik 3d, przenosi nas na mroczną, opuszczo-

Chyba najważniejszym amiscenowym wydarzeniem roku 2001 było demo "Lapsuus". W tamtym czasie na fińskim Assembly nie było już osobnej kategorii dla dem na Amigę (co ciekawa pojawiła się ona ponownie dopiero 14 lat później na Assembly 2015), dlatego amigowe demo musiały walczyć z produkcjami na, dziesiątki razy szybsze i znacznie bardziej zaawansowane technicznie, pecety. Mimo tego "Lapsuus" rozbiło całą konkurencję w drobny mak, zdobywając oszałamiającą liczbę 6257 głosów! Dla porównania, drugie w kolejności, pecetowe demo "Gerbera" ekipy Moppi Productions uzbierało "tylko" 3950 punktów. Z pozoru nieznaną grupą Maturefurk skrywała jednak gwiazdy, znane wcześniej z grupy Mellow Chips

Grupa Elude nazywana jest czasami, nieco złośliwie, "grupą drugiego miejsca". Etykieta wzięła się stąd, że - na wskutek tajemniczej scenowej Kłątwy Tutanch-Amosa zajmują najczęściej drugą lokatę w kompotech. Na zagranicznej imprezie tylko jeden raz udało im się wygrać i to właśnie za sprawą "We come in peace". Demo ukazało się w 2010 roku, na niemieckim party Breakpoint. Była to ostatnia edycja tej imprezy, organizowana pod - nieco katastroficznym i pesymistycznym - tytułem "Like There's No Tomorrow".

Jak wiemy, Breakpoint ewoluowało później w Revision, ale w tamtym momencie - w roku 2010 - wszystko wskazywało na to, że to zasłużone demoparty, przestanie istnieć. Zmotywowało to wówczas amigową scenę do sporej mobilizacji. Amiga Demo Compo stało na bardzo wysokim poziomie i pokazano w nim aż 11 dem (rekord ten nie został pobity już nigdy później na wielkanocnym party, choć wyrównano go na Finnish Amiga Party w 2013, jednak na znacznie niższym poziomie). Ale przejdźmy do dema. Pochodzi ono z "epickiego" okresu twórczości Elu-



de. Zawiera więc monumentalne scenki 3d (zaprojektowane jak zawsze z dbałością o detale), nieco filmową i patetyczną oprawę dźwiękową (z obowiązkowymi chórami) no i tradycyjnie doskonały kod (mocny 3d engine, bloby, filtry i efekty rozmycia scenek).

Miejsce 14 **„Rift”** **The Black Lotus**

Kod: E-moon, Kalms, Dep,
Erique, Rubberduck

Grafika: Calladin, Duffe, Embretson, Joc,
Lutze, Sammelin

Muzyka: Blaizer

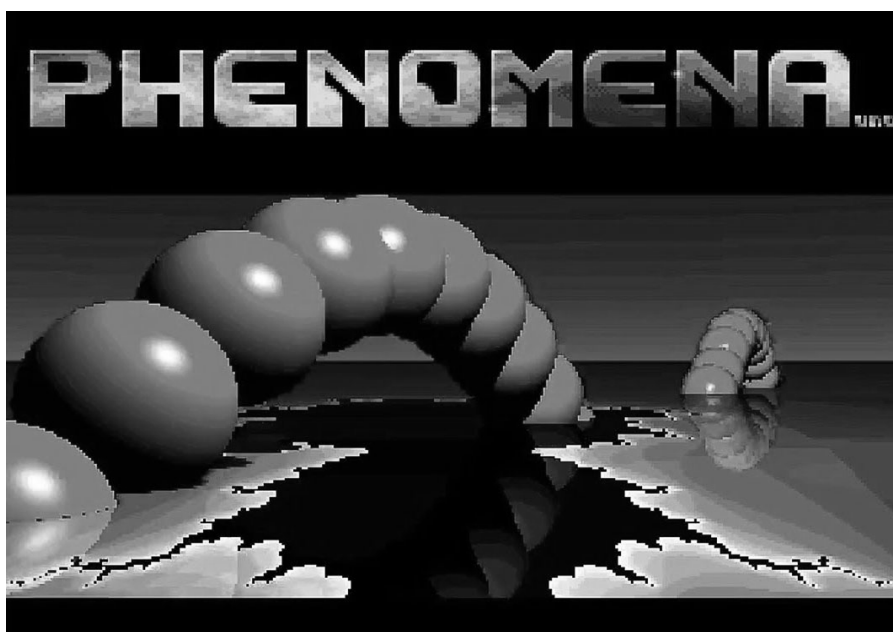
platforma: Amiga 060 AGA

party: Revision 2014
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=62977>

Najnowsze demo w przygotowanym ranking, bo pochodzące z 2014 roku. TBL to grupa legenda, która zaskakująco powróciła po 8 latach milczenia na niemieckim party Revision. Zespół dowodzony - tym razem - przez Emoona, wykonał kawał solidnej roboty, a w prace nad projektem zaangażowanych zostało ponad 10 osób. Produkcja, gorączkowo kończona w niemieckim hotelu podczas trwania party, mimo że zawierała trochę niedociągnięć (które w większości zostały jednak poprawione w finalnej wersji dema, które wyszło kilka tygodni później), odbiła się sporym echem w demoscenowym świecie. Demo zrealizowane jest w stylu i z rozmachem, do jakiego TBL zdążyli nas już przyzwyczaić.



"Rift" zawiera rozbudowane trójwymiarowe scenki, zaawansowane i nowatorskie efekty, niezwykle dopracowaną oprawę graficzną i nowoczesną ścieżkę muzyczną. W demie mamy okazję zobaczyć między innymi ujęcia nocnego, deszczowego miasta, trójwymiarowy posąg na tle burzowego nieba, trójwymiarowe fraktale, doskonałą część z pojawiającymi się pozdrowieniami dla grup w stylu graffiti w tunelu metra czy tańczącą baletnicę w opustoszałej fabryce. Warto wspomnieć, że do zespołu TBL dołączyło sporo nowych, utalentowanych osób, co być może zaowocuje kolejnym demem. Oby tylko nie kazali nam na nie czekać kolejne 8 lat. Demo było nominowane w dwóch kategoriach Meteorik Awards za rok 2014.

Miejsce 13 **„9 Fingers”** **Spaceballs**

Kod: Lone Starr, Major Asshole,
President Screw



Grafika: TMB Designs
Muzyka: Travolta, Vinnie

platforma: Amiga OCS

party: The Party 1993
czwarte miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=100>

Nasz ranking ma sobie za nic chronologię scenowych wydarzeń. „9 Fingers” to sequel dema „State of the Art”, które na naszej liście zajęło znacznie wyższą pozycję, ale powinno być opisane jako pierwsze. Na The Party 1993 oczekiwania wobec Spaceballs (po „State of the Art”) były ogromne. Niestety, mimo sporego wysiłku członków grupy, nie udało im się „przebić” poprzedniej części dema i na kolejnej edycji The Party zajęli w Amiga Demo Compo już „tylko” czwartą pozycję. Mimo, że zarówno publiczność zgromadzona w duńskim mieście Herning, jak i „historia” oceniły „9 Fingers” nieco gorzej niż prequel, demo jest naprawdę niezłe. Tym razem tańczące postacie wykorzystane w demie, widoczne są nie jako jednokolorowe sylwetki, ale jako pełne video-animacje. Demo jest bardzo sprawnie złożone, dynamiczne i zawiera świetny, taneczny soundtrack.

Miejsce 12 **„Enigma”** **Phenomena**

Kod: Azatoth, Judas
Grafika: Azatoth, Imbecille, Terminator,
Uno
Muzyka: Firefox, Tip



platforma: Amiga OCS

party: Anarchy Easter Party 1991
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=394>

Od "Rift" cofamy się o 23 lata, a z niemieckiego wielkanocnego party Revision, przenosimy się do Szwecji na inną wielkanocną imprezę: Anarchy Easter Party 1991. Demo "Enigma" było kolejnym kamieniem milowym w ewolucji amigowej demosceny, które zostanie zapamiętane z – co najmniej – trzech powodów. Po pierwsze, Firefox i Tip skomponowali naprawdę świetną ścieżkę dźwiękową do tej produkcji, po drugie Uno narysował kawał dobrej grafiki, a po trzecie (i najważniejsze) koder Azatoth zakodował kilka przełomowych efektów. Mamy tu wektorowe światy, pierwsze połączenie obracającego się sześcianu z niezależnymi efektami na jego ściankach czy też pierwszy „Star Wars” scroller. Największe wrażenie robi jednak efekt raytracing'u. Był to pierwszy tak zaawansowany raytracer wykorzystany w jakiegokolwiek demie, a funkcji, które posiadał nie miały w swoim arsenale nawet komercyjne programy tego typu, dostępne w tym czasie na rynku.

Miejsce 11

„Human Traffic”
Ghostown & Loonies

Kod: Blueberry

Grafika: Codi, Darklight, Slayer

Muzyka: JazzCat

platforma: Amiga 060 AGA

party: Revision 2011

pierwsze miejsce

w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=56883>

Osoby głosujące w serwisie pouet.net były dla naszej grupy wyjątkowo łaskawe. „Human Traffic” to chronologicznie najstarsze nasze demo w opisywanym rankingu. Jest to owoc pierwszej współpracy z duńskim koderem Blueberryem. Demo pierwotnie miało się ukazać na Riverwash 2010 w Łodzi. Wydaliśmy je jednak dopiero na niemieckim Revision 2011 i to w wersji skończonej tylko w 75% (oddając je na minutę przed ostatecznym terminem), a wersję finalną pokazaliśmy (poza konkursem) na Riverwash 2011. W produkcji, zaprojektowanej z myślą o Amidze z układem AGA i procesorem 060, zobaczyć

możemy, między innymi, podróżujące krwinki wewnątrz żył, tańczący kręgosłup i członków grupy umieszczonych w słoikach z formaliną.

W demie – po raz pierwszy – wykorzystaliśmy system kontroli GNU Rocket, co znacznie ułatwiło nam synchronizację obrazu z muzyką. W ścieżce dźwiękowej, którą tradycyjnie skomponował JazzCat, zaśpiewał gościnnie Michał Kowalonek, obecny wokalista zespołu Myslovitz, którego udało nam się namówić do wzięcia udziału w projekcie. „Human Traffic” wygrało Amiga Demo Compo na wspomnianym Revision 2011, otrzymało również cztery nominacje Scene.org Awards za rok 2011, zdobywając statuetkę w kategorii „Best Graphics”.

Miejsce 10

„Nexus-7”
Andromeda

Kod: Dr. Jekyll, Mr. Hyde

Grafika: Archmage, View

Muzyka: Interphace

platforma: Amiga 020 AGA

party: The Party 1994

pierwsze miejsce

w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=402>

„Nexus-7” to najprawdopodobniej najdoskonalsze demo, jakie powstało na „gołą” Amigę 1200. Zwyciężyło w Amiga Demo





Compo na The Party 1994, z miażdżącą przewagą nad demem z miejsca drugiego (1443 vs 710 głosów) i rozbijając w pył całą konkurencję. Andromeda miała w swoich szeregach niezwykle utalentowanych fachowców we wszystkich dziedzinach, niezbędnych do zrobienia wybitnego dema. Fundamentem był, niezwykle mocny, koderski duet Dr.Jekyll i Mr.Hyde, dwójka wizjonerów, wyprzedzających swoją epokę. Ale skład personalny to nie wszystko, tajemnica Andromedy, tkwiła również w specyficznym podejściu do kwestii designu.

Przejsia między efektami, kolorystyka, estetyczne „opakowanie” efektów były traktowane przez członków grupy z wyjątkowym pietyzmem. „Nexus-7” jest wybor-nym demem, które w małym stopniu się zestarzało. Otwiera je piękna scena, z wirującą galaktyką i napisami początkowymi. Następnie oglądamy szereg innowacyjnych efektów typu gourard pulse, teksturowaną, przeźroczystą kulę, voxel landscape czy motion blur na obrazku. Ale za najbardziej znaną i przełomową scenę uchodzi realistyczna animacja skaczącej lampki (znanej „maskotki” studia Pixar), która wygląda „jak żywa”.

Miejsce 9

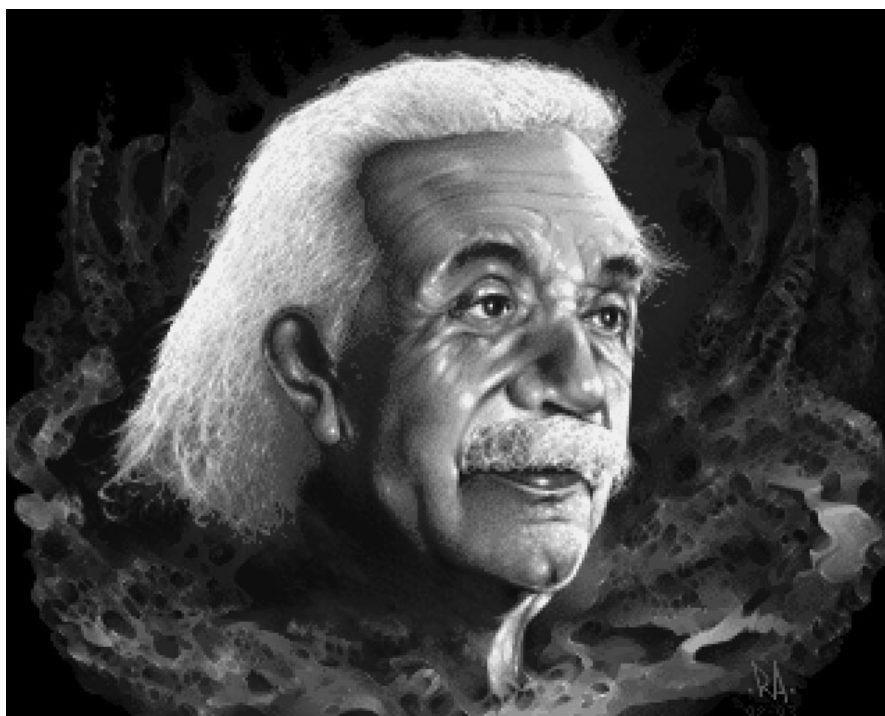
„Arte”
Sanity

Kod: Chaos, McDeal, Mr. Pet

Grafika: Ra

Muzyka: Moby

platforma: Amiga OCS



party: The Party 1993
trzecie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=1477>

Gdybym musiał wybrać tylko jedno, najlepsze demo na Amigę 500, bez wahania wybrałbym kultowe „Arte”. Demo zajęło „dopiero” trzecią lokatę na duńskim The Party 1993 (gdzie wystawiono prawie 30 dem!), ale znacznie lepiej przeszło próbę czasu niż dema na AGE, które ulokowały się wyżej. Co sprawia, że ta francusko –

niemiecka (a właściwie i trochę polska, jako, że główny koder - Mr. Pet - urodził się w naszym kraju) produkcja jest taka wyjątkowa? Wiele czynników. Po pierwsze muzyka. W tamtych latach w demach królowało techno tudzież syntetyczne dyskotekowe rytmy. Świetna soczysta funkowo – jazzowa ścieżka, skomponowana przez Moby'iego była zupełnie nową jakością w amigowych demach (a co więcej, w tym jednodyskietkowym demie udało się upchnąć aż trzy jego moduły). Po drugie grafika. Oprawa graficzna, za którą stał Ra, była imponująca. Pomysły, technika, cieniowania, dobór palet, styl czy sposób rysowania logosów, do dnia dzisiejszego należą do najwybitniejszych pikselowanych scenowych dokonań, który kopiowały później dziesiątki grafików. Po trzecie kod i design. Demo zawiera mocne i estetycznie „oprawione” efekty (oparte głównie o wektory i przekształcenia bitmap), sprawiając, że nawet dzisiaj, niektórzy błędnie sądzą że to demo na AGE. „Arte” to wy-smakowane, artystyczne demo, ze szczyptą humoru i idealną synchronizacją obrazu z muzyką w którym nie brakuje po prostu niczego.

Miejsce 8

„Rink a Dink: REDUX”
Lemon

Kod: Paradroid

Grafika: Facet, Paradroid, Prowler

Muzyka: Magnar, Nuke

platforma: Amiga OCS

party: Revision 2013
pierwsze miejsce
w Oldskool Demo Compo





link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=61182>

Z The Party 1993 wracamy do teraźniejszości. „Rink a Dink: REDUX” grupy Lemon, które zajęło miejsce pierwsze na niemieckim Revision 2013 w kategorii Oldskool Demo Compo, to niespodziewany powrót po 20 latach, świetnego koderza, Paradroida. Demo, mimo, że jest remiksem tego z przed dwóch dekad, robi spore wrażenie. Oldskulowa dbałość o szczegóły, estetyczny design, dopracowane przejścia między efektami i świetna oprawa graficzno-muzyczna, z pewnością mogą się podobać. W projekcie brał zresztą udział jeden z najlepszych amigowych grafików - Prowler. Warto nadmienić, że „Rink a Dink: REDUX” to również pierwsze amigowe trackmo, wydane w czasach „nowożytnych” od bardzo dawna.

Miejsce 7

„Hardwired”

Crionics & The Silents

Kod: Deftronic, Guzzler, Murphy, Saxs, The Spy

Grafika: Mikael Balle, Sionic, Zycho

Muzyka: Jesper Kyd

platforma: Amiga OCS

party: The Party 1991
drugie miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=981>



Z roku 2013 cofamy się o ponad dwie dekady. „Hardwired” zajęło drugie miejsce w Amiga Demo Compo na The Party 1991, zorganizowanym w duńskim mieście Aars. Wspólny projekt pięciu koderów, trzech grafików i jednego muzyka – Jesper Kyd’a (który to jest dziś znanym kompozytorem muzyki filmowej) nawet po ponad 20 latach robi wrażenie. Trackmo zajmowało dwie dyskietki, na których upakowano masę kontentu. „Hardwired” rozpoczyna się świetną sceną, inspirowaną najprawdopodobniej filmami z cyklu „Alien”, w której przenosimy się na statek kosmiczny dryfujący w odległych zakątkach wszechświata. W demie uwagę

przykuwa bardzo dobra oprawa graficzna i klimatyczna muzyka. Jak przystało na przełomowe demo, także i pod względem koderskim pobito tu sporo programistycznych rekordów. Po raz pierwszy na amiscenie pokazano na przykład „jellyvectors”, czyli wyginające się, niczym żelki Haribo, wektorowe obiekty,

Miejsce 6

„Desert Dream”

Kefrens

Kod: Laxity, Zeus

Grafika: Airwalk, Blizzart, Mellica, R.W.O, Laxity, Zeus

Muzyka: Laxity

platforma: Amiga OCS

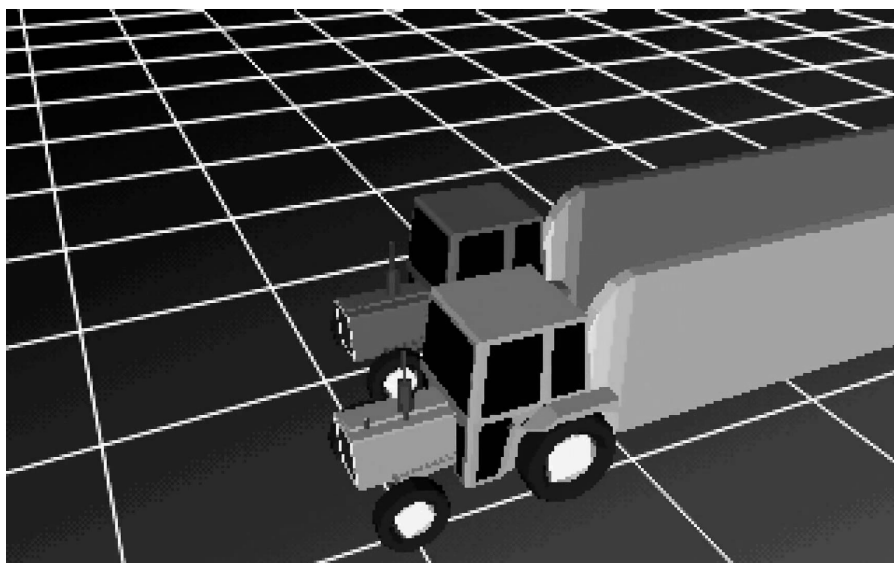
party: The Gathering 1993
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=1483>



Cieężko napisać coś odkrywczego o tak znanym i lubianym demie jak „Desert Dream”. Bez wątpienia jest to opus magnum grupy Kefrens i jedno z najważniejszych, ponadczasowych dem na Amigę, które w wielkim stylu zwyciężyło na The Gathering 1993. Laxity, spiritus movens całego przedsięwzięcia, nie dosyć, że napisał główny kod dema i zaprojektował do niego część grafiki to jeszcze skomponował całą – rewelacyjną zresztą - ścieżkę dźwiękową. Właściwie wszystkie składowe dema są na najwyższym poziomie. Efekty, w których koderzy Kefrens biją masę scenowych rekordów, wspominana



już muzyka, design, zgranie obrazu z dźwiękiem i świetna oprawa graficzna. Podobnie jak w dobrym, kultowym filmie, także i w „Desert Dream” są momenty, które przeszły do scenowej historii. Wektorowy świat, w którym statek Obcych atakuje piramidę kawałkiem melona (zabawna „szpila” wbita konkurencyjnej grupie Melon Design), zębatka, która w pewnym momencie „wlatuje na ekran”, rozcinając go (motyw wykorzystany dużo później chociażby w opisywanym demie „Smoke & Mirrors”) i wiele innych. W 2007 roku demo doczekało się nawet swojego „portu” na C64 (wspólne dzieło grup Resource & Chorus), który wygrał C64 Demo Compo na Breakpoint 2007, a nawet animowanego video remake'u.

Miejsce 5 **„Silkcut”** **The Black Lotus**

Kod: Kalms, Rubberduck
Grafika: Bohman, Louie, Nichosen, Tudor



Muzyka: Blaizer

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2004
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=12034>

W 2004 grupa The Black Lotus była już niekwestionowanym liderem na amigowej scenie. Utalentowani członkowie teamu nie spoczywali jednak na laurach wydając kolejne bardzo mocne demo. Produkcja „Silkcut”, która wywalczyła pierwszą lokatę na niemieckim party Breakpoint 2004 to kolejne „kanoniczne” demo na dopalone Amigi. Możemy w nim zobaczyć na przykład niezwykle klimatyczną filmową scenę z miastem i jadącym pociągiem, animowanego gadającego faceta, przelot nad zimowym górskim pejzażem (wyglądający niczym kadr z filmu „Władca Pierścieni”)

czy zjawiskowy, kosmiczny tunel z animowanymi teksturami. Wizualnie i programistycznie demo przełamywało kolejne bariery zakurzonych procesorów 060 i układów AGA. Docenili je również jurorzy Scene.org, którzy nominowali „Silkcut” aż w czterech kategoriach za rok 2004.

Miejsce 4 **„Jesus Christ Motocross”** **Nature & Traktor**

Kod: Pezac, Yomat
Grafika: Esau, Lance, Yomat
Muzyka: Esau, Lance, Zickbone

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2009
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=52968>

„Jesus Christ Motocross” to jedno z najbardziej zwariowanych amigowych dem, jakie kiedykolwiek powstało. Ukazało się na party Breakpoint 2009, gdzie pokonało, między innymi, opisywane wcześniej „Lightshaft” grupy Elude. Było również nominowane w czterech kategoriach Scene.org Awards w roku 2009. „Jesus Christ Motocross” to niezwykle oryginalny show. Od pierwszych sekund przykuwa uwagę sporą dawką humoru, niesamowitą dynamiką i świetnym zgraniem efektów z zaskakującą muzyką. Ścieżką dźwiękową jest tu bowiem szalony utwór w stylu punk, z wokalami i chipowymi arpedżami. Na ekranie dominują głównie proste obiekty 3d (oczywiście są i obowiązkowe traktory), tunele i zabawne napisy. Demo nie zawiera koderskich fajerwerków, nie pokonuje barier programistycznych, ale jest zabawne, szybkie, płynne i dopracowane, co sprawia, że wciąż ogląda się je z wielką przyjemnością.

Miejsce 3 **„Ocean Machine”** **The Black Lotus**

Kod: Kalms, Rubberduck
Grafika: Louie, Nichosen, Tudor
Muzyka: Yolk

platforma: Amiga 060 AGA

party: Breakpoint 2005
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:
<http://www.pouet.net/prod.php?which=16337>



Na miejscu trzecim (i po raz trzeci) The Black Lotus. „Ocean Machine” wygrało party Breakpoint 2005 ze sporą przewagą punktów nad miejscem drugim (czyli „Multiverse” Loonies) po raz kolejny wprawiając w zachwyt widzów zgromadzonych na tym party. Epicki rozmach, doskonały kod i niesamowita ścieżka dźwiękowa znów okazały się bezkonkurencyjną mieszanką. Kalms i Rubberduck - koderscy magicy - rozwinęli w demie kilka motywów, znanych ze swoich wcześniejszych produkcji. Na uwagę zasługuje na pewno 3d voxel engine, który posłużył im do zbudowania kilku ciekawych scen, a także animowana scena tancerki ze wstążkami (znaczne rozwinięcie pomysłu z opisywanego wcześniej dema „Silkcut”), która weszła do kanonu najbardziej znanych motywów z amigowych dem. Demo było nominowane w czterech kategoriach Scene.org Awards 2005, finalnie zdobywając dwie nagrody (w kategoriach „best soundtrack” i „best graphics”), doczekało się również portu na Atari Falcon 060.

Miejsce 2 **„State of the Art”** **Spaceballs**

Kod: Lone Starr, Major Asshole

Grafika: TMB Designs

Muzyka: Travolta

platforma: Amiga OCS

party: The Party 1992
pierwsze miejsce
w Amiga Demo Compo

link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=99>

To chyba najbardziej znane demo na Amigę 500, demoscenowy odpowiednik „Superfroga”, tudzież „teledysk na jednej

dyskiecie”, jak nazywali je co niektórzy. Pierwsze miejsce na duńskim The Party w roku 1992 i status jednego z najważniejszych dem w historii sceny na wszystkie platformy sprzętowe. „State of the Art” powstało w ciekawy sposób. Najpierw Travolta - nowy muzyk grupy - napisał „Condom Corruption” - świetny, nowatorski, jak na tamten czas, kawalek w stylu techno. Następnie Lone Starr - koder Spaceballs - poprosił kilka tancerek z grupy Behind the Mask, aby zatańczyły do utworu Travolty.

Z występu nagrano niespełna godzinny materiał, który później członkowie Spaceballs zdigitalizowali, przerabiając sylwetki tańczących dziewczyn na wektorowe animacje. To właśnie one, po połączeniu z różnymi efektami pokazywanymi w tle, posłużyły za budulec całego dema. Trackmo „State of the Art” jest doskonale zgrane z muzyką, niezmiernie dynamiczne, i nawet dziś, po tylu latach, zdumiewa swoją pomysłowością i kreatywnością.

Miejsce 1 **„Starstruck”** **The Black Lotus**

Kod: Erique, Kalms, ReJ, Rubberduck

Grafika: Duffe, Louie, Tudor

Muzyka: Blaizer

platforma: Amiga 060 AGA



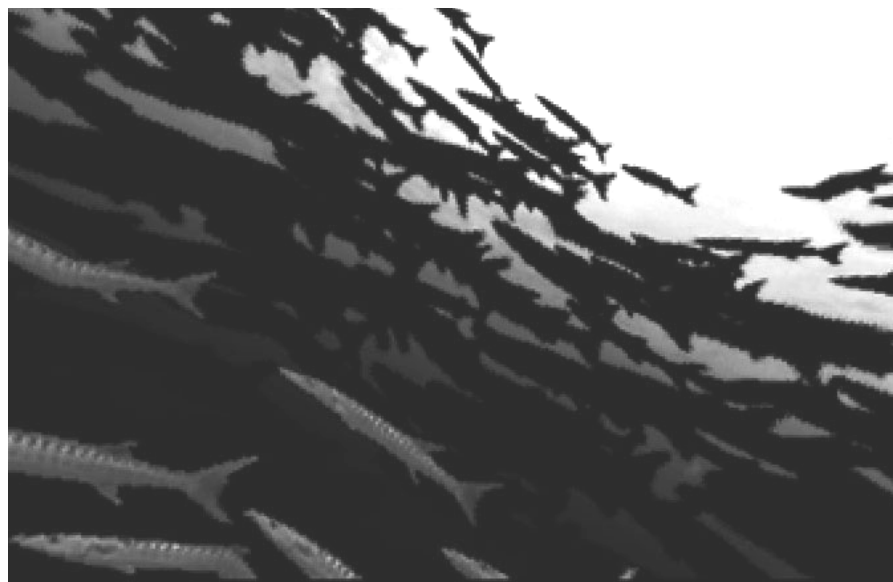
party: Assembly 2006
pierwsze miejsce
w Combined Demo Compo

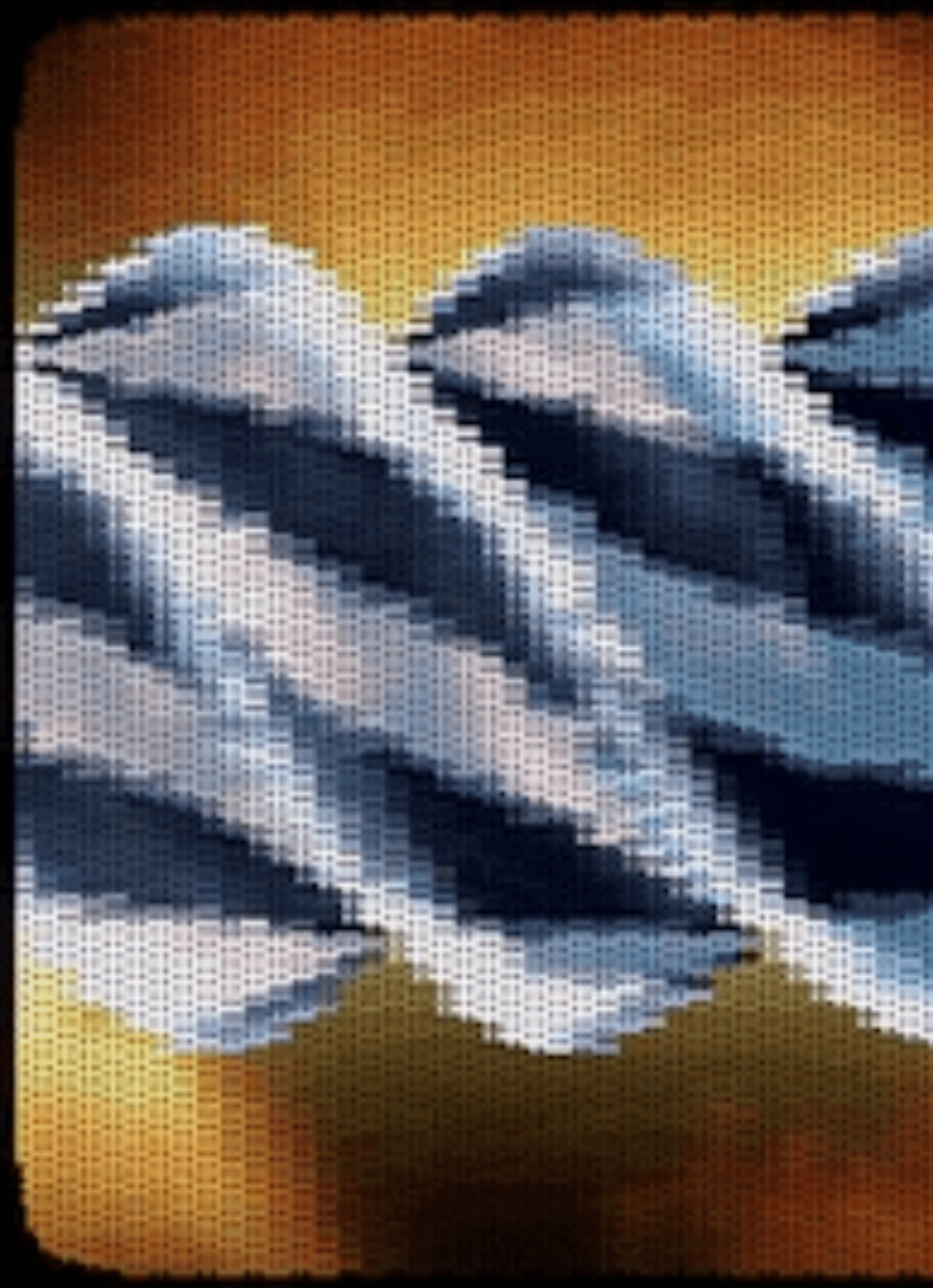
link:

<http://www.pouet.net/prod.php?which=25778>

Lider mógł być tylko jeden. The Black Lotus po raz czwarty i zarazem ostatni. O „Starstruck” napisano już wiele. To wydane w 2006 roku na fińskim Assembly demo, dokonało wówczas rzeczy – na pozór - niemożliwej. Jako jedyne amigowe demo wystawione w głównym multiplatformowym konkursie, pokonało 13 produkcji na - znacznie szybsze i mocniejsze od Amigi - pecety, zdobywając ponad 10 tysięcy głosów. Co prawda opisywane wcześniej demo „Lapsuus” grupy Maturefurk, również dokonało tej sztuki, ale było to jednak aż 5 lat wcześniej, a nie da się ukryć, że od roku 2001, pecety stały się jeszcze szybsze, podczas, gdy pocziwy procesor 68060 wciąż pozostawał taki sam. Mimo tego, TBL dali radę. Demo robi wrażenie już od pierwszej sceny, wielowarstwowego zniszczonego miasta, które przechodząc w chmury służy jako tło do wyświetlenia creditsów. Kolejne efekty zrealizowane są perfekcyjnie zarówno pod względem graficznym, jak i programistycznym. W „Starstruck” widzimy, między innymi, postać kobiety zawieszoną w fa-bryce, spotykamy „robotycznego kraba” przechadzającego się w industrialnym tunelu, lecimy nad trójwymiarowym górskim krajobrazem, zanurzamy się pod wodą, gdzie oglądamy niezwykle realistyczne sceny w morskiej toni, oglądamy nawet kruką, który wygląda jak żywy. Przedstawienie dopełnia klimatyczna muzyka Blaizera i efekty dźwiękowe, idealnie zgrane z obrazem. Jednym słowem, majstersztyk. Demo nominowane było aż w pięciu kategoriach Scene.org Awards 2006 i zdobyło dwie statuetki (w kategoriach „best direction” i „best graphics”).

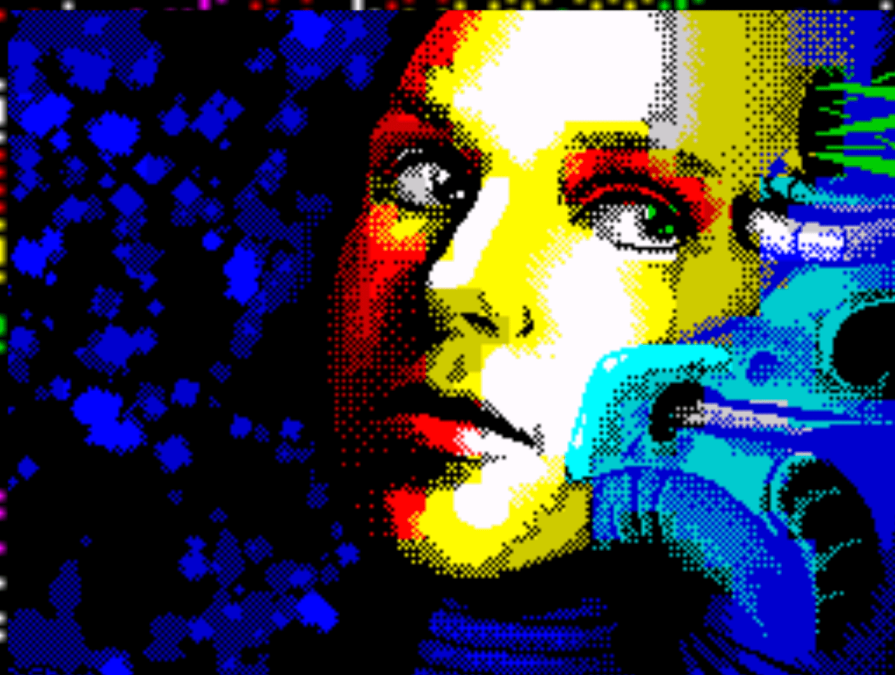
Tomasz "Slayer" Pacyna



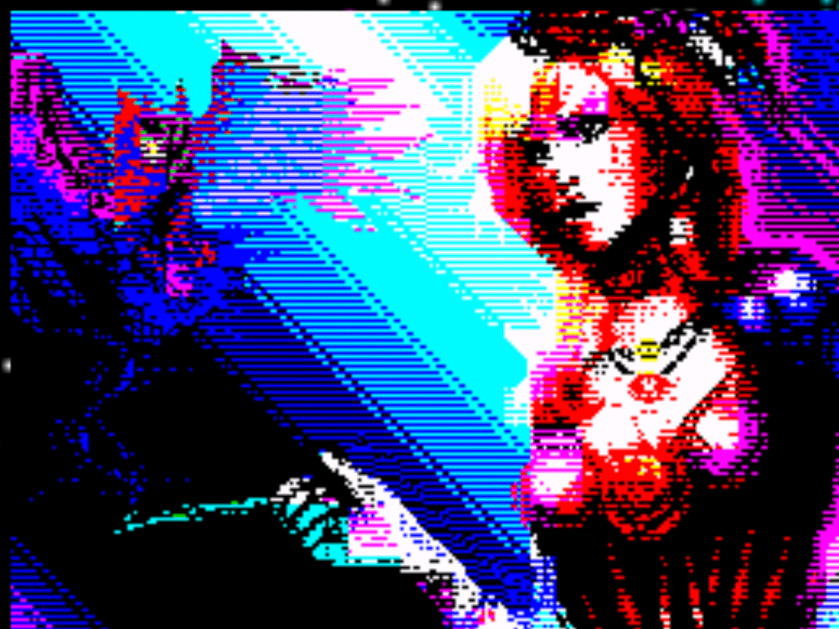




Lux Aeterna
Luceat Eis
(Amiga)



Eihwaz
(ZX Spectrum)



Kpacku Deluxe
(ZX Spectrum)