

Lumberjack Reloaded



Wciel się w wesołego drwala zwanego Lumberjackiem, aby ściąć wielkie drzewo jednocześnie unikając spadających gałęzi. Lumberjack traci zapał do pracy w miarę upływu czasu. Kompletuj bonusy, aby grać dłużej i zdobywać coraz lepsze wyniki!

Wersja CD działa na Amidze CDTV i CD32!

Pozwala także zapisywać i odczytywać listy najlepszych wyników z pamięci NVRAM konsoli CD32.

Wymagania sprzętowe: 512 KB RAM, A500, 1200, CDTV, CD32



Małe jest piękne

W dobie dażenia do coraz miniaturyzacji, większej coraz cześciej zastanawiam się nad tym, co właściwie nam to daje? Oczywiście nie sposób przecenić powstanie układów scalonych, zaowoсо cowało produkcie naszych ulubionych maszyn retro. Jednak to, czy komputer zajmie na biurku kilka centymetrów mniej, czy więcej jest dla mnie sprawą co najmniej drugorzędną.

Żyjemy w czasach, gdy prawie każdy chce mieć większą przestrzeń dla siebie. Niezależnie od tego, czy mówimy o hobby czy sprzęcie codziennego użytku, prawie każdy mówi o oszczędzaniu miejsca na biurku. Monitor CRT jest pod tym względem passe, tak samo jak desktopowa obudowa komputera, a klawiatura. Rzecz nawet jasna monitor LCD jest nie tylko mniejszy, ale najczęściej pobiera też mniej energii. To samo można powiedzieć o laptopie czy tablecie, ale czv przypadkiem nie zapędzamy się coraz bardziej w przysłowiowy kozi róg?

Pojedyncza cecha urządzenia nie powinna być wyznacznikiem chęci jej posiadania. Nie robiliśmy tak 30 lat temu, gdy kupowaliśmy swój pierwszy komputer. Studiowaliśmy wtedy parametry i staraliśmy się wvbrać iak najlepszą maszvne według naszych kryteriów. Mnie osobiście zawsze bardzo podobały się obudowy "małego" Atari - dużo bardziej niż C64. Tak samo potrafiłem docenić charakterystyczną klawiaturę rodziny ST w kontraście do "zwykłej" Amigi. Nie sprawiło to jednak, że sprzedałem swój ulubiony sprzęt, bo wiele innych cech było dużo ważniejszych.

Dzisiaj widzę i słyszę o wersjach mini wielu klasyków, jak C64 czy NES. W większością są one oparte o układy FPGA z "udawanym" komputerem czy konsolą. Zauważyłem, że te produkty kupują często ci sami ludzie, którzy posiadają oryginalne maszyny. Tak więc czy rzeczywiście małe jest piękne? Mam nadzieję, że nikomu nie przyjdzie do głowy robić miniaturowe wersie klawiatur, joysticków i monitorów. Chociaż na tegorocznym RetroKomp/Load Error można było zobaczyć turniej Pac-Mana przeprowadzany na 0,5calowym wizjerze od kamery. A całkiem niedawno na jednej z imprez fani retro rywalizowali w Mario na... odwróconym ekranie. Tu chyba działa zasada: dziwne jest ciekawe.

Nie piszę tego w celu negowania pomysłów organizatorów wymienionych projektów. Wręcz przeciwnie - tylko pokazując coś nietypowego zwrócimy uwagę świata, tak więc działajmy i szukajmy coraz lepszych rozwiązań. Oby były one tylko funkcjonalne, a nie realizowane na zasadzie "sztuka dla sztuki".

Aby pokazać, jak ważne są dla nas imprezy retro, przygotowaliśmy dla Was raport z Koszalin Retro Games Show - imprezy, która odbyła się dosłownie kilka dni temu. Piotr Krużycki razem tym nadesłał materiały w ekspresowym tempie, tak wiec zobaczcie co się tam działo. A działo się naprawdę dużo! Ponadto w całym numerze piszemy o nowej grze na Atari pod tytułem "Janek - historia małego powstańca". Takich projektów sposób nie popierać, aby nie dowiedziało się o nich jak najwięcej osób. Dlatego zapraszam w szczególności na stronę 27.

Adam Zalepa



NUMER 8/2017 (listopad)

ISSN 2450-5862 Redaktor naczelny: Adam Zalepa retrokomp@amiga.net.pl

Autorzy tekstów: Mateusz "Tfardy" Eckert Krzysztof Kliś Piotr "Piter" Krużycki Piotr "Kroll" Mietniowski Michał "stRing" Radecki-Mikulicz Piotr "Sachy" Sachanowicz Marcin Skawiński Mariusz Wasilewski

> **Projekt okładki:** Marzena Bukowska

Korekta: Renata Gralak Sklad: Andrzej Wllczyński

Wydawca: "A2" Aleksandra Zalepa, Łódź

Wszystkie nazwy oraz znaki handlowe





RETROKOMP 8:

Małe jest piękne Doniesienia	
INTEGRACJA	7
Nowe gry prosto z RetroKomp/Load Error 2017 Koszalin Retro Games Show 2017 Moje Top 10 gier Montezuma's Revenge w różnych odsłonach IPN wspiera retro	
ZX SPECTRUM	29
Rozszerzenie ZX-HD CP/M z plusem	
AMSTRAD	36
Wymiana stacji dyskietek w Amstradzie CPC 6128	
COMMODORE	41
Dwie wersje Piracy Samplowanie po polsku Odzyskiwanie danych Commodore LCD	
ATARI	52
Nowe pady do Jaguara Testujemy dla Was 48 in 1 do Atari Lynx Wave 1 Games – nowa fala gier ArtWorks – retro projekty na retro sprzęcie Gwiazdka na 2600 Atari i złącze USB Wykopaliska	
APPLE	71
Filtry DOS 3.3	
AMIGA	73
Port szeregowy do CD32	
Kodowanie znaków w standardzie ISO Automatyczne uruchamianie programów	

Co nowego?

Końcówka roku należy do Atari

Jeszcze w tym roku mamy dwie imprezy dedykowane Atari. Zaraz na początku grudnia wpadamy do Gdańska na wielkie SillyVenture 2k17, natomiast pod sam koniec miesiąca jedziemy do Opalenicy na zlot zorganizowany w 20-lecie pierwszego Copy-Party w tej miejscowości, czyli na Atari Last Party! Wydaje nam się, że zima w tym roku będzie gorąca - do zobaczenia!

Silly Venture 2k17 - 8-18 grudnia 2017 r. http://www.sillyventure.eu

Atari Last Party 2017 - 27-29 grudnia 2017 r. http://www.last.atari8.info

AtariBox - nowa konsola Atari

Głośno jest o nowej konsoli Atari - takiej prawdziwej, z nowoczesnymi tytułami, a nie tylko z wgranymi retro grami. Podobno pisane są dwa ekskluzywne tytuły na ten nowy sprzęt. Z przecieków dotarły do nas informacje o nowej wersji Tempesta! Gra pisana jest oczywiście przez samego Jeffa Mintera. Konsola swoją premierę ma mieć już w pierwszych miesiącach 2018 roku. Ciekawie będzie postawić na biurku nowy hardware ze znaczkiem góry Fuji w 2018 roku. Więcej informacji znajdziecie na poniższej stronie:

https://ataribox.com

Za oceanem wielka impreza retro - Portland Retro Gaming Expo

Od 2006 roku w USA organizowana jest wielka impreza dedykowana klasycznym konsolom, arcade oraz fliperom. Co roku premierę ma tam kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt nowych tytułów na konsole, od Atari VCS, poprzez Mattel Intellivision i NES, aż po XBOX 360. W kolejnym numerze RetroKompa opiszemy ciekawsze premiery. Szkoda tylko, że to tak daleko od nas. Więcej info na:

http://retrogamingexpo.com

Premiera "07 Zgłoś się" na SV 2k17

Po 3 latach prac na grą tekstową przeznaczoną na komputery Atari 8-bitowe, na party Silly Venture 2k17 nastąpi jej premiera. Gra jest konwersją ze Spectrum. Poprawione zostały jednak liczne błędy,











DONIESIENIX

zmieniona została szata graficzna oraz oprawa dźwiękowomuzyczna. Gra będzie dostępna za darmo (udostępniony będzie plik), poza tym będzie można nabyć wersję kolekcjonerską, przygotowaną przez Retronics na cartridge'u w pudełku z drukowaną instrukcją. Prawdopodobna cena wersji kolekcjonerskiej to 99 zł. Zapowiada się naprawdę ciekawy tytuł! Recenzja w kolejnym numerze RetroKompa.

Nowa wersja programu Recoil 4.1.0

Aby odtworzyć obrazki z takich platform jak Amiga, Amstrad CPC, Apple II czy Atari 8-bit, a także wiele więcej, uruchom nową wersję programu Recoil. Program dostępny jest Windowsa, Linuksa, macOSa, a także na Androida. Jest bardzo użyteczny oraz oczywiście darmowy.

Drugi tom książki "Atari ST and The Creative People"

Pierwsza część książki obejmowała lata 1984-1990, tom drugi ma obejmować lata od 1991-1993 roku historii sceny Atari ST. Planowany jest także trzeci tom. Pierwszy tom był wydany przepięknie, bardzo merytoryczny ukazywał wiele ciekawostek tamtego okresu. Zapraszamy na stronę **microzeit.com**, gdzie znajdziecie więcej informacji na temat tej obowiązkowej pozycji każdego ST-kowca.

Nowości dla Atari 5200

Do konsoli Atari 5200 można sobie sprawić cartridge na kartę SD "Ultimate SD Wafer Drive" by ATARIMAX. Na dołączonym nośniku o pojemności 8 GB zainstalowana jest licencjonowana gra Beef Drop. Resztę musimy sobie

sami "wrzucić". Cena tego carta ustalona została na około 129 dolarów, a kupić go możemy na Amazonie oraz eBay'u.

Altirra 2.90

Mamy kolejną wersję tego świetnego emulatora komputerów Atari 8-bit oraz konsoli Atari 5200. Tradycyjnie o zmianach poczytamy na oficjalnej stronie projektu (poniżej), skąd można go za darmo ściągnąć:

http://www.virtualdub.org/altirra.html

Polska gra pantografowa dla Atari ST

"Janek - historia małego powstańca" to gra pantografowa zaprogramowana na podstawie książki której autorami są panowie dr Maciej Słomczyński oraz Beniamin Tytus Muszyński. Więcej informacji szukaj w tym numerze RetroKompa.







Wkrótce premiera trzech nowych cartów na Jaguara

Na Portland Retro Gaming Expo będzie miała miejsce premiera trzech nowych cartridge na konsolę Atari Jaguar. Są to: "Jeff Minter Classics", czyli dwie klasyczne gry, nowy tytuł ze stajni Oriona, czyli "Escape 2042" - szybka platformówka oraz "AstroStorm" - kosmiczna strzelanina. Gdy tylko te profesjonalnie wydane cartridge dotrą do nas, spodziewajcie się recenzji w naszym magazynie.

Eye of the Beholder znów w sprzedaży

Ta gra jest mocno poszukiwana przez użytkowników konsoli Atari Lynx. Z jednej strony kilka lat temu gra została wydana w dużym nakładzie - około 100 sztuk, a z drugiej - jest świetnie wykonana i wyciąga wiele z kolorowego ekranu Lynxa. My w redakcji nie zdobyliśmy pierwszego nakładu, ale na pewno będziemy mieć drugi.

Moggy na Commodore 64

Pojawiła się nowa ciekawa gra zręcznościowa na C64. Musimy z niej pomóc bohaterowi zebrać wszystkie klucze w każdym pokoju, unikając wielu przeszkód. Grafika nie jest najlepsza, ale bardzo przypomina stare dobre gry z lat '80-tych. Poza tym trzeba tu pogłówkować, co oczywiście wszyscy lubimy. Gry szukajcie na stronie:

http://tnd64.unikat.sk/f_m.html#Moggy

Universal C64 Cartridge

To nowy cartridge dla Commodore 64, który posiada 256 KB pamięci, do której można wgrać dowolne oprogramowanie. Sprzęt był testowany na starej i nowej wersji C64, a także C128, a więc jest naprawdę uniwersalny. Dodatkowo posiada przycisk Reset. Całość kosztuje 28 euro, a więc trochę ponad 100 zł. Więcej informacji i bardzo dużo zrzutów ekranowych można znaleźć na stronie:

http://www.lemon64.com/forum/viewtopic.php?t=65996

VIC-2000 Expander

Kolejny świetny projekt dotyczy modelu VIC-20. Rozszerzenie posiada wyjście wideo VGA, 16 MB pamięci, sprzętowe sprajty, a także 8-bitowy dźwięk (aż 4 kanały!). Jest to coś niesamowitego, o VIC-2000 będziemy pisać więcej w kolejnym numerze RetroKompa. Na razie zobaczcie szczegóły na stronie:









Nowe gry prosto z RetroKomp/Load **Error 2017**

Każda impreza z cyklu RK/LE to święto dla osób spragnionych nie tylko nowej muzyki czy grafiki scenowej. Nie mniej ważne są gry, które pojawiają się w coraz większej ilości. W tym roku mieliśmy gry zręcznościowe, logiczne, a nawet jedną ekonomiczną. Wszystkim uczestnikom serdecznie gratulujemy! A krótki przegląd oto najciekawszych produkcji.

AMIBOX

Platforma: Amiga 68K, ECS/AGA/GFX

Wymagania: Kickstart 2.0, 1MB RAM, iff.library

Autorzy: Czeslaw 'Leon' Mnich, Robert 'Phibrizzo' Krajcarz

Gra uruchamia się na dowolnej Amidze ECS/AGA z 1 MB pamięci i Kickstarcie 2.0. Gra dostępna jest w wersjach na dyskietkę oraz na dysk ciekawe, twardy. Со potrafi uruchomić się także na kartach graficznych.

AmiBOX to era logiczna, w której musimy połączyć wszystkie elementy w jedną sieć. Na każdej planszy znajduje się jeden nadajnik i kilka odbiorników, z którymi mamy się połączyć. Każdy element można dowolnie obracać w każdym kierunku.

Aby ukończyć poziom, musimv połączyć wszystkie odbiorniki z nadajnikiem używając wszystkich elementów na ekranie. Oczywiście

mamy limit czasowy na wykonanie zadania.

BLASK

Platforma: Amiga

Autorzy: Marcin ,Mastaszek' Wizner, Krzysztof `Koyot1222` Matys, Przemysław 'Groovebox' Nowakowski

Język programowania: AMOS



Jest to pra typu FPS, gdzie celem etapu jest wyeliminowanie wszystkich przeciwników i wyjście przez ostatnie drzwi. Przeciwników możesz oślepić specjalną lampą, na moment będą oni bezbronni, w tym czasie możesz użyć już na przykład kuszy. Gra nie jest skończona.

BREATHALYZER

Platforma: Commodore 64

Autorzy: Traq/Altair, KK/Altair, Kuba, Wieczor/Lamers

Prosta gra polegająca na trafieniu kluczem w dziurkę. Wydaje się łatwe do wykonania lecz jest to trudniejsze gdy wszystko przed twoimi oczami porusza się - i dziurka i klucz. Ciekawostką jest fakt, iż grafikę do gry przygotował syn kodera - Kuba. Czekamy na kolejne realizacje!

CRAZY PRIEST EXTRA

Platforma: Amiga OCS 020,2MB CHIP RAM

Autorzy: Sordan, Aszu, JMD

Crazy Priest Extra jest darmowa, ale planowana jest też kolekcjonerska wersja pudełkowa, z dołączoną płytą CD i instrukcją. Autorzy planują w niej dodać więcej poziomów, być może pojawią się również dodatki takie jak plakat lub magnes na lodówkę. Wszystko ma być w niskiej cenie.

Gra powstała na Amos Pro 2.0 i programowana była TYLKO na prawdziwej Amidze, nie był używany emulator.





W grze sterujemy kapłanem i eksplorujemy labirynty. Wygląda to bardzo dobrze. Efekty dźwiękowe wywoływały wielką radość wśród oglądających GameDev, tak więc musicie się zapoznać z tym tytułem. Gra jest w wersji na jednego oraz dwóch graczy. **Platforma:** Atari Jaguar

Autor: Jeffrey Johnson

Język programowania: Raptor Basic

Następną grę autor pisał cztery tygodnie i jest już kompletna, ukończona. Mamy cztery tryby



rozgrywki. Sterujemy ustami które mają zjeść jak największą ilość niezdrowego jedzenia, takiego jak frytki, hamburgery unikając marchewek, kapusty innych i zdrowych rzeczy. W jednej z opcji mamy możliwość zagrania oryginalnej wersji z Atari 2600. Mamy tu ciekawe wykonanie, gra wygląda trochę jak FPS.

GIEŁDA C64

Platforma: Commodore 64

> Autor: RISC

Ta gra została napisana już wiele lat temu i z okazji imprezy RetroKomp/ Load Error 2017 autor postanowił ją upublicznić. Jest typową handlówką, w której zadaniem gracza jest "tanio kupić i drogo sprzedać".

Na starcie możesz pożyczyć od banku 30000 zł, choć masz też trochę własnych oszczędności na PKO. Sprawdzasz czy posiadane przez ciebie towary mają wyższą cenę czy warto kupić, czy może sprzedać? Pamiętać musisz o tym, że z każdą turą rośnie twoje zadłużenie w banku (o 5%) oraz ewentualne oszczędności (o 2%). Gra daje nam ciekawe wrażenia.

IMPSBRU

Platforma: Amiga OCS

logiczna na Amigę OCS, Gra polegająca doprowadzeniu na czerwonego sześcianu do kolorowego pola. Ruch może być wykonany tylko wzdłuż krawędzi figur przystających do sześcianu. Haczyk polega na tym, że figury te są tzw. "figurami niemożliwymi", i nie mogą zaistnieć fizycznie w przestrzeni trójwymiarowej, do której jesteśmy przyzwyczajeni.

Podczas rozgrywki musimy ruszyć szare komórki, których nie mieliśmy możliwości wcześniej użyć. Imposibru prawie na każdym kroku przypomina nam, że nie możemy myśleć po staremu, a skłania do wytężenia swojego postrzegania przestrzeni o nieco abstrakcyjne rozwiązania. Nawet po setnym ukończonym poziomie, każdy nowy jest w stanie zmusić do mocnego pogłówkowania.

Na planszę składają się 24 pola. W każdym polu w sześciu kierunkach możemy umieścić odcinek figury. Każda plansza zawiera również punkt początkowy (czerwony sześcian, którym się poruszamy), jak i punkt końcowy, do którego musimy dotrzeć aby ukończyć etap.



Gra jest napisana w języku C i opiera się o developerską wersję silnika Amiga C Engine (w skrócie ACE). Mimo to jej wymagania spełnia absolutnie każda Amiga, włącznie z Amigą 1000. Gra jest dostępna w formie skompilowanej, jak i w formie źródeł na Githubie.

LUMBERJACK GB

Platforma: Nintendo Game Boy

Autorzy: tmk, Krzysztof "Koyot1222" Matys, Simone "JMD" Bernacchia

Jest to, napisany od podstaw i bardzo dobrze dostosowany do sprzętu, odpowiednik tei samej qry Lumberjack, która ukazała się na Commodore 64, a niedawno także na Amigę 68k. Na uwagę zasługuje fakt przeniesienia grafiki, która wygląda bardzo sympatycznie, mimo ograniczeń. narzuconych Teraz można pograć na kilku komputerach i zdecydować, wersja która jest najlepsza.





OPENFIRE

Platforma: Amiga

Język programowania: C

Wymagania sprzętowe: Amiga OCS 020 (docelowo 68000 14MHz) 2MB CHIP, 1 MB FAST Kolejna gra jest inspirowana tytułami takimi jak Return Fire czy Fire Power. Zasiądź za sterami czołgu i podbij bazę przeciwnika! Produkcja rozwijana jest w duchu Open Source, dzięki czemu możesz ją dopasować do własnych gustów.

Gra obecnie ma zasady jak te znane z gry Battlefield - każda drużyna mając ograniczoną liczbę żyć musi utrzymać kontrolę na większości planszy. Dodatkowo, automatyczne wieżyczki strzelnicze utrudniaja zdobycie bazy przeciwnika - możesz je zniszczyć lub ominać. Jeśli przejmiesz bazę, wszystkie niezniszczone wieżyczki przechodzą na Twoją stronę. Wygląda to całkiem obiecująco, a z tego co wiemy autor zamierza jeszcze rozbudować rozgrywkę.

Obecnie jedynymi przeciwnikami są wspomniane wieżyczki. Niedługo pojawią się pojazdy sterowane przez komputer, zaś docelowo planowany jest tryb drużynowej rozgrywki sieciowej do 8 osób.

VILQ ADVENTURE

Platforma: Sega Mega Drive

Autorzy: Axi0maT, Koyot1222, AceMan

Gra platformowa napisana w języku C, pokazano jej demo. Należy omijać wrogów oraz znajdować wilcze przysmaki. Gra ma przepiękną i bardzo płynną grafikę. Czekamy na ostateczną wersję.

Piotr "Piter" Krużycki



Koszalin Retro Games Show 2017

Po imprezie naszej RetroKomp Gdańsku w minęło ledwie parę tygodni, mieliśmy kolejne a już spotkanie większym W gronie w naszej okolicy. Największą imprezą tego typu w Polsce (jak sami organizatorzy ją reklamują) jest Retro Game Show w Koszalinie.

Była to już czwarta odsłona tej imprezy. Organizatorami są chłopaki z Koszalińskich Retro Komputerów & Konsol i w tym roku mieli kłopoty ze znalezieniem miejsca, ale na szczęście udało im się zdobyć nowe w ostatniej chwili. Retro Game Show w tym roku (i mam nadzieję że już na stałe) odbył się na korytarzach w Politechnice Koszalińskiej.

Miejsce to moim zdaniem nadaję się prawie idealnie na tego typu imprezę. Widziałem same plusy tej lokacji, czyli szerokie korytarze pozwalające na wygodne ustawienie stanowisk w odpowiednich odległościach. Całość fajnie się komponowała, to znaczy: komputery i konsole były rozstawione równomiernie w każdą stronę świata i

nikt praktycznie nie był ukryty, czy siedział gdzieś za rogiem. My, czyli pierwszy rzut ekipy trójmiejskiej składający się z Cichego, Oskara, Bartka030 oraz mnie, dotarł na miejsce punktualnie, około godziny 10-tej. Od razu zwróciły naszą uwagę świetnie przygotowane stanowiska, z przedłużaczami. podpiętymi już Wystarczyło się "wpiąć" z naszymi maszynami i odpalić je. Najczęściej tego typu imprezach po na przyjeździe zaczyna się "walka o prąd", a tu było zupełnie inaczej.

Mieliśmy bardzo komfortowe warunki, wszystkie miejsca były też

zaplanowane i każdy z wystawców otrzymał mailem (kilka dni wcześniej) ręcznie wyrysowaną mapkę sytuacyjną. Nasze stoisko składało się z około 10 maszyn, w tym kilku Amig, m.in. A500 z Vampirem, która dla odwiedzających - tych bardziej zorientowanych - była co najmniej zastanawiająca i oglądali ją z każdej Kolejnym ciekawvm strony. zestawem u nas było Atari 65XE z odpalona grą Pacman, lecz rozgrywkę prowadziło się na ekranie o przekatnej 0,5' (słownie: pół cala)! Jednocześnie był też podgląd na normalnym już TV (patrz zdjęcie).

Cały czas oblegane były nasze dwie konsole i uruchomione bijatyki - na Saturnie Mortal Combat, a na Jaguarze Ultra Vortek. Próbowaliśmy "edukować" zwiedzających, tak więc uruchamialiśmy tytuły, gdzie nie miażdżyło się przeciwnika, a krew nie lała się na ekran, za to należało trochę więcej pomyśleć. Niestety takie stanowiska natychmiast zostawały puste.

Przez cały dzień praktycznie większość stanowisk było zajętych. Zwiedzających można podzielić, po połowie, na rodziców z małymi dziećmi oraz na chłopaków średnio



Pacman na półcalowym ekranie! (Atari 65XE) potrafił zrobić wrażenie.

kilkunastoletnich znających już temat gier retro. Pierwsza grupa bardzo często składała się tylko z mamy i dzieci 4-10 lat, co oznacza że przyszli na RGS2017 z premedytacją. Tak po prostu postanowili spędzić dzień wolny. Dla mnie najciekawszą sytuacją, której byłem świadkiem i zdołałem wykonać zdjęcie, była scena, gdzie chłopak grał w Dooma, natomiast mama trzymając go na kolanach mocno gestykulując, wskazywała mu niebezpieczne miejsca i krzyczała: "uważaj za rogiem zaatakuje Ciebie diabeł!" lub " uciekaj z wody, ona jest zatruta i tracisz energię!". Widać było, że znała ten tytuł, widocznie miała braci, z którym grała w Dooma kilkanaście lat temu. Widać było naprawdę, że oboje świetnie się bawią.

Na pochwałę zasługiwał kącik z fliperami, których były 3 sztuki i były zajęte przez cały czas. Praktycznie nie było momentu, aby stały puste, ustawiała się do nich długa kolejka. Mnie się nie udało zagrać ani razu, a dotknałem flipery dopiero, qdy pomagałem zapakować je wieczorem samochodu dostawczego. do Przebojem całego Retro Game Show była konsola Game Cube 7 bębenkami. Cały czas było słychać wystukiwane na nich rytmy i oklaski. Całe rodziny świetnie się przy tym bawiły.

Pod wieczór pojawiła się druga tura naszych chłopaków z Trójmiasta, czyli Żuraw oraz Sachy. Chłopaki doświadczyli także powrotu do



Władze uczelni w osobie Prodziekana przy Pacmanie.



starych czasów, ponieważ jechali do Koszalina pociągiem i tak jak kiedyś, opóźnienie pociągu wyniosło... 70 minut na planowanych 230 minut podróży. Pojawili oni się już na tyle późno, że właściwie zabraliśmy swoje rzeczy i udaliśmy się do Domu Studenckiego, gdzie nieodpłatnie organizatorzy załatwili nam nocleg w pokojach dwuosobowych. Standard wysoki, łazienka, kuchnia. Podobno chłopaki z Koszalina zostawili nam po kilka piw w lodówce - niestety nikt z nas nie zajrzał do nich, a szkoda.

Po zostawieniu rzeczy poszliśmy do Pubu Graal, gdzie byliśmy umówieni na after party. Pojawiło się tam około 20 osób i tu przy rozmowach o demoscenie oraz o planach na nadchodzące różne imprezy, piwo lało się strumieniami. Tutaj też na



tajne hasło które brzmiało "szuflandia" wypowiedziane po cichu, otrzymywaliśmy rabat przy zakupie złotego napoju. After party podobno zakończyło się po 4 rano, my jednak, zmęczeni - wyszliśmy po 2.

Na stanowiskach pojawiliśmy się znowu punktualnie o 10. Myślałem, że w niedzielę przyjdzie mniej osób, myliłem się, frekwencja dopisała i do godziny 15, o której do cała impreza się kończyła, cały czas były mniejsze lub większe tłumy zwiedzających. Przez dwa dni Retro Game Show 2017 przewinęło się około 2500 osób. Trzeba to zapisać na wielki plus. Nigdzie nie widziałem tak różnych konsol i komputerów.

Chvba 1/4 maszyn wystawiony widziałem po raz pierwszy na własne oczy, niekiedy nie wiedziałem nawet o samym ich istnieniu. Pochwalić należy także chłopaków z Koszalina za przygotowanie przy większości maszyn opisów technicznych, krótkiej historii, głównej konkurencji czy wypisanie wad i zalet konsol oraz komputerów. Naprawdę fajnie to wyglądało i dostarczało cennych informacji nawet nam, "starym wyjadaczom". Przez dwa dni prowadzone były też prelekcje na różne tematy, na przykład mogliśmy dowiedzieć się jak programować retro a także o historii konsole, i wszystkich modelach Amigi. Oczywiście nie zabrakło konkursów, było tradycyjnie Sensible World of Soccer na Amidze, Tetris na Game Boya czy turniej w Ponga! Na koniec rozdawane były nagrody przygotowane dla zwycięzców.

Całą imprezę oceniam na 6-tkę. Niczego nie brakowało, założenia, że ma być to Retro Game Show, czyli skupiamy się na grach - spełnione zostało naprawdę w 101%. Pełno było egzotycznych konsol, takich jak PC Engine z Japonii czy Smile z Niemiec. Każde stanowisko miało inną maszynę, a wszystkich było

około 150. Musiałem kilka razy przejść się po korytarzach, aby wszystko sprawdzić i obejrzeć. Przeważnie demoscenowych na imprezach mamy tylko A500, A600 i A1200 lub ST, STe i Falcony czy inne Spectrumy. Wiem, że władze uczelni osobie Prodziekana Roberta w Berezowskiego także były pozytywnie zaskoczone zainteresowaniem Retro Game Show i ilością odwiedzających. Na pewno za rok impreza odbędzie się w tym samym miejscu. Szczerze polecam odwiedzenie jej, nawet gdybyś miał pokonać większą ilość kilometrów aby się tu dostać. Do zobaczenia za rok!











Tłumy przy fliperach i arcade.



Strefa turniejowa - Sensible World of Soccer na Amidze.

Moje Top 10 gier

Jak każdy fan retrogamingu i ja lubię pograć od czasu do czasu w którvś ze starych dobrych przebojów. Mam swoje ulubione tytuły, w które gram nieprzerwanie od dzieciństwa i które pomimo upływu lat wciaż potrafią przykuć mnie do monitora na długie godziny. Co prawda, coraz częściej proceder ten "uprawiam" przy pomocy emulatorów, jednakże emocje pozostają zawsze te same - zachwyt nad prostota i magia niekiedy ponad 20-letnich gier.

Poniższe zestawienie składa się z tytułów, w które gram najczęściej. Nie jest to ranking pod względem "miodności", grafiki czy dźwięku, a jedynie wykaz gier, dla których potrafię zarwać kilka nocy. Również nie ograniczam się do jednej platformy, bo gram na sprzęcie ośmiobitowym, jak i na nowszych maszynkach.

Każda z retro platform posiada bowiem przynajmniej po kilka pozycji wartych uwagi, stąd też w zestawieniu jest Amiga i Spectrum, małe i duże Atari. Załączone zrzuty ekranu pochodzą z odpowiedniej platformy, aby pokazać różnice pomiędzy różnymi wydaniami.

MONTEZUMA'S REVENGE & PRELIMINARY MONTY

PLATFORMA: ATARI XL/XE ROK WYDANIA: 1983

Tego tytułu nie trzeba przedstawiać żadnemu miłośnikowi "małego" Atari. Klasyk, który po tylu latach wciąż przyprawia o dreszczyk emocji. Czaszki, węże, pająki i klucze, a na koniec... Końca gra nie ma, bo autor zwyczajnie jej nie dokończył.

Okrojona wersja, jaka iest PRELIMINARY MONTY, posiada co prawda zakończenie, ale jakoś brak "czegoś", jej tego co posiada MONTEZUMA, stad też wolę pierwowzór, nawet pomimo tego nieszczęsnego ptaszka, który uparcie nam przeszkadza w drodze do skarbca Montezumy, kiedy sobie zamarudzimy zbyt długo w którejś lokacji.

Wersje na inne platformy, a jakże, istnieją! Jednak ta "prawdziwa" MONTEZUMA jest właśnie na Atari, z tym niesamowitym, niepokojącym dźwiękiem w tle.



SUPER COBRA

PLATFORMA: ATARI XL/XE ROK WYDANIA: 1983

Nie wiem czy ta gra posiada jakąkolwiek historyjkę, jakimi to zazwyczaj wydawcy raczą nas we wkładkach do kaset z grami, ale wydaje mi się, że raczej nie. Bo i co to mogłoby być? Kolejna opowiastka o dzielnym pilocie małego helikoptera odważnie i śmiało przemierzającym naszpikowane czołgami i rakietami wrogie terytorium, by u celu podróży zmierzyć się z kolejnym Doktorem Zło i ocalić świat od niechybnej zagłady?

Ta gra nie potrzebuje żadnej historii i znakomicie broni się sama. Lecieć w prawo, w prawo i jeszcze raz w prawo to jedyna zasada obowiązująca w SUPER COBRZE. Po latach często sięgam po ten tytuł, chociaż pewne zdziwienie wciąż budzą we mnie kolory - pamiętam ją jeszcze z czasów zielonego monitor Neptun.

BUBBLE BOBBLE

PLATFORMA: AMIGA ROK WYDANIA: 1987

Jest to jedna z nielicznych pozycji w którą gramy na dwa joysticki i zabawy mamy co nie miara. Ta gra jest po prostu stworzona do tego, by grać z drugą osobą oraz posiada dość rzadką cechę - potrafi przykuć do monitora płeć piękną, co wcale nie jest takie oczywiste. Dwa małe smoki Bub i Bob, hordy złowrogich przeszkadzajek i smaczne owoce w nagrode za ich pozbycie sie - to recepta na naprawdę dobrą grę. BUBBLE BOBBLE doczekało się wydań na rozmaite platformy jak i kilku kolejnych części. Ta daje nam jednak najwięcej frajdy, no i jak grać to tylko na Amidze. Do przejścia jest 100 różnorakich poziomów. Ja, grając





z kimś w dwójkę, "wymiękam" przy około dwudziestym. Dalej przejść się nie da.

PUSH-OVER

PLATFORMA: AMIGA ROK WYDANIA: 1992

Z PUSH-OVER zetknąłem się już kilka lat temu, przy okazji recenzji w którymś z wydawanych wtedy czasopism poświęconych grom. Jakoś wtedy nie przemówiła do mnie koncepcja przewracania kolejnych kamyków, żeby otworzyć przejście do

kolejnego etapu. Po latach okazało się, że był to wielki błąd, bo gra ta to wyśmienita zabawa, dająca nieźle popalić szarym komórkom. Sama idea jest prosta - układamy kostki domina, przy czym do dyspozycji oprócz standardowych mamy również "specjalnych" - latające, mase odbijające się od innych itp. Sęk w tym, by ułożyć je na odpowiednich miejscach tak, aby pierwszy klocek przewrócił wszystkie następne, a jako musi przewrócić ostatnia sie specialnie oznaczona kostka. Niby proste, ale momentami zaczynam zdolność watpić w swoją do logicznego myślenia.

HISTORIX



zmierzyć. Szczególnie cenię sobie warkot, jaki wydaje z siebie przeciwnik widoczny na ilustracji po każdorazowej stracie punktu. A za co te punkty?

Zasady gry są podobne właśnie do piłki nożnej - do dyspozycji każdego z graczy jest paletka i krążek, który musimy posłać w "okienko" przeciwnika. Zdobyty punkt jest sygnalizowany fajnym, efektownym pęknięciem ekranu i odgłosem tłuczonego szkła. Gra wydaje się banalna i niewarta poświęcenia jej dłuższej chwili. Zaręczam, że jest wprost przeciwnie!

MANIC MINER

TARGET RENEGADE

PLATFORMA: ZX SPECTRUM ROK WYDANIA: 1988

Typowa chodzona "nawalanka" jakich tamtych wiele powstawało w czasach. Ta ma jednak tę zaletę, że wybitnie poprawia mi humor. Sam nie rozumiem dlaczego tak się dzieje, czy to może specyficzna dla Spectrum animacja, czy jeszcze coś innego, faktem jest, że spośród całej gamy bijatyk na wszystkie platformy, w tą gram najczęściej. Grafika jest jak to na ZX Spectrum - do bólu prosta, a mimo to, o dziwo, nie przeszkadza w grze pomimo jednostajnych kolorów.

TARGET RENEGADE kojarzy mi się z modelem ZX Spectrum +2, który wypożyczylem od kolegi na parę dni, ofiarując w zamian moje Atari 65XE. W zestawie otrzymałem bodajże dwie taśmy, na których nie było nic bardziej wartego mojej uwagi, poza wspomnianym wyżej tytułem. Target Renegade okazał się na tyle fajną grą, że do dziś żałuję jej braku w wersji na "małe" Atari.

SHUFFLEPUCK CAFE

PLATFORMA: ATARI ST ROK WYDANIA: 1989

Gra, która w zasadzie kojarzy mi się z popularną grą w "chłopki" (czyli piłkarzyki na stole - analogowe). Podobnie jak TARGET RENEGADE, doprowadza mnie czasami do łez (ze śmiechu), a to wszystko za sprawą przeciwników, z którymi musimy się

PLATFORMA: ZX SPECTRUM ROK WYDANIA: 1983

Ta gra jest tak klasyczna i tak kultowa, że wszystkie inne tytuły przy niej bledną. Stworzona chałupniczymi metodami przez Matthew Smitha do dziś zadziwia misternym wykonaniem i niesztandarowymi pomysłami. Grywam w tę grę na wszelkich możliwych platformach, przy czym wersja na Spectrum podoba mi się najbardziej. Mniej za to podoba mi się stopień trudności gry. Ciekawa jest



HISTORIX

również historia wiążąca się z samym autorem gry, który tym tytułem (i jeszcze kontynuacją - JET SET WILLY - która dla mnie już nie ma tej magii) narobił w branży dużo zamieszania po to, by później... zniknąć na wiele lat w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach.

Może to i lepiej, że po tych dwóch grach nic już więcej nie wyszło spod jego ręki. Dzięki temu mamy tytuł kultowy, do którego z chęcią powracam.

SUPERFROG

PLATFORMA: AMIGA ROK WYDANIA: 1993

Ta gra jest znowu tak klasyczna i tak kultowa, że wszystkie inne tytuły przy niej bledną. Napisałem już te słowa wyżej, ale zmuszony jestem powtórzyć je raz jeszcze. Mieć Amigę i nie znać, nie posiadać w zbiorach tego tytułu woła o pomstę do nieba. Sześć rożnych kolorowych światów, owoce i monety do zebrania oraz butelki Lucozade - to właśnie kraina Superżaby.

Do dziś nie pojmuję rozgłosu jaki towarzyszy tej grze, ale co by nie mówić, to jest ona na pewno solidnie wykonana i zapewnia mnóstwo wspaniałej zabawy. Nie pojmuję również, jak można się katować napojem Lucozade. Miałem okazję spróbować i wiem jedno - kolejne porcje tego landrynkowego napoju bardzo chętnie odstąpię bohaterowi SUPERFROGA.

Tak czy siak - pozycja jest obowiązkowa (gra oczywiście, nie napój). Gra stała się synonimem komputera Amiga, o czym można się przekonać po prostu odwiedzając fora internetowe poświęcone tej maszynce. Istnieje również wersja na PC, chociaż wydaje się, że nie odniosła ona takiego sukcesu jak w przypadku Amigi. W wersji amigowej



dostępne są wszystkie możliwe odmiany, tj. ECS/AGA/CD32. Swego czasu posiadałem konsolę Amiga CD32 i to na niej właśnie zagrywałem się w Superżabę. Obecnie pogrywam na A1200 bądź też przy pomocy emulatora E-UAE.

Trudno nie polubić tej gry. Świetna grafika i miła dla ucha muzyczka oraz postać głównego bohatera niosą ze sobą całkiem pozytywne wibracje. Producent - TEAM 17 - znany jest również z innych amigowych hitów, ale ta gra wyszła im chyba najlepiej.

Ciekawostką jest fakt, że pomiędzy poziomami 5-4 oraz 6-1 ukryty jest poziom bonusowy - Project F. Jest to niejako parodia innego tytułu TEAM 17 - Project X. Do moich ulubionych poziomów należą te rozgrywające się w zamku i z motywami egipskimi. Przyznać się jednak muszę, że o ile



20 HISTORIX

w tę grę grałem już kilkadziesiąt razy to jeszcze nigdy jej jednak nie ukończyłem.

Być może dlatego, że zawsze mam pretekst aby zagrać w Superżabę raz jeszcze. Swoją drogą widzę teraz, że poświęciłem tej grze w tym skromnym zestawieniu najwięcej Płyty zdobywamy skacząc po specjalnych polach tak, aby przybrały określony kolor - np. cztery zielone. Przeszkadzajki są, a jakże - z tym, że raczej nietypowe - talerze perkusyjne bądź też inne trąbki. Gra się całkiem sympatycznie, grafika jest bardzo kolorowa, czasami nawet lekko cukierkowa.



miejsca :) Jest to jednak całkowicie uzasadnione, bo SUPERFROGA wypada po prostu znać! A dla Amigowców to rzecz wprost oczywista.

JUMPING JACK`SON

PLATFORMA: ATARI ST ROK WYDANIA: 1990

Ta gra zawładnęła mną na dosyć długo za sprawą rewelacyjnego podkładu dźwiękowego. Wersja na Atari ST jest pod tym względem (wg mnie) nie do pobicia. Gra polega na zdobywaniu płyt gramofonowych w różnych kolorach i ich umieszczaniu adapterach, со powoduje w odgrywanie ścieżek kolejnych dźwiękowych (szczególnie lubię podkład gitary basowej i perkusji). Podobno na ostatnim poziomie przyjdzie nam "wyskakać" pierwsze nagranie Elvisa Presleya, ja jednak nigdy tak daleko nie dotarłem.



CHUCKIE EGG

PLATFORMA: COMMODORE 64 ROK WYDANIA: 1984

Chyba jedna z pierwszych gier, która wywołała tak liczne dyskusje wśród graczy (szczególnie widoczne to było w "Bajtku"). Ile gra ma poziomów? Czym różnią się poszczególne etapy? Zamiast kury jest też kaczka? Jak daleko doszedłeś? Przyznaję, że i ja stawiałem sobie te pytania, a na niektóre do dziś nie znam właściwej odpowiedzi.

Faktem jest, że gra ta często gości na moim monitorze, ale w wersji na C64 i na Atari XL/XE. Wersja na Spectrum jakoś mnie razi grafiką i animacją. Nasz bohater ma do zebrania kilkanaście kupek ziarna na każdym poziomie, a przeszkadzają mu w tym niedobre kurczaki - tak wygląda skrócony opis gry. Na każdym poziomie obowiązuje limit czasowy, więc czasami trzeba się naprawdę śpieszyć, aby zdążyć zebrać wszystkie ziarna i nie wpaść w szpony złośliwego ptactwa.

Tak przedstawia się dziesiątka gier, którymi bawię się najczęściej. Nie są to wszystkie moje ulubione tytuły, jest ich znacznie więcej. Ot, wystarczy choćby wymienić takie pozycje jak CHAOS ENGINE, MR. ROBOT, RICK DANGEROUS czy też SLAM TILT.

W dzisiejszych czasach. qdy emulować można praktycznie każdy komputer czv konsole. mam możliwość zapoznać się z tytułami, które wcześniej nie były dla mnie, użytkownika "małego" Atari, dostępne. I skrzętnie z tej możliwości korzystam odnajdując, w przebogatej bibliotece oprogramowania dla starszych komputerów, co rusz to nową grę, dzięki której cofam się do czasów mojego dzieciństwa.

Marcin Skawiński

Priver's edge

- Niezależne piśmiennictwo:
 - recenzje płyt
 - relacje z koncertów
 - artykuły o Commodore 64
 - strefa retro i hobby
 - wywiady

(•)

- promocja artystów
- relacje z wydarzeń
- patronat medialny

Zajrzyj na stronę już teraz! www.riversedge.pl

Kontakt z autorem: pawel.riversedge@interia.pl

Różne odsłony Montezumy

lleż to nocy spędziłem nad tą grą? Raczej już tego nie zliczę. Faktem jest, że ta produkcja pochłonęła mnie w dzieciństwie całkowicie. Niesamowity, tajemniczy klimat, rewelacyjna jak na tamte czasy grafika oraz niepokojąca oprawa dźwiękowa - a na deser czekający "gdzieś tam" skarbiec Montezumy. pojawiło Później sie łatwiejsza (bez ptaszyska! ci co grali wiedza o co chodzi) gra PRELIMINARY MONTY, która... również wciągała jak pierwowzór.

Pech MONTEZUMA'S REVENGE polegał na tym, że gry nie dało się ukończyć. W PRELIMINARY można było dotrzeć do skarbca, za to gra wydaje się być uboższa (szczególnie graficznie, jest to okrojona wersja MONTEZUMY). Robert Jaeger gry nigdy nie skończył, co wyszło na jaw dopiero po wielu latach w jednym z wywiadów. Tak czy inaczej, z grą tą utożsamia się wielu ówczesnych posiadaczy Atari i innych maszynek ośmiobitowych. Co ciekawe zabrakło jakiejkolwiek wersji na Amstrada CPC.

Celem tego zestawienia jest porównanie dostępnych wersji tej gry na różne platformy. Jest ich kilka i



czasami odbiegają znacznie od pierwowzoru. Nie byłbym sobą, gdybym nie przetestował wszystkich wersji mojej ulubionej gry, jakie udało mi się zdobyć - a nawet pokusił o zrobienie top listy. Zapraszam więc do świata Montezumy.

1. MONTEZUMA'S REVENGE ATARI XL/XE

To ta najprawdziwsza, jedyna i niepowtarzalna "MONTEZUMA". Wersja na małe Atari posiada moim zadaniem - i nie tylko - najlepszą grafikę i efekty dźwiękowe. Gra jest dynamiczna, bohater porusza się, w odróżnieniu od niektórych wersji, żwawo i gra się naprawdę

przyjemnie. Wg mnie również najlepsza jest oprawa dźwiękowa, chociaż trzeba przyznać, że niezbyt rozbudowana. "La Cucarachy" i melodii początkowej nie da się nie zapamietać. Do zebrania diamenty, klucze w różnych kolorach, miecze, młoty, lampa... Do unikania - czaszki, węże, pająki i wszędobylskie ptaszysko. Gry nie da się co prawda ukończyć, ale samo dotarcie do komnaty z posągiem Montezumy daje również dużo frajdy. Pozycja obowiązkowa dla każdego retromaniaka!

> GRAFIKA: 5 DŹWIĘK: 5 MIODNOŚĆ: 5

2. PRELIMINARY MONTY ATARI XL/XE

Zubożona wersja "MONTEZUMY", chociaż wydana jako wersja oficjalna. Graficznie również bardzo dobra, podobnie dźwiękowo. Różnice? Brak animacji po utracie życia (są "kapelusiki"), a także przebudowane komnaty, brak ptaszyska.

Dodano zakończenie - po przejściu labiryntu trafiamy do skarbca - po skoku w przepaść zbieramy diamenty, czym następuje ро ponowna rozgrywka (poziom 2, 3 etc.) 0 zwiększonym stopniu trudności.

Gra wydaje się być łatwiejsza niż oryginalna "MONTEZUMA" ze





względu na brak latającego ptaka i chyba dlatego była nawet bardziej popularna niż pierwotna wersja.

Na pewno wpływ na to miało także to, że zajmuje ona jedynie 16 KB, co powoduje w miarę szybki odczyt z magnetofonu, nawet bez przeróbki turbo.

GRAFIKA: 5 DŹWIĘK: 5 MIODNOŚĆ: 5

3. MONTEZUMA'S REVENGE COMMODORE 64

Oczywiście nie mogło zabraknąć wersji na odwiecznego rywala Atari -Commodore 64. Gra dla tego komputera to skrzyżowanie "MONTEZUMY" z "PRELIMINARY MONTY". Dlaczego? Otóż w grze jest dobrze zakończenie znane 7 "PRELIMINARY" czyli zbieranie diamentów, natomiast usunieto komnatę z posągiem Montezumy. Brakuje również ptaszka. W zasadzie układ plansz jest taki, jak w "PRELIMINARY" z tvm. że kolorystyka wielu komnat jest zdecydowanie inna - czy lepsza?

Rzecz gustu. Pedro wygląda jak Pedro, dźwięki bliźniaczo podobne do oryginału. Grywalność, moim zdaniem, bardzo wysoka i w zasadzie nie ustępuje oryginałowi, chociaż czuć, że brak tego "czegoś". W zasadzie szkoda, że nie poprawiono błędnego zakończenia.

> GRAFIKA: 4,5 DŹWIĘK: 4,5 MIODNOŚĆ: 4,5

4. MONTEZUMA COMMODORE AMIGA

"MONTEZUMA'S REVENGE" w wersji na Amigę nigdy się nie ukazała, a szkoda. Od czego jednak zdolni komputerowi zapaleńcy?

Niewatpliwie takim zapaleńcem, do tego znającym chyba dość dobrze i Amigę i małe Atari, okazał się p. J. Mikuta z... tak, z Polski! Gra ta jest, jak twierdzi sam autor, wzorowana na orvainalnei "MONTEZUMIE" i generalnie jest to prawda. Podobno zawiera 9 poziomów po 200 komnat każdy! Gra się bardzo fajnie, zmienione jest, w porównaniu z wersją R. Jaegera, m.in położenie diamentów, tu dodany jakiś dodatkowy łańcuch, tam czaszka itp. Do rzeczy irytujących należy zaliczyć niestety animację Pedra, szczególnie niestety koszmarne przeskakiwanie przeszkadzajek oraz zmienione dźwięki - bardzo ubogie.

GRAFIKA: 4,5 DŹWIĘK: 2 MIODNOŚĆ: 3,5

5. PANAMA JOE ZX SPECTRUM

Pomimo innego tytułu jest to wersja "PRELIMINARY MONTY" na "gumiaka". Grafika nawiązuje do tejże gry, jednak z wykonaniem nie jest już tak różowo. Możliwości ZX Spectrum są dość ograniczone co widać choćby na załączonym obrazku, gdzie Pedro (o przepraszam, Panama Joe!) przyjmuje kolor liny,



pod którą stoi - jest to specyficzne dla tego komputera. Irytujące jest złe dobranie wielkości przedmiotów, przeszkadzajek (spójrzcie choćby na tę czaszkę) i samego bohatera - są po prostu za małe.

Stąd też między innymi słaba grywalność tego tytułu. Bohater rusza się ślamazarnie, nie lada sztuką jest przeskoczenie przepaści czy czaszki. Pozycja zdecydowanie nieudana, może stąd też zmiana tytułu - jeśli już grać w "MONTEZUMĘ" na Spectrum, to tylko w tytuł poniżej.

GRAFIKA: 2,5 DŹWIĘK: 2 MIODNOŚĆ: 2,5

6. PRELIMINARY MONTY ZX SPECTRUM

Muszę przyznać, że z dużą dozą sceptycyzmu podchodziłem do kolejnej wersji "MONTEZUMY" na ZX SPECTRUM. Pomimo tego, że darzę wielką sympatią ten komputer to ostatnie spotkanie z Pedrem na tej platformie wywołało u mnie raczej mieszane uczucia. No i...? No i zmusiłem się do uruchomienia "PRELIMINARY MONTY".

Po ukończeniu gry mogę napisać tak - jest dobrze, a nawet bardzo dobrze. Wreszcie porządna wersja! Grafika stoi na wysokim poziomie jak na Speccy). Wreszcie wszystko jest, w odróżnieniu od "PANAMA JOE", duże i bardzo dobrze dobrane - czysta przyjemność. Bohater rusza się w końcu tak, jak powinien.

Jestem pełen uznania dla programisty Andrew Zhiglova. Gra wydana została całkiem "niedawno",



tj. w 2009 roku i mogę powiedzieć, że warto było na nią poczekać.

GRAFIKA: 4 DŹWIĘK: 4 MIODNOŚĆ: 5

7. MONTEZUMA'S REVENGE COLECOVISION

ColecoVision to dosyć egzotyczna konsola w naszym kraju, co nie oznacza, że nie jest dla niej dostępna "MONTEZUMA". Jest jak najbardziej, przy czym szczerze mówiąc, mam mieszane uczucia odnośnie tej wersji. Jest w niej coś, czego sam nie potrafię określić, a co sprawia, że niestety nie spędziłem nad nią zbyt wiele czasu.

Czy jest to wina prędkości, z jaka porusza się główny bohater (bardzo szybko, ale można by to zwalić na emulator), czy też dziwnie dobrana kolorystyka komnat - nie mam pojęcia, fakt, że gra się "dziwnie".

Nie wiem, jak w oryginale wyglądają gry dla ColecoVision, ja odnoszę przezabawne wrażenie, że wszystkie elementy, czy to ruchome, czy nieruchome, są zanadto rozciągnięte w pionie. Duży średniak moim zdaniem.

GRAFIKA: 3,5 DŹWIĘK: 3,5 MIODNOŚĆ: 3,5

8. MONTEZUMA'S REVENGE APPLE II

Dla odmiany, w porównaniu z wersją dla ColecoVision, tu bohater porusza się topornie niczym mucha w smole. Grafika niczym ciosana siekierą. Nie wiem, kto dobierał kolory, ten pomarańczowy jest po prostu fatalny. Jak by tego było mało zmieniono stronę dźwiękową, usuwając kompletnie oryginalne dźwięki i zastępując je "pikaniem" niczym z popsutego radia. Po wersji na "małe" Apple można by się spodziewać dużo więcej. Niestety, w moim odczuciu ta wersja, pomimo, że wygląda podobnie jak oryginał, nie ma w sobie tej magii, jaką posiada pierwowzór.

Grać się da, i owszem, ale przyjemność znikoma. Możliwe, że na Apple II są jakieś przyzwoite konwersje gier z innych platform, ta do nich z pewnością nie należy. GRAFIKA: 3 DŹWIĘK: 2 MIODNOŚĆ: 2,5

9. MONTEZUMA'S REVENGE -SEGA MASTER SYSTEM

Kolejna dziwaczna wersja. Nie rozumiem po co ulepszać coś, co jest naprawdę fajne, chyba tylko po to, żeby pokazać możliwości konsoli. W przypadku "MONTEZUMY" na Segę







takie usprawnienia niestety grze tylko zaszkodziły. Pedro wyglada jak Indiana Jones, pająki niczym wyjęte z jakiegoś filmu SF, a cała reszta im w niczym nie ustępuje. Wystarczy popatrzeć na te przedziwne ornamenty na ścianach komnat, które zwiedza Pedro... tzn. dr Jones. również Kolorystyce daleko do oryginału, podobnie jak i dźwiękom. "La Cucaracha" brzmi podobnie ale jakby w zwolnionym tempie. Grywalność jakaś tam jest, ale to nie to, co tygrysy lubią najbardziej. Gra wyróżnia się jedynie animowaną czołówką, której daleko do tej z "MONTEZUMA'S REVENGE".

GRAFIKA: 3,5 DŹWIĘK: 2,5 MIODNOŚĆ: 3

10. MONTEZUMA'S REVENGE ATARI 2600

Na końcu tego mini-zestawienia nie mogło zabraknąć wersji dla Atari 2600 - jednego z prekursorów



maszynek do grania w domu. No cóż, możliwości graficzne i dźwiękowe Atari 2600 nie należą do ścisłej czołówki - i taka też jest ta gra. Poziomy są dosyć ubogie i różnią się od pierwowzoru. Jest oczywiście "La Cucaracha", która brzmi całkiem przekonująco. To co uderza w pierwszej chwili to stopień trudności tej wersji. Pomimo tego, że jest to chyba najmniej atrakcyjna wersja - da się grać. Nie będę ukrywał jednak, że trzeba dużo samozaparcia, by ją ukończyć. Ja wybrałem sobie do tego celu inne wersje, szczególnie tę na "małe" Atari. Zagrać jednak wypada, choćby po to, żeby wyrobić sobie własne zdanie na temat tej odsłony "MONTEZUMY".

GRAFIKA: 2 DŹWIĘK: 2,5 MIODNOŚĆ: 2

NA ZAKOŃCZENIE...

"MONTEZUMA'S REVENGE" nie wypada nie znać. Ta gra jest jak wino - im starsza, tym lepsza. Na podstawie zaprezentowanych tu różnych wersji na różne platformy, każdy może wybrać sobie taką, która mu się najbardziej podoba. Warto jednak spróbować pograć w każda z nich, bo każda jest niepowtarzalna. Różnice w grafice, dźwiękach, planszach dodają tylko smaczku i uroku tej świetnej grze.

Nie jest to pełna lista konwersji. Wspomniane zostałv wersie najczęściej spotykane na domowych komputerach. Zabrakło tu miejsca na wersję dla komputerów MSX, konsoli Game Boy Color, wersji dla PC Engine, Atari 5200 czy różnych wariacji na komputery PC. Być może pokuszę się kiedyś o napisanie suplementu do tego zestawienia. Na koniec gratka dla tych, którym nigdy nie udało się dotrzeć do komnaty z posagiem samego Montezumy. Zrzut ekranu obok pochodzi z wersji dla Atari XL/XE (konkretnie z emulatora tejże maszynki).

Marcin Skawiński

IPN wspiera retro

W lubelskim oddziale Instytutu Pamieci Narodowej po raz pierwszy w zaprezentowane historii zostały dwie gry na retro komputery. Pierwsza z nich to gra dla Atari ST pod tytułem "Janek - historia małego powstańca", natomiast druga - "07 zgłoś się" na Atari XL/XE. Jest to warte podkreślenia tym bardziej, że nigdy wcześniej W żadnym 7 polskich urzędów państwowvch nie miała miejsca podobna akcja. Brawa zarówno dla twórców, jak i pracowników IPN.

Pierwsza z wymienionych gier jest konwersją gry pecetowej, która jest tworzona przez Instytut w ramach zadań edukacyjnych. Jest to historia dzielnego chłopca Janka, który jako listonosz wspiera powstańców. Produkcja pozwala zapoznać się z wydarzeniami dotyczącymi najmłodszej Szarych grupy Szeregów, Zawiszaków (dzieci w wieku 12-14 lat), które pełniły służbę pomocniczą, między innymi roznosząc meldunki czy pocztę wśród ruin Warszawy. Nie ma tu szczęśliwego zakończenia, bo celem gry nie jest zmiana historii, lecz gracza zapoznanie Z wojenną rzeczywistością powstania. Przeznaczona jest dla uczniów starszych klas szkoły podstawowej i gimnazjum, ale ta historia powinna być nauką i źródłem przemyśleń również dla dorosłych. Z pewnością przeniesienie się wyobraźnią z wygodnego fotela przed komputerem w czasy Powstania Warszawskiego jest bardzo cennym doświadczeniem.

Druga z prezentowanych gier jest satyrą na Milicję Obywatelską i minione czasy PRLu. Zawiera nawiązania do serialu o poruczniku Borewiczu, co stanowi nie lada smaczek dla fanów postaci wykreowanej przez Bronisława Cieślaka. W grze mamy też odniesienia do Solidarności, a zatem

można uznać ją za pokazującą realia historyczne w krzywym zwierciadle. Naszym zadaniem jest złapać tajemniczego Aferzystę Gospodarczego, a w swojej formie jest to gra tekstowa, choć jest bardziej zbliżona do produkcji, gdzie wybieramy działanie z dostępnych opcji niż do klasycznej tekstówki, gdzie wpisujemy polecenia w grze ręcznie.

Prezentacje miały miejsce w Instytucie Pamięci Narodowej przy ul. Wodopojnej 2 w Lublinie w dniu 27 września 2017 roku. Prowadzone były przez współautora historii o Janku, pana Beniamina Tytusa Tuszyńskiego, a także Grzegorza



HISTORIA 그는

Gałęzowskiego ze strony IPN i Krzysztofa A. Ziembika z portalu AtariOnline.pl.

Dodajmy, że gry zostały docenione nie tylko przez nas, ale również czasopisma Chip i Pixel oraz portal Save the Floppy. To świetnie, że projekty edukacyjne mogą być wspierane przez szerokie grono wydawców i mamy nadzieję, że nie jest to ostatnia akcja tego typu.

> **Opracował:** Adam Zalepa



komputerowa gra paragrafowa dla Atari ST/STE





Plakaty reklamowe gier "Janek - historia małego powstańca oraz "07 zgłoś się".

Grzegorz Gałęzowski Rafał Ciepiela Krzysztof A. Ziembik Jakub Husak



autorzy wersji:



ZX-HD

ZX-HD to nowe rozszerzenie do ZΧ Spectrum, którego zapowiedź można było przeczytać rubryce w "Doniesienia" drugiego numeru Magazynu RetroKomp. Wtedy projekt jeszcze w fazie istniał wczesnego prototypu, jednak obecnie jest to już gotowe urządzenie, które zakupić można w kilku mieiscach Internecie. w Jest ono przeznaczone dla wszystkich klasycznych modeli ZX-Spectrum, а wedłua zapewnień jego twórców współpracuje również z Harleguinami.

ZX-HD posiada dwie podstawowe funkcie. Pierwszą z nich jest możliwość podłączenia ZX Spectrum bezpośrednio do telewizora albo monitora poprzez złącze HDMI. Istnieja oczywiście konwerterv obrazu. pozwalajace zamienić analogowy sygnał wideo na sygnał cyfrowy, ale dobre (czytaj - działające i dające sensownej jakości obraz) urządzenia tego typu ceną niejednokrotnie przebijają samo ZX-HD, a ponadto i tak nie mogą równać się uzyskanymi efektami z sygnałem cyfrowym, wygenerowanym bez żadnej konwersji bezpośrednio z komputera.

Drugą, zdecydowanie ciekawszą ZX-HD, cechą jest obsługa rozszerzonej palety kolorów, zwanej ULA Plus. Nazwa pochodzi od zaimplementowanego na potrzeby projektu ZX Spectrum Enchanced nowego, rozszerzonego układu ULA. Charakteryzuje się on pełną zgodnością z oryginałem, pozwalając zarazem na wyświetlenie na ekranie jednocześnie 64 kolorów, z dostępnej palety 256. Oczywiście nadal obowiązują znane ze standardowego ZX Spectrum ograniczenia (np. na jednym polu 8x8 pikseli nie możemy użyć wszystkich dostępnych kolorów naraz), ale dzieki temu można względnie łatwo przekonwertować stare gry na nową, przyjemniejszą dla oka paletę barw. Całkiem sporą

kolekcję takich "poprawionych" produkcji można znaleźć na stronie naszego rodaka Abrimaala, pod adresem http://www.abrimaal.proe.pl/zx/ulaplus.htm. Do tej pory w gry te można było zagrać jedynie na emulatorze albo klonie FPGA, takim jak np. ZX Uno czy MIST. Dzięki interfejsowi ZX-HD z dobrodziejstw możliwości jakie daje ULA Plus mogą również skorzystać posiadacze oryginalnych komputerów spod znaków Sinclair i Amstrad.

ZX-HD można kupić w sklepie internetowym jednego z twórców rozszerzenia, Bena Versteega, pod adresem www.bytedelight.com, albo na wystawianych przez niego aukcjach w portalach SellMyRetro



STREFA ZX SPECTRUM

oraz eBay. Osobiście polecam zakup bezpośrednio od Bena, ponieważ jest to opcja najkorzystniejsza cenowo (portale aukcyjne doliczają prowizję za pośrednictwo). Sam proces zakupu w sklepie ByteDelight jest prosty i przyjemny, ponieważ nie jest wymagana rejestracja, wystarczy tylko podać swoje imię, nazwisko i adres dostawy. Jedynym aktualnie obsługiwanym kanałem płatności jest PayPal, ale ponieważ jest on dostępny także w Polsce, nie ma większych problemów z finalizacja zakupu. Dostawa odbywa się z Holandii za pomocą kuriera DHL i jest naprawdę bardzo szybka - towar zamówiony we wtorek był u mnie w domu już w piątek.

Niestety zakup samego ZX-HD to jeszcze nie wszystko. Ze względu na ograniczenia prawne ZX-HD samo w sobie nie posiada wyjścia HDMI, gdyż na produkcję i sprzedaż urządzeń z takim złączem konieczne jest wykupienie kosztownej licencji. Dlatego. podobnie inne jak projekty hobbystyczne (np. ΖX Spectrum Next), ZX-HD generuje obraz wykorzystując Raspberry Pi Zero, które posiada wyjście HDMI, ponieważ jego producent ma już stosowną licencję. Raspberry Pi Zero możemy kupić wraz z ZX-HD u Bena lub użyć własnego urządzenia, jeśli jesteśmy akurat w jego posiadaniu. Ja zdecydowałem się na zakup całego zestawu. W komplecie otrzymujemy instrukcję również obsługi oraz kabel HDMI, którego sprzedaż bez zgody wielkich korporacji jest na szczęście legalna.

Otrzymawszy przesyłkę byłem nieco zaskoczony jej rozmiarami niewielkie pudełko przypomina rozmiarami kopertę i na początku zastanawiałem się, czy sklep aby przypadkiem nie pomylił zamówień. Po otwarciu pudełka wszystko stało sie jasne interfejs wymaga samodzielnego złożenia Z kilku elementów i umieszczenia ich w obudowie. Jak tłumaczy Ben w





załączonej do urządzenia ulotce, jest to podyktowane chęcią zredukowania kosztów transportu. Niewielkie, płaskie pudełko może zostać nadane jako zwyczajna przesyłka polecona, tymczasem złożone urządzenie ma już gabaryty kwalifikujące się jako paczka, której wysyłka kurierem jest znacznie droższa. Na szczęście montaż urządzenia jest bardzo prosty i nie powinien nastręczać większych trudności nawet osobom bez



STREF# 2X SPECTRUM





szczególnych uzdolnień manualnych. Obudowa, pomimo iż wykonana na drukarce wygląda 3D, bardzo profesjonalnie i iest dobrze spasowana. Załączona instrukcja obsługi w przystępny sposób prowadzi użytkownika przez cały proces krok po kroku, a umieszczone wraz z opisem zdjęcia czynią ją bardzo czytelną nawet dla osób nie znających języka angielskiego.

zmontowanego Po podłaczeniu rozszerzenia do złącza krawędziowego ΖX Spectrum możemy uruchomić komputer. Co ważne, interfejs jest przelotowy, tak więc nie będzie blokował nam złącza i możemy go podłączyć do jednego komputera wraz z wieloma innymi rozszerzeniami. Pobiera również niewiele prądu (ok. 14 mA) co jest o tyle istotne, że można go bezpiecznie używać równocześnie Z innymi interfejsami, bez obawy 0 przeciążenie (i w konsekwencii uszkodzenie) bardzo wrażliwego, szczególnie w "gumiaku", regulatora napięcia. Osobiście używam ZX-HD podłączonego do ZX Spectrum 48K wraz z DivIDE 57c, kartą AY i Kempstonem i cały zestaw działa stabilnie, a temperatura komputera po dłuższym czasie grania czy oglądania dem nie przekracza normalnego przy takiej aktywności poziomu.

Po kilku sekundach od uruchomienia ukaże się nam ekran powitalny. Obraz uzyskany za pośrednictwem ZX-HD jest znakomitej jakości - ostry, wyraźny, bez jakichkolwiek Kolory zniekształceń. sa pełne, jaskrawe i bez przebarwień - dotyczy to zarówno standardowej palety Spectrum, kolorów ZX iak i rozszerzonej ULA Plus. Niestety oznacza to również, że na dużym ekranie piksele są ogromne i nie ma już charakterystycznego dla tradycyjnych telewizorów kineskopowych efektu "sprzętowego rozmycia". W przypadku korzystania z odbiornika LCD różnica w jakości obrazu w porównaniu z połączeniem za pomocą przewodu antenowego (czy nawet popularnej przeróbki na wyjście kompozytowe) jest jednak olbrzymia. Dość powiedzieć, że po podłączeniu komputera za pośrednictwem ZX-HD do popularnego telewizora LED TV, kolor biały jest wreszcie biały, a nie brudno-szary.

Dzięki ZX-HD możemy też łatwo podłączyć nasz komputer nie tylko do

telewizora, nowoczesnego ale również do monitora LCD. W tym możemy użyć niedrogiej celu przejściówki HDMI -> VGA (np. takiej, jak widoczna na zdjęciu). Należy również wyedytować plik config.txt znajdujący sie karcie na SD umieszczonej w Raspberry Pi Zero i dodać na końcu linię:

hdmi_safe=1

Jest to konieczne ze względu na to, że ZX-HD próbuje za pośrednictwem Raspberry Pi wynegocjować z odbiornikiem rozdzielczość obrazu. W przypadku monitora VGA takiej możliwości oczywiście nie ma, ponieważ komunikacja jest w tym wypadku jednokierunkowa. Dodanie parametru "hdmi_safe=1" powoduje wyświetlenie obrazu w standardowym trybie 640x480 pikseli, bez względu na możliwości monitora. Można oczywiście wymusić także inne rozdzielczości, ale nie jest to przedmiotem tego artykułu. Zainteresowanvch odsvłam do obsługi instrukcji ZX-HD i dokumentacji Raspberry Pi dostępnej pod adresem:

https://elinux.org/RPiconfig#Video

Jak już wspomniałem, ZX-HD pozwala skorzystać z rozszerzonej palety kolorów oferowanej przez tryb ULA Plus. Z przeprowadzonych przeze mnie testów wynika, że ZX-HD radzi sobie bardzo dobrze z trybem Multicolor, jak również bez uruchamia problemu gry 7 podmienioną paletą barw. Niestety w przypadku bardziej skomplikowanych trybów, takich jak HAM256 czy HAM8x1, pojawiają się artefakty lub obraz w ogóle nie jest wyświetlany prawidłowo. Na szczęście oprogramowanie ZX-HD można aktualizować, a autorzy interfejsu zapewniają, że intensywnie pracują nad jego ulepszeniem. Można się więc spodziewać, że kolejne oprogramowania aktualizacje naprawią te problemy.



Na tę chwilę ZX-HD nie potrafi również obsługiwać dźwięku, ale z tego co pisze Ben na swoim blogu, to również może się w przyszłości zmienić. Póki co pozostaje nam korzystanie z wbudowanego głośniczka lub - w przypadku kiedy posiadamy interfejs AY - z zewnętrznego wzmacniacza. Możemy również spróbować podłączyć wyjście AY pod wejście audio telewizora, o ile ma on możliwość wyboru osobnego źródła dla obrazu i dźwięku.

Podsumowując, ZX-HD nie należy do tanich rozszerzeń, ale jego zakup na pewno nie jest stratą pieniędzy. Za kwotę 53 funtów, czyli około 250zł (nie licząc Raspberry Pi oraz wysyłki), otrzymujemy dopracowany, profesjonalnie wykonany interfejs, dzięki któremu możemy podłączyć

naszego Spectruma do nowoczesnego odbiornika TV i cieszyć się znakomitą jakością obrazu. Dostępne tryby ULA Plus nie są w 100% dopracowane, ale należy je traktować bardziej jako miły dodatek, ponieważ poza niewielką ilością gier nie ma zbyt dużej ilości oprogramowania na klasyczne maszyny, które je wykorzystuje. Najczęściej tryby te wykorzystują dema, ale wówczas i tak potrzebny jest komputer w rodzaju ZX Evolution, a w takich konstrukcjach ZX-HD nie jest potrzebny.

Krzysztof Kliś

Plusy:

- + doskonałej jakości obraz
- + złącze HDMI
- + obsługa większości trybów ULA Plus
- + niski pobór prądu
- + przelotowe złącze

Minusy:

- brak dźwięku
- brak obsługi trybów HAM
- cena







CP/M z plusem

W historii systemów operacyjnych już w 1974 roku pojawiła się idea, aby komputery były zgodne ze sobą pod względem programowym. Dlatego powstał właśnie system CP/M, który działał zarówno na procesorach firmy Intel, jak i poczciwym Z80. ZX Spectrum nigdy nie był traktowany jako komputer specjalistyczny, dlatego kojarzymy zwykle go jedynie z trybem języka Basic. Jednak na modelu +3 możliwe jest uruchomienie systemu CP/M Plus, który został stworzony przez firmę Locomotive Software równolegle także dla Amstrada CPC 6128.

Inna nazwa tego systemu to CP/M 3.0, a wiec jest to najbardziej zaawansowane wydanie, bardzo ważne ze względu na osiągnięcie kompatybilności z oprogramowaniem przeznaczonym dla innych maszyn w '80-tych. Był latach to chyba najbardziej rozbudowany system działający na ostatniej generacji komputerów 8-bitowych. Wersja "plus" różniła się od poprzedników w największym stopniu systemem zarządzania pamięcią. Dzięki zastosowaniu możliwości przełączania banków pamięci można na nim używać więcej niż 64 KB RAM. Nie ma także problemu z trybem kompatybilności z poprzednią wersją CP/M 2.2. Dołączone oprogramowanie zawiera asembler oraz linker, jest to więc kompletne środowisko pracy.

CP/M to system przenośny, który siłą rzeczy nie charakteryzuje się dużą szybkością działania. W zamian oferuje tysiące programów, w tym narzędzi programistcznych i biurowych, które nie były w inny sposób dostępne dla ZX Spectrum. Wersja działająca na modelu +3 dostarczana była na 3-calowej dyskietce zawierącej prawie 350 KB na dwóch stronach.

Wczytywanie zajmuje ok. 20 sekund, podczas którego konfigurowany jest między innymi "Ram Dysk" (widoczny jako słynny dysk "C") o objętości 11 KB, który może działać jako szybki dysk przydatny na przykład podczas kopiowania małych plików.

l (H (/CR ty (1999 t	ELP) A:Z/(-MM-(for help)? fi CR) Id/CR) : +Buy for help)? pr	lter
			*
D	P 	Date	l Subject +Buy
			l Potatoes, water, milk, cheese +Buy l
tasi 1 (H 1 (H	ks si ELP ELP	hown for help)? fi for help)? pr	lter off nt
D	P	Date	Subject
	AB	2015-01-01	I Call oncle John @Phone Happy New Year +Party Cut my hair
	1 (H) ty () 1 (H) 1 (H) 1 (H) 1 (H) 1 (H) 1 (H)	i (HELP i //CR) ty (A:Z/(yyyy-na -(i (HELP i L (i (HELP for help)? fi //CR) yyyy-nm-dd/CR) i (HELP for help)? pr D P Date tasks shown i (HELP for help)? fi (HELP for help)? fi (HELP for help)? pr D P Date A 2015-01-01 B 2015-01-01

4 of 4 tasks shown

Command (HELP for help)?



CP.M Plus Locomotive Software Ltd v 1.0, 61K TPA, 2 disc drives RAMDISC v1.0 Esize=12K1 installed A>SETDEF *,C:CORDER=(SUB,COM)1 Drive Search Path: 1st Drive - Default 2nd Drive - C: Search Order - SUB, COM A>PIP CP.M S PIP VERSION 3.0 *C:=PIP.COM *C:=SET24×80.COM

Użytkownik do dyspozycji posiada 60 KB wolnej pamięci dostępnej bez potrzeby przełączania banków (czyli stronicowania). Pamiętajmy, że system zawiera kod, który działa całkowicie niezależnie od pamięci ROM komputera Spectrum.

W tej wersji do użycia mamy 37 standardowych poleceń, których ilość można rozszerzać wczytując je z dyskietki. System poszukuje pliku o wprowadzonej nazwie i wykonuje go automatycznie, oczywiście tak samo jak w ówczesnym konkurencie, czyli MS-DOS. Podstawowych komend jest 15, z których warto wymienić następujące:

- **TYPE** - pokazuje zawartość pliku na ekranie, czekając na naciśnięcie klawisza pomiędzy kolejnymi stronami.

- **DIR** - wyświetla katalog dyskietki, co trwa ok. 5 sekund, gdy - jak zwykle

MINI80 Z80 CPM System

SD card FAT16, volume size is: 61802K bytes CPM Disk Pack file CPMDISK.CDP open. CPM Disk Count: 32 Drive A disk: 0 [M80BootDisk] Boot from disk in drive A (Y/N)? Y 64k CP/M vers 2.2 a>stat dsk: A: Drive Characteristics 8192: 128 Byte Record Capacity 1024: Kilobyte Drive Capacity 1024: Kilobyte Drive Capacity 255: 32 Byte Directory Entries 252: Checked Directory Entries 128: Records/ Extent 16: Records/ Block 32: Sectors/ Track 2: Reserved Tracks bywa - mamy ich kilkadziesiąt na jednym nośniku. Jeżeli dodatkowo przełożymy dyskietkę, zaktualizowany musi zostać zapis struktury, co wydłuża cały proces dwukrotnie.

- **SHOW** - informuje o ilości miejsca na dyskietce.

- **DATE** - pozwala odczytać oraz ustawić datę i godzinę modyfikacji, które są używane do oznaczania plików. Kolejna ciekawostka to fakt, że data automatycznie powraca do Świąt Bożego Narodzenia 1982 roku po każdym zresetowaniu systemu.

- ERASE - usuwa pliki.

- RENAME - zmienia nazwy plików.

 SET - umożliwia zabezpieczyć plik przed skasowaniem. Nazwy mogą zawierać znaki typu Wildcard, czyli filtry nazw, dzięki temu można użyć jednego polecenia do ustawienia atrybutu wielu plików o podobnych nazwach.

- **DISCKIT** - kopiuje zawartość dyskietek. Operacja kopiowania danych 173 KB (jedna strona dyskietki) trwa około dwóch minut minuta na odczyt i zapis danych, a także kolejną minutę na zamianę dysków osiem razy, co jest konieczne ze względu na ograniczoną ilość wolnej pamięci.

 PIP - umożliwia kopiowanie danych nie tylko na dyskietkach, ale także przy użyciu portów szeregowych (Serial) i równoległych (Parallel) i jest jedna z najciekawszych standardowych komend w systemie.

Istnieje dziesięć poleceń związanych z opcjami konfiguracji środowiska. Na przykład:

- **PALETTE** - pozwala ustawić kolory pierwszego planu i tła - domyślnie mamy białe znaki i niebieskie tło.



STREF® 2X SPECTRUM

Pozostałe 12 poleceń zostało krótko wspomniane w podręczniku - są to "zaawansowane narzędzia programistyczne" - cóż, były one po wynalezieniu CP / M, ale dziś wydają się nieco surowe.

 ED - jest standardowym edytorem tekstu, niestety bardzo niewygodny. Lepszym odpowiednikiem jest RPED, ale pozwala na obsługę plików o długości nieprzekraczającej 200 linii, tak więc przyda się tylko do prostych prac.

Podobnie Basicu, wszystkie iak polecenia wpisywane są z klawiatury, ale tutaj możemy zmienić cały zestaw znaków poprzez wczytanie nowego gotowego zestawu. Dostępnych jest wiele propozycji, w tym oczywiście zawierające znaki narodowe oraz nietypowe symbole. Niektóre polecenia używają kwadratowych i klamrowych nawiasów, których Amstrad nie umieścił na klawiaturze. Firma Locomotive dodała je w większości nieużywanych na kombinacjach klawiszy. Przykładowo odpowiednikiem BREAK jest ESCAPE, a kombinacje CONTROL + S oraz CONTROL + Q pozwalają na rozpoczęcie lub zatrzymanie przewijania tekstu.

W trybie CP/M działa automatycznie

powtarzanie klawiszy, ale niekiedy występują z kursorem, problemy nie widać którego podczas przewijania. niektóre Ponadto wprowadzane znaki potrafią zniknąć i pojawić się w następnej linii polecenia. Rezultat zależy od tego, co w "robi" danei chwili komputer i szczerze



Pamiętajmy, że w jednej linii uzyskamy maksymalnie 51 znaków, a nie tak jak wyższych w rozdzielczościach -80 kolumn. Możliwe jest natomiast uruchomienie symulacji trybu 80-znakowego, który polega na wyświetleniu dwóch



krótszych części nachodzących na siebie. Obok widzimy znacznik pokazujący, której "stronie" po aktualnie edytujemy tekst. Działa to z większością programów, ale nie można powiedzieć, aby taka praca była wygodna i łatwa w użyciu. Niezbyt szybkie jest też wyświetlanie tekstu, bowiem aktualizacja ekranu trwa orientacyjnie dwa do trzech razy wolniej niż w Basicu. System umożliwia za to uzyskanie emulacji dwóch napędów w ramach jednej dyskietki. CP/M używa dwóch znaków do oznaczenia końca linii. Powoduje to problemy ze zgodnością, ale nie jest wielkim problemem, jeśli wcześniej o tym wiemy.

Pomimo wymienionych wad, CP/M plus pozwala przeistoczyć prosty domowy komputer w niezbyt szybki, ale funkcjonalny system zbliżający sie funkcjonalnie do wczesnych odpowiedników maszyn 16-bitowych. Ten argument był bardzo często podnoszony czasach, gdy w nastepowała powolna wymiana komputerów na lepsze i szybsze. Można więc powiedzieć, że dzięki CP/M sprzęt taki jak ZX Spectrum +3 uzyskał nowe życie i można było z jego dłużej korzystać w bardziej poważnych zastosowaniach. Dzisiaj na pewno warto go poznać i porównać jego działanie z innymi komputerami, jak Commodore 64 czy 8-bitowe modele Atari.

Mariusz Wasilewski

21 C "+ 1259" 21 C "+ 1259" 21 E 159 "+6" 15 C "+ 1261" E 1531 "+W" 16 C "+ 1265" E 1532 "" 19 C "+ 1265" E 1555 "+6" Press RETURN to Continue 22 C "+ 1265" E 158" 23 C "+ 1267"

23 C 17 1837 E 1837 17 1815 24 C 17 1836 E 1835 17 181E

Asshou

brive is A:

Wymiana stacji dyskietek w CPC 6128

Ośmiobitowe komputery firmy Amstrad ciesza się niezawodnych. opinia Pomimo upływu lat, rzadko konieczność zdarza się wykonania poważniejszej naprawy. Jedyny słaby element konstrukcji tych maszyn to gumowe paski wbudowanych napędów taśmowego w CPC 464 i stacii dyskietek w CPC 6128.

upływem Ζ czasu tracą one elastyczność i ulegają trwałemu rozciągnięciu, co powoduje, że napęd nie jest przenoszony poprawnie z silnika na mechanizm obracający taśme dyskietkę. Kółka czy napędowe ślizgają się, co skutkuje tym, że nośnik magnetyczny nie znajduje się w takiej pozycji, w jakiej powinien być w momencie kontaktu z głowicą napędu. Skutkuje to błędami odczytu oraz zapisu, a po dłuższym czasie całkowita niemożliwością korzystania z napędu.

W obu przypadkach konieczna jest wtedy wymiana paska, co jest czynnością, którą można (przy odrobinie cierpliwości) wykonać samodzielnie. Instrukcji jak to zrobić jest w Internecie sporo.

O ile jednak w przypadku Amstrada CPC 464 wymiana paska magnetofonu oznacza, że możemy znów cieszyć się swoim komputerem, o tyle w przypadku Amstrada CPC 6128 sytuacja nie wygląda już tak różowo. Dlaczego? Otóż kasety magnetofonowe są dość tanim i popularnym nośnikiem, na dodatek wciąż produkowanym, tak więc zakup nowych, sprawnych taśm nie stanowi problemu. Tymczasem dyskietki 3" nie dość, że są trudne do zdobycia, to na dodatek znalezienie sprawnych egzemplarzy graniczy z cudem. Gwarancji nie daje nawet zakup nowych, zafoliowanych nośników.

Osobiście wydałem ponad 250 zł na zakup pudełka 10 sztuk dyskietek tzw. "new old stock", czyli leżaków magazynowych, firmy Maxell. Byłem






przekonany, że w przeciwieństwie do różnych, trafiających się na portalach aukcyjnych zarówno w Polsce jak i zagranicą, tzw. "niesprawdzonych" nośników, te przynajmniej w 90% okażą się sprawne.

Nic bardziej mylnego! Tylko trzy dyskietki dały się poprawnie sformatować, do tego tylko z jednej strony. Myślałem początkowo, że to wina napędu, więc sprawdziłem programem Multimark kilka innych dyskietek, w tym systemowe z oprogramowaniem CP/M, ale z nimi nie było żadnych problemów. Co prawda posiadam i używam doskonałego USB Floppy Emulatora produkowanego przez Zaxona, ale nawet wbudowany w niego głośniczek, udający odgłosy pracy stacji dyskietek, nie jest w stanie zastąpić mi uczucia, jakie daje praca z prawdziwymi dyskietkami. W Amidze posiadam napęd 3.5" i regularnie kupuję do niego dyskietki, które nie dość, że są zawsze w pełni sprawne, to na dodatek nie rujnują mi budżetu. To skłoniło mnie do próby zastąpienia stacji 3" w moim Amstradzie stacją 3.5".

Podczas swojej pracy kierowałem się wskazówkami znalezionymi w wielu miejscach, ale najbardziej pomocnym okazał się wątek na forum www.cpcwiki.eu pod tytułem "CPC6128 Parados and Internal 3.5" floppy drive mod". Pierwszy wpis w tym wątku podzielony jest na dwie części.

Pierwsza z nich stanowi instrukcję wymiany kości ROM zawierających standardowy AMSDOS na kości EEPROM z systemem Parados. System ten pozwala na wykorzystanie w Amstradzie pełnej pojemności dyskietki 3.5", a więc 720kB (mówimy tu o nośnikach DD) w miejsce standardowych 180kB.

Ponieważ jednak zabieg ten wymaga dość sporych umiejętności w posługiwaniu sie lutownica (a szczególnie umiejętnego wylutowywania elementów bez ich uszkodzenia), a ponadto nie jest konieczny do korzystania ze stacji 3.5", postanowiłem ten krok pominąć. Na razie wystarcza mi możliwość korzystania z dyskietek 180kB, poza tym wymiany kości ROM można dokonać w dowolnym momencie.

Podłączenie stacji dyskietek 3.5" do Amstrada nie jest trudne, należy jednak pamietać o kliku ważnych rzeczach. Po pierwsze, ieżeli będziemy chcieli zamontować nowy napęd w miejsce starego, konieczne będzie usunięcie kilku plastikowych elementów z obu części obudowy, zarówno górnej, jak i dolnej. Wynika to po prostu z różnicy gabarytów stacjami 3" a 3.5". pomiędzy Proponuje zostawić sobie te

przeróbkę na koniec, kiedy już będziemy pewni, że chcemy pozostawić nowy napęd w Amstradzie już na stałe. Z tego powodu opis przeróbki obudowy postanowiłem umieścić w ostatniej części tego artykułu.

Po drugie, potrzebna będzie nam specjalna taśma, ponieważ stacja dyskietek w Amstradzie wykorzystuje złącze 26-pinowe, a stacje dyskietek 3.5" korzystają ze złącza 32pinowego. Proponuję nie męczyć się z samodzielną przeróbką, ale zakupić gotowy adapter w Internecie.

Ja kupiłem odpowiednią przejściówkę na eBayu od użytkownika "urban-retro", który nie tylko sprzedaje różnego rodzaju przydatne akcesoria do komputerów firmy Amstrad, ale również chętnie służy pomocą i bardzo szybko odpowiada na wszelkie pytania. Użycie adaptera ma również tę zaletę,

że można bardzo łatwo ponownie podłączyć stację dyskietek 3" w momencie kiedy zaszłaby taka potrzeba.



Po trzecie musimy dokonać drobnej przeróbki samej stacji dyskietek, aby dostarczyć do komputera poprawny sygnał READY, mówiący o obecności dyskietki w napędzie. W tym celu



należy na płycie głównej napędu zewrzeć piny 33 i 34. Aby tego dokonać można posłużyć sie odrobina cyny i kawałkiem drucika, albo (dla tych, którzy nie lubią lutownicy) pisakiem przewodzącym. Warto wybrać taka stację dyskietek, w której dokonanie tej modyfikacji będzie jak najprostsze.

Odradzam użycie opisywanej na wspomnianym wyżej forum stacji Mitsumi, ponieważ dojście do płyty głównej jest w niej koszmarne i wymaga praktycznie rozebrania całego napędu.

Polecam natomiast stację Sony MPF 920, która wymaga jedynie zdjęcia dolnej osłony. Ponadto można tej

osłony użyć jako matrycy do ustalenia położenia otworów mocujących stację w obudowie Amstrada, jeśli zdecydujemy się zamontować ją na stałe.

I w końcu po czwarte, najważniejsze. Stacja dyskietek 3" jest zasilana dwoma napięciami (5V i 12V), podczas gdy stacja 3.5" tylko jednym (5V). O ile końcówka przewodu zasilania wyprowadzonego z płyty głównej pasuje do obu typów stacji, to napięcia są zamienione miejscami! Jeżeli więc podłączymy po prostu napęd 3.5" tym przewodem to w najlepszym wypadku spalimy stację, najgorszym а w uszkodzimy komputer!

Dlatego należy o tym bezwzględnie pamiętać i przed podłączeniem nowego napędu zamienić miejscami kabelki czerwony i pomarańczowy. Można to zrobić albo poprzez delikatne podważenie brzegów kostki

śrubokrętem precyzyjnym w celu wyjęcia przewodów z kostki, a następnie zamiany ich miejscami, albo poprzez wykonanie we własnym zakresie prostego adaptera zasilania (np. takiego jak widoczny na zdjęciu obok).

Jako bonus po zmianie stacji dyskietek można pozbyć się wychodzącego z tyłu obudowy przewodu do podłączenia zasilania 12V. Jest on wpięty do płyty głównej za pomocą dwóch pinów, wiec w razie potrzeby można go bardzo łatwo podłączyć z powrotem. Warto go odłączyć również z jeszcze jednego powodu - jeśli w ferworze zapomnimy zamianie prac 0 przewodów zasilających stację to nic nie uszkodzimy, a naped dyskietek najwyżej po prostu nie zadziała.

Przystąpmy więc do właściwego montażu. Po pierwsze zmodyfikujmy samą stację dyskietek, łącząc piny 33 i 34 na jej płycie głównej. Po drugie odłączmy kabel zasilania 12V, a najlepiej wyjmijmy go całkowicie z obudowy. W kolejnym kroku miejscami zamieńmy przewody czerwony i pomarańczowy w zasilaniu stacji dyskietek lub podłączmy zasilanie za pomocą przejściówki.

Następnie podepnijmy taśmę służącą do przesyłu danych za pomocą adaptera. W tym miejscu drobna uwaga - adapter polecany przeze mnie da się podłączyć do góry nogami!

Co prawda nie grozi to żadnymi negatywnymi konsekwencjami w postaci uszkodzenia sprzętu, ale napęd zwyczajnie nie zadziała. Dlatego jeśli po włączeniu zasilania komputera dioda napędu cały czas się świeci, pomimo braku dyskietki w napędzie, a AMSDOS zgłasza błąd "drive not ready" przy próbie dostępu do stacji, to należy sprawdzić, czy przypadkiem taśma nie jest zamontowana odwrotnie.

Jeżeli wszystkie czynności wykonaliśmy poprawnie, napęd jest gotowy do użycia. Należy tylko pamiętać, aby w przypadku





korzystania z dyskietek HD zakleić w nich drugi otwór, tak aby stacja dyskietek rozpoznawała je jako dyskietki DD. W przeciwnym wypadku dyskietki co prawda dadzą się sformatować, ale komputer nie będzie umiał na nich nic zapisać, ani nic z nich odczytać.

Jeśli nowego testy napędu przebiegną pomyślnie i zdecydujemy się ostatecznie zastąpić stację 3" 3.5", trzeba dokonać stacia modyfikacji obudowy komputera. W tym celu należy zacząć od usunięcia z dolnej części obudowy plastikowych kołków, do których wcześniej była przymocowana za pomocą śrubek stacja 3".

⊧ŀ

Dalej należy pozbyć się zaczepów znajdujących się przy prawym brzegu obudowy (patrząc od frontu). Jest to konieczne, ponieważ stacja 3.5" musi być dosunieta maksymalnie do prawej strony, aby móc zmieścić się zamknieciu po obudowy w przestrzeni przeznaczonej na napęd dyskietek. Z tego samego powodu należy też usunąć duże plastikowe zaczepy znajdujące się na bocznym skraju górnej części obudowy.

41

Teraz ustalamy położenie otworów mocujących, przykładając do obudowy dolną pokrywę stacji dyskietek. Jest to bardzo ważny moment, wymagający skupienia i dokładnego sprawdzenia czy czegoś nie pominęliśmy. Pamiętajmy żeby dokładnie ustalić położenie stacji, tak aby można było swobodnie zamknąć obudowę.

Stacja musi być dosunięta maksymalnie do boku obudowy, w przeciwnym wypadku nie będziemy mieli możliwości jej zamknięcia, jak również włożenia dyskietki w szerszy niż w przypadku stacji 3" otwór na nośnik. Lepiej w tym momencie wykonać dziesięć pomiarów za dużo, niż jeden za mało. Kiedy mamy już położenie naszej stacji, ustalone możemy wykonać otwory w dolnej części obudowy komputera i przymocować do nich wkręty. Najlepiej jeśli są to wkręty dystansowe, o długości ok. 5mm, ale można też użyć dłuższych śrubek z odpowiednią ilością podkładek.

Teraz możemy przymocować samą stację i delikatnie zamknąć obudowę. Należy to robić bardzo ostrożnie, ponieważ napędy 3.5" są nie tylko szersze, ale i dłuższe od napędów 3", w związku z czym łatwo jest zgiąć lub uszkodzić dochodzące do stacji W moim przypadku okablowanie. stacja nie chciała działać ро zamknięciu obudowy komputera i dopiero po pewnym czasie zorientowałem się, że przyczyną są

wyginające się przy zamykaniu pokrywy przewody.

Wymiana dyskietek stacji w Amstradzie zajęła mi łącznie dwa dni. dzień poświęciłem Pierwszy na podłączenie i testy samego napędu, a kolejny na wykonanie przeróbek obudowy i. prace czysto mechaniczne. Jestem jednak bardzo zadowolony z efektu, ponieważ mój komfort pracy z Amstradem znacznie się poprawił. Nie stresuję się już, że dyskietka nagrana wczoraj, dzisiaj nie da się odczytać, albo że nośnik nie przeżyje kolejnego formatowania.

Jednocześnie mogę na co dzień korzystać z prawdziwych dyskietek, a USB Floppy Emulatora używać jedynie do wymiany danych z pecetem. Gorąco polecam tę modyfikację każdemu kto, podobnie jak ja, cierpi na problem braku dobrych dyskietek 3" do swojego ulubionego komputera.

Krzysztof Kliś



Dwie wersje Piracy

Piracy to jedna z moich ulubionych gier komputerowych na Commodore 64. Została stworzona przez Clive'a Barretta oraz Chrisa Daya i wydana przez Ace Games w 1985 roku. Niestety nie została nigdy przeniesiona na inne platformy i możemy w nia zagrać jedynie jeśli posiadamy C-64 lub jego emulator. A szkoda, bo to prawdziwa perełka wśród komputerowych gier logicznych. Wyróżnia się nie tylko wspaniałą oprawą graficzną i dźwiękową, ale także wciągającą rozgrywką i humorem.

Na pierwszy rzut oka gra wydaje się prosta. Do dyspozycji mamy obszar gry w postaci sieci rozpiętej pomiędzy dwoma wrogimi statkami, podzielony na 30 pól. Po tych polach będą poruszać się nasze jednostki, którymi mogą być piraci lub żołnierze, w zależności od tego, którą stronę konfliktu wybierzemy.

Walczyć możemy zarówno przeciwko komputerowi, jak i drugiemu graczowi. Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez wyeliminowanie wszystkich członków jego "obcej" załogi.



Osiągnięcie tego celu nie jest jednak tak trywialne, jak mogłoby się na początku wydawać. Gra podzielona jest na tury i w każdej z nich możemy wykonać tylko jedną z dwóch możliwych akcji - wypuścić na planszę nasze jednostki (w dowolnej ilości) lub przesunąć te już obecne w kierunku statku przeciwnika, na wprost lub po skosie.

Cała załoga przesuwa się zawsze jednocześnie w tym samym kierunku, co oznacza, że musimy brać pod uwagę nie tylko jej aktualne położenie, ale także pozycję, w której znajdą się wszyscy jej członkowie po wykonaniu ruchu, Dodatkowo sytuację komplikuje fakt, że niektóre liny na siatce są zerwane i jeśli któryś z marynarzy przejdzie na takie pole, natychmiast spadnie do wody i straci życie. Można to też jednak wykorzystać na swoją korzyść. Na przykład prowokując atak przeciwnika na jednego ze swoich ludzi możemy spowodować, że wykonując ruch swoją załogą, sam poniesie znacznie większe straty, wpadając na zerwane liny.

Jak nietrudno się domyślić, bezpośredni atak własną jednostką na pole zajmowane przez jednostkę przeciwnika, powoduje jej eliminację. Ale możemy też likwidować wrogów, którzy jeszcze nie znaleźli się na polu walki. Wystarczy, że dotrzemy do

statku przeciwnika i wykonamy ruch do przodu - wówczas nie tylko wyeliminujemy członków załogi znajdujących się w środku, ale też nasz marynarz wróci z powrotem na macierzysty statek i będziemy mogli go ponownie wykorzystać w walce. Wyjątek stanowi sytuacja, kiedy luk na naszym statku, znajdujący się po przeciwnej stronie tego, który właśnie zdobywamy, został już wcześniej opanowany przez przeciwnika. W takiej sytuacji nasza jednostka po ataku na statek wroga przepada bezpowrotnie, gdyż nie ma już dokąd wrócić.

Jak więc widać, podczas gry trzeba brać pod uwagę wiele różnych czynników i myśleć strategicznie. Potrzebne jest nie tylko dobre





planowanie własnych ruchów, ale również zdolność przewidywania posunięć przeciwnika. Ponadto musimy posiąść umiejętność wciągania wroga w zasadzki oraz unikania pułapek, które on sam próbuje na nas zastawiać.

Gra kończy się po wyeliminowaniu wszystkich wrogich jednostek lub, w przypadku gry przeciwko komputerowi, po osiągnięciu tak wyraźnej przewagi, że dalszy wynik rozgrywki jest już przesądzony. Wówczas kapitan załogi przeciwnej, który przez cały czas nerwowo porusza się po pokładzie swojego statku, popełnia samobójstwo skacząc do wody.

Animacja zresztą odgrywa bardzo ważną rolę w całej grze i bardzo ją wzbogaca. Cały czas poruszają się nie tylko kapitanowie czy pojedynczy marynarze, ale też kompas wskazujący kierunek ruchu oddziału czy klapy luków, z których wypuszczane są na planszę kolejne jednostki. Piracy jest więc nie tylko niezwykle grywalne, ale także bardzo atrakcyjne wizualnie.



Biorąc pod uwagę charakter rozgrywki (gra logiczna przeznaczona dla dwóch osób, statyczne pole gry, jednostki) produkcja ta aż prosi się o wersję planszową. I wersja taka rzeczywiście powstała.

W 2006 roku australijska firma Bungalow Entertainment, za którą stoi m.in. Clive Barrett, spełniła prośby fanów gry Piracy i wydała planszówkę o tym samym tytule. Niestety niedługo potem spółka popadła w problemy finansowe i obecnie gra jest możliwa do kupienia jedynie w drugim obiegu.





Mnie udało sie zdobyć jeden egzemplarz dzięki australijskiemu eBay'owi. Co prawda przesyłka z drugiego miejsca kuli ziemskiej kosztowała więcej niż sama gra, ale było warto. Nowa wersja Piracy została wydana bardzo profesjonalnie.

Druk i karton są wysokiej jakości, a sama plansza oraz żetony

reprezentujące członków wrogich załóg zostały pokryte lakierem w celu zwiększenia ich trwałości. Po wewnętrznej stronie górnej części pudełka wydrukowane zostały szczegółowe zasady gry, oczywiście w języku angielskim.

Wygląd oraz mechanika gry w wersji planszowej nie różnią się praktycznie niczym od pierwowzoru. Do dyspozycji mamy identyczne pole rozgrywki i takie same jednostki, obowiązują także te same reguły gry co na Commodore 64. Również grafika nawiązuje bardzo mocno do oryginału - plansza jest w widoczny sposób rozpikselowana i wygląda jak wyjęta żywcem z ośmiobitowca.

Jest to jednak celowy zabieg, gdyż wyraźną intencją autorów gry było jak najwierniejsze przeniesienie wersji komputerowej do świata rzeczywistego. Jedyna różnica pomiędzy wersją cyfrowa а analogową polega na tym, że w planszówkę nie zagramy w pojedynkę.

Z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim, nie tylko fanom C-64. Miałem okazję zagrać w Piracy z osobami, które lubią okazjonalnie grać w planszówki i które nie znały w ogóle komputerowego pierwowzoru. Wszyscy stwierdzili, że to znakomita gra. Świadczy to moim zdaniem o niezwykłym kunszcie autorów oryginału. Potrafili bowiem oni opracować grę nie tylko ponadczasową, ale także taką, która radzi sobie doskonale również poza światem elektronicznej rozrywki.

Krzysztof Kliś

Samplowanie po polsku

Wiadomo, że samplowany dźwięk zawsze robił wrażenie w grach na Commodore. Pamiętam też kilka programów, z których najczęściej używałem automatu perkusyjnego generującego dźwięki podobne iednei piosenek do Ζ Wszyzespołu Maanam. stkich programów było oczywiście bardzo dużo, artykule ale w tym chciałbym kilka opisać polskich produkcji.

Digi Ripper

Program Digi Ripper jest standardowo dołączany do samplera sprzedawanego przez BIW. Po uruchomieniu programu, naszym oczom ukazuje się ekran podzielony na dwie części. Lewa część to który pionowy oscyloskop, daje podglad na amplitude sampla. Podczas pracy, jego zawartość bardzo szybko się zmienia, tak więc mamy jedynie ogólny widok. Szczegółowy podgląd uzyskujemy po zatrzymaniu odtwarzania.

Można przesunąć okienko nad dowolnie wybrany fragment pamięci i na przykład sprawdzić, czy w tym obszarze nie występują przesterowania amplitudy. Prawą część ekranu zajmują parametry określające zakres odtwarzanej pamięci oraz prędkość odtwarzania. Znajdziemy tutaj też polecenia służące nagrywaniu dźwięku do pamięci oraz drobne narzędzia do edycji (wycinanie bloku, kopiowanie, wyciszanie).

Tak przygotowaną muzykę możemy zapisać na dyskietce lub kasecie (również w systemie turbo, gdy moduł Replay Action jest aktualnie podłączony). llość opcji, jaka dysponuje ten program, pozwala na zgranie dźwięków do pamięci, ich dokładne przycięcie oraz prostą edycję kasowanie szumów lub trzasków.

Dalszym etapem jest już tylko odpowiednie ich zremiksowanie, ale to zadanie dla innego edytora, gdyż Digi Ripper nie został do tego celu stworzony. Zaletą programu jest to, że pozwala na uzyskanie wysokich częstotliwości próbkowania aż do \$90 oraz nagrywanie i odtwarzanie sampli 4-ro bitowych w szerokim zakresie pamięci (\$1800-FFFF), choć inne edytory tego typu mogą pomieścić więcej, ale i tak zawsze to dużo.

Jako jeden z nielicznych programów potrafi współdziałać z kasetą, co jest niezwykle rzadko spotykane w tej kategorii oprogramowania. Jest przy tym bardzo prosty w obsłudze i

epat: Off top ahost





niedogodnością Inna iest nieco mniejszy zakres pamięci, jakim dysponujemy oraz to, iż nie jest możliwe dokładne określenie początku i końca sampla, gdyż program operuje jedynie na starszych kompletnie bajtach, pomijajac młodsze. Inaczej mówiąc, super dokładnie przycięte sample mogą nie zabrzmieć tak. jak tego oczekiwaliśmy.

Wada ta jest dokuczliwa również przy dokonywaniu zapisu muzyki z samplera do pamięci komputera nieraz przyjdzie nam kilkukrotnie samplować ten sam fragment ze źródła dźwięku, nim osiągnie się zadowalający efekt.

8-Sample Mon

Program ten jest bardzo podobny do opisywanej powyżej wersji. Odziedziczył wszelkie jego wady oraz zalety. Główna różnica polega na tym, iż ten edytor współpracuje wyłącznie z samplami 8-bitowymi. Ich odtwarzanie odbywa się poprzez układ Sid lub zewnętrzny przetwornik Covox, co daje zwykle dużo lepszą jakość dźwięku.

Warto zaznaczyć iż przy wykorzystaniu najwyższej wartości częstotliwości próbkowania - \$A0, charczenie jeszcze bardziej jest słyszalne, niż miało to miejsce w edytorze Sample Mon 1.1.

Zmniejszenie prędkości do \$A5 lub niżej, eliminuje na szczęście ten przykry efekt akustyczny. Zakres dostępnej pamięci został jeszcze trochę uszczuplony i wynosi \$1F00-FFFF. Należy pamiętać, że player jest ściśle powiązany z wyborem urządzenia audio (Sid / Covox), które ustawiliśmy wcześniej, jeszcze przed nagraniem danych na dyskietkę.

> Opracował: Mariusz Wasilewski

wygodnie się go używa. Istotną wadą będzie pewna niedogodność natury sprzętowej - oscyloskop nie potrafi poprawnie wyświetlić obszarów pamięci RAM przykrytych przez pamięć ROM - czyli pomiędzy poniższymi adresami:

\$A000-BFFF - \$D000-FFFF

Jest to kłopotliwe w momencie, gdy "sampel" kończy się akurat w tym miejscu, a nie jesteśmy pewni jego precyzyjnego zakończenia.

Sample Mon

Następny program czyli Sample Mon jest standardowo dołączany do samplera sprzedawanego przez Biuro Informatyczno-Wydawnicze. Jest to edytor służący do miksowania gotowych zdigitalizowanych dźwięków, przygotowanych wcześniej np. Digi Ripperem.

Ekran podzielony jest na dwie kolumny, z których lewa to układ ścieżek. а prawa to układ pojedynczych sekwencji. Możemy pomiędzy nimi przełączać się i wnosić poprawki. Program pracuje Ζ samplami 4-ro bitowymi, pozwala na umieszczenie ich w następującym przedziale pamięci:

\$1E00-FFFF

przy maksymalnej prędkości \$A0. Podobnie jak Digi Ripper współdziała ze stacją dyskietek oraz magnetofonem (także w trybie turbo, gdy Action Replay jest obecny w systemie).

Dodatkowo program ma opcje do nagrywania dźwięku z samplera, co w pewnych sytuacjach jest bardzo wygodne - odpada konieczność uruchamiania Digi Rippera. Istotną zaletą programu jest jego prostota obsługi. Możemy układać patterny w dowolny sposób, w uproszczony sposób dokonywać transponowania dźwięku oraz zapętlać kolejne próbki.

muzykę zapiszemy Gotowa na nośniku wraz z playerem, który pozwoli ją odtworzyć bez konieczności ładowania edytora do pamięci. Wadą programu, która najbardziej doskwiera jest to, że przy późniejszym nagrywaniu i. odtwarzaniu sampla z maksymalną prędkością \$A0 usłyszymy niewielkie charczenie.

Odzyskiwanie danych

wydawać, Może się że odzyskiwanie plików na C64 jest prawie niemożliwe. Nic bardziej błędnego. Nawet oryginalna instrukcja do Commodore DOS mówi o tym, jak można poradzić kryzysowych sobie w sytuacjach. Oprócz tego można zastosować jeden z programów przedstawianych dawno temu na łamach różnych czasopism. Nie każdy sposób jest pracochłonny, ale każdy wymaga skupienia uwagi, nie wykonać aby nieprawidłowej operacji. Często jeden błąd kończy sie bezpowrotną utrata danych.

Na początek chcę poruszyć problem fizycznych uszkodzeń dyskietek. Najcześciej mamy do czynienia z różnymi zanieczyszczeniami, które dostały się pod ochronną warstwę, czyli "leżą" na samej warstwie magnetycznej. Rozwiązaniem może tu być ostrożne rozcięcie dyskietki, wyjęcie krązka znajdującego się wewnatrz, delikatne umvcie i lub złożenie nośnika ponowne przełożenie krażka do innego opakowania. Bardzo ważne jest, aby przy wszystkich operacjach nośnik trzymać za krawędzie lub metalowy krążek w środku. Trzeba także zapamietać. która strona bvła do góry. pierwotnie skierowana Oczywiście nie powinniśmy użyć zbyt dużej ilości wody, inaczej pozostaną ślady. Najlepiej przetrzeć krążek, a następnie poczekać, aż sam wyschnie. Później można już próbować odczytać dane, ale nie proponuję używać takiej dyskietki, ale od razu wykonać kopie bezpieczeństwa plików. Taki nośnik może nie być zbyt trwały, natomiast powinna być możliwość odczytania zawartości przynajmniej kilka razy.

Jeżeli nasza dyskietka nie jest uszkodzona, a tylko skasowaliśmy plik, który teraz potrzebujemy można spróbować przywrócić go do katalogu. Jeśli od czasu usunięcia danych nie zapisywaliśmy żadnych nowych danych, w większości przypadków nie będzie problemu.

Trzeba tylko zmienić bajt określający typ pliku, który z pewnością jest teraz ustawiony na wartość \$00. Dalej wystarczy wykonać operację VALIDATE, aby ponownie utworzyć strukturę katalogu. Najlepiej wykonać to edytorem dyskowym, wiele z nich znajdziecie na poniższej stronie:

http://commodore.software/downloads/category/27-disk-editors

Reter		ecce		ECTO		ITOR			ecc
eeeee	ĕĕĕĕ	ČČČČ	ČČČČ	eccci	ĕĕĕĕ	eccei	ĕĕĕĕ	i segee	ĕčč
laadaa	비니니	प्रमुख			2000	6699	ecco	eeeee	iu.
CCCCC			3666	20000	36666	20000	36666	300000	999
85.7.75	001	041	000	DIS	SK S	TATUS	ا _{م ف} م ³)K	00
866	ööö	ööö	ÖÖÖ	ÖÖÖ	ÖÖÖ	ÖÖÖ	ÖÖÖ	rus.	
	000 AAA	000 888	ABB	ABB	000 888	ABB	<u>ago</u>	DRV:	08
ĕĕĕ	ŏĂŎ	ŏŠŎ	ğ4ğ	ğ45	ĎŠŽ	ŎŽĬ	ĕĂĕ	TRK:	18
000	000	000 000	000	000	000	000	000	SEC:	00
018	001	065	ggg	ggg	000	ggg	ggg	DEC	
ÖÖÖ	ĕĕĕ	õõõ	õõõ	õõõ	ŏŏŏ	õõõ	õõõ	READ	1.
000	000 168	000 Å8Å	000 073	Agg	000 882	899	000 168		
ōğğ	õğğ	<u>ō</u> ŏŏ	<u>ō</u> ġŏ	<u>öğğ</u>	<u>öğğ</u>	<u>ð</u> ğð	ōğğ		
0.00	0.010	<u>otata</u>	01010	000	01010	(alala)	01010		



STREF# COMMODORE

Aby poprawić "walidację" dyskietki można też użyć polecenia w Basicu, jak poniżej:

OPEN 15,8, 15, "VO": CLOSE 15

Po zakończeniu operacji stacja dyskietek nie powinna wskazywać błędu, nie powinna też migać dioda DRIVE. Błędy w strukturze mogą być oczywiście dużo bardziej problematyczne do usunięcia.

Jeśli uszkodzony zostanie plik typu REL (relatywny), jedynym skutecznym sposobem odczytania pliku i danych jest otwarcie skopiowania go do pliku sekwencyjnego. Można to zrobić również w Basicu wprowadzając dwa podstawowe polecenia aby otworzyć plik relatywny na jednej stacji:

OPEN 1, 8, 8, "PLIK, REL, R"

lub zapisać plik sekwencyjny na drugiej:

OPEN 2, 9, 4, "PLIK, SEQ, W"

Oczywiście to nie wszystkie czvnności jakie trzeba wykonać. dlatego przedstawiam listing krótkiego programy pozwalającego utworzyć plik SEQ na dyskietce, a następnie odczytującego jego zawartość. Działanie programu nie powinno zostać przerwane, gdy wystąpi błąd odczytu. Po prostu należy pominać problematyczny rekord i kontynuować. W ten sposób odzyskamy większość informacji.

Na dyskietce możemy mieć też problem z plikami, które nie zostały prawidłowo zamknięte. Nie mogą być one odczytane w zwykły sposób, na szczęście istnieje sposób, aby pominąć to ograniczenie. Trzeba tylko użyć trybu MODIFY, a więc zamiast odczytywać pliki tak:

```
LIST

16 OPEN1,0:REM OPEN DEVICE 0 AS FILE #1

20 PRINTTYPE SOME TEXT:";

30 INPUI#1 AS

40 PRINTTYOU TYPED:";A$

READY.

RUN

TYPE SOME TEXT:ABC YOU TYPED:ABC

READY.

READY.
```

OPEN 2, 8, 2, "PLIK, S,R"

OPEN 2, 8, 2, "PLIK, P,R"

wpisujemy podobne linie, ale zawierające literę M, czyli:

OPEN 2, 8, 2 , "PLIK, S,M "

OPEN 2, 8, 2 , "PLIK, P,M "

Plik zostanie odczytany i zapamiętany w pamięci. Jest tu tylko jeden problem, podczas odczytywania stacja dyskietek nie przekaże informacji o końcu pliku. Dlatego trzeba użyć programu, który ma możliwość ręcznego zatrzymania operacji, a dane z pamięci należy zapisać w nowym pliku, najlepiej na innej dyskietce. Nie należy też zapominać o wykonaniu kolejny raz operacji VALIDATE, bowiem jeśli spróbujemy skasować niezamknięty plik uszkodzimy całą strukturę nośnika.

Mam nadzieję, że moje pomysły pomogą Czytelnikom w działaniu na prawdziwym sprzęcie. Odczytywanie starych dyskietek może być niezłym wyzwaniem, chociaż trzeba też przyznać, że o ile są przechowywane w dobrych warunkach, raczej nie będzie trzeba używać skomplikowanych programów. W razie pytań zapraszam do kontaktu na mój adres mailowy.

Mariusz Wasilewski

```
OPEN 8,8,8,"C0:SEQUENTIAL,W,S"
10
    PRINT#8,"PIERWSZA LINIA"
20
    PRINT#8,"DRUGA LINIA"
30
40
    PRINT#8,"TRZECIA LINIA"
50
    PRINT#8,47
60 CLOSE 8
    OPEN 8,8,8,"SEQUENTIAL,R,S"
70
80
   INPUT#8,A$,B$,C$,D$
90
    PRINT AS
100
    PRINT
          RŚ
110
    PRINT
          CS
    PRINT "LICZBA: ";D$
120
130
    PRINT
140 CLOSE 8
```

4



Model o oznaczeniu LCD miał był zupełnie nowym komputerem słynnej firmy Commodore wyprodukowanym w połowie lat '80-Pokazano tych. jego ale nie prototyp, nigdy doprowadzono do jego produkcji. Uważam jednak, że warto go poznać ze względu nietypowe na parametry, jak również rozwiązania jakie pojawiły się w innym sprzęcie 8bitowym. Poza tym był to komputer, który pokazuje nietrafionych wiele jak decyzji podjęła firma w schyłkowym okresie swojej działalności.

LCD był w pełni przenośnym komputerem, bowiem ważył tylko trochę ponad 2 kg, miał małe rozmiary i był zasilany bateryjnie za pomocą czterech baterii alkalicznych typu AA (paluszki). Możliwe było również podłączenie zewnętrznego źródła zasilania.

Oczywiście nie była to zupełnia nowość, bowiem wcześniej mieliśmy już Commodore SX-64, ale w tamtym pryzpadku trudno mówić o prawdziwej "mobilności" z uwagi choćby na wagę urządzenia. Co ciekawe, LCD posiada 32 KB pamięci podtrzymywanej bateryjnie, dzięki czemu nie trzeba korzystać ze stacji dyskietek, aby wczytywać potrzebne pliki.

Sprzęt nie wszedł do produkcji, bowiem kierownictwo firmy uznało, że tego typu komputery nie są przyszłościowe, mimo iż otrzymano wstępne zamówienia na kilkanaście tysięcy egzemplarzy. Dzisiaj wiemy jak bardzo zła była decyzja o wstrzymaniu prac nad linią mobilnego sprzętu. Niedługo później firma Tandy wprowadziła na rynek serie notebooków, począwszy od modelu 100, które osiągnęły wielki sukces.

Commodore LCD - zgodnie ze swoją nazwą - posiada ekran LCD oraz układ graficzny MOS 8653 obsługujący obraz o rozdzielczości 480×200 pikseli (w formie 80kolumnowego trybu znakowego), który był wyświetlany na ekranie o rozdzielczości 480×128 pikseli. Do przewijania zawartości służyły klawisze funkcyjne.

W tym momencie widać kolejną bardzo złą decyzję firmy, bowiem ekrany były produkowane przez zakłady należące do Commodore. Zostały one sprzedane do anulowaniu projektu nowego komputera. Według ocen z tamtego okresu, był to jeden z najlepszych ówczesnych wyświetlaczy tego typu.

Gdyby więc firma dostrzegła potencjał nowej technologii mogło by się





okazać, że w niedługim czasie sprzedawałaby swoje produkty innym producentom elektroniki.

W komputerze LCD nie było portu pozwalającego na podłączenie go do zewnętrznego monitora, ale planowano zewnętrzny kartridż z takimi możliwościami. Jednym słowem Commodore potraktowało ten sprzęt jako - z jednej strony mobilny, a z drugiej - pozwalający na rozszerzanie możliwości, podobnie jak C64.

Klawiatura jest bardzo podobna do tej z Plus/4, choć nieco mniejsza. Posiada 72 klawisze, oraz 8 klawiszy funkcyjnymi i cztery oddzielnymi do sterowania kursorem (w formie strzałek). Ekran edycyjny jest z kolei podobny do używanego w Commodore 64. Klawisze kursora, oraz specjalne jak:

INSERT, DELETE, CLEAR, HOME

działają w sposób podobny jak w Klawisz ESCAPE C64. otwiera specjalny ekran, który pozwala uruchamiać takie funkcie jak wstawianie i. usuwanie linii, przewijanie ekranu, przenoszenie na początek lub koniec linii i podobne.

Komputer ma pamięć RAM, która nie ulega skasowaniu po wyłączeniu i ponownym uruchomieniu pod warunkiem, że włożymy do niego baterie. Jest to bardzo ciekawa cecha, raczej niezbyt często stosowana, której Commodore nie późniejszych wykorzystał w projektach. W pamięci ROM wbudowanych jest osiem programów, w tym:

- **Procesor tekstu** - w pełni funkcjonalny zawierający opcjami takie jak justowanie, wyszukiwanie tekstu, tworzenie nagłówków i stopek, podkreślenie i wytłuszczenie tekstu, centrowanie, wycinanie i wklejanie fragmentów oraz możliwość korzystania z podręcznego schowka.

A Large with several and sever

- **Menedżer plików** - sterowany za pomocą klawiszy funkcyjnych.

- **Arkusz kalkulacyjny** - jak wyżej, można go porównać do "Multiplan", który jest z pewnością znany także posiadaczom Commodore Plus/4.

- **Książka adresowa** - pozwala zapisywać kontakty, a także przeprowadzać operacje sortowania i wyszukiwania.

- **Organizer** - pozwala zapisywać plan działania na poszczególne dni, posiada również funkcję przypominania o różnych ważnych wydarzeniach.

- **Kalkulator** - program może być wywołany dowolny inny program i wyświetlony na ekranie bez niszczenia zawartości poprzednich informacji. Posiada trzy tryby pracy, a każdy specjalne funkcje biznesowe, naukowe i związane programowaniem.

 Notatnik - można go wywołać podobnie jak poprzedni, możemy tu tymczasowo zapisywać notatki lub je zapisywać do późniejszego wykorzystania.

- Terminal - również sterowany za klawiszy funkcyjnych, pomoca współpracuje wbudowanym z modemem (o szybkości transmisji bodów). Potrafi wynoszącej 300 wykonać transmisję plików, ma własny bufor, a wszystkie jego parametry można programowo modyfikować.

Jakie są inne jego parametry? Commodore LCD używa procesora 65C102 pracującego z często-





tliwością 1 MHz. Ogółem, Commodore LCD jest wyposażony w 96 KB pamięci ROM, w którą wbudowano aplikacje programowe, BASIC, procedury wejścia-wyjścia, monitor oraz pamięć RAM o wielkości 32 KB, pozwalającą na zapisywanie plików, w tym także programów.

Interpreter Basica dostępny jest w wersji 3.6 i jest bardzo podobny do używanego w Plus/4 i C16, włączając w to komendy wspomagające tworzenie grafiki. Wbudowany monitor języka maszynowego ponownie jest podobny do tego z Plus/4.

Jedną z najciekawszych funkcji tego komputera są jego możliwości wbudowanych portów. Wyposażony jest zarówno w RS-232 (port szeregowy) i równoległy port Centronics. Ta kombinacja pozwala na komunikację z wieloma rodzajami urządzeń peryferyjnych. Można znaleźć nawet port do podłączenia urządzenia odczytującego kody kreskowe, zgodne ze standardem Hewlett-Packarda. Port Expansion daje możliwość instalacji dodatkowej pamięci RAM lub ROM.

Commodore LCD bardzo trudno ocenić, bowiem z pewnością byłby to bardzo dobry krok, gdyby maszyna trafiła do produkcji. Oczywiście w prawdopodobnie finalnei wersii zostałyby zmienione niektóre parametry, ale nie sądzę, aby zrezygnowano Ζ największych atutów.

Do całości projektu nie pasuje tylko wbudowany język Basic, który moim zdaniem powinien zostać zastąpiony przez CP/M, który można przecież z powodzeniem uruchomić na procesorze 6502.

Z drugiej strony, kompatybilność z wersją Basica 3.5 obecną w modelu Plus/4 powodowała, że nowy sprzęt mógłby być przez wiele osób traktowany jako następca rodziny C16-116, która finalnie miała być również skierowana do odbiorcy biznesowego. Być może bylibyśmy świadkami ewolucji myśli inżynierów Commodore, którzy jako jedni z pierwszych dostrzegliby potencjał rynku urządzeń przenośnych.

> Opracował: Mariusz Wasilewski







Nowe pady do Jaguara

Czy kiedykolwiek chciałeś mieć Pro Controler do swojego Jaguara, ale nie chciałeś wydawać 150 dolarów na zużyty pad, na przykład z serwisu eBay? Teraz mamy szansę wyprodukować więcej kontrolerów i to nie byle jakiej jakości!

Jednak potrzebujemy Twojej pomocy, abyś określić i zadeklarować zainteresowanie potencjalnym zamówieniem. Cena jednego kontrolera

będzie wynosić około 50-60 dolarów, a więc zdecydowanie mniej. Kontrolery będą w 100% takie same, jak oryginały - wykonane nawet z takiego samego plastiku.

Jedyna zauważalna różnica to brak logotypu Atari, ze względu na prawa autorskie. Prawa do samego urzadzenia zostały uwolnione, więc produkcja jest całkowicie legalna.

Aktualnie ok. 300 sztuk padów zostało już zarezerwowanych,





a więc produkcja ruszy na początku 2018 roku. Przypominamy ze pad, oprócz Jaguara, można podłączyć i używać także w grach na Atari STe oraz Falcon030.

Zadeklaruj swoje zainteresowanie dzisiaj wysyłając wiadomość z pełnym imieniem, nazwiskiem i adresem (w terminie do 31 grudnia 2017 r.) na poniższy adres:

jagprocontroller@gmail.com

Z góry bardzo dziękujemy za odzew!



Testujemy dla Was

Atari ST Mouse Kit

Nasze myszki atarowskie mają już swoje lata. Niestety, ale używanie 90% z nich raczej graniczy z ryzykiem wylądowania w szpitalu psychiatrycznym. Niemiec, Tim Lenke przygotował nową elektronikę naszej myszy. Kupując u niego zestaw Atari ST Mouse Kit otrzymujemy super precyzyjną mysz optyczną w starej, fajnej obudowie myszy STM1. Jak dla mnie to świetne rozwiazanie, ponieważ nawet te zamienne myszy jak Logitech już są zużyte, a pracować na nich się po prostu nie chce.

> Kompatybilność: Atari ST, STe, Mega, TT030, Falcon030

Cena: 39 euro Dostępność: grudzień 2017

> Strona internetowa: www.lavago.de

> > Ocena: 9/10

GigaFile SD-Card

Dla użytkowników komputerów Atari 16- i 32-bitowych firma Inventronik z Niemiec przygotowała czytnik kart SD dla sprzętów wyposażonych w kontrolery SSCI i ACSI. Mamy do wyboru wersję urządzenia zewnętrzną (rekomendowana dla komputerów Atari ST i STe) i wewnętrzną (raczej dla Mega STe





oraz TT030). Wg mnie jest to świetna alternatywa dla wysłużonych dysków SCSI, szczególnie w Atari Mega STe oraz Atari TT030. Obudowa jest schludna i ładna, a jej wymiary to 60x55x30 mm, czyli zajmie nam mało miejsca na biurku. GigaFile przetestowany został wraz 7 najnowszą wersją HDDrivera i ten sterownik (który musimy osobno

zakupić lecz iednak każdv szanujący atarowiec ma już zakupiona legalna wersję) jest rekomendowany do pracy z tym urządzeniem. Komfort pracy znacznie wzrasta. mamy teraz gigabajty wolnego miejsca na partycjach, nie martwimy się o utratę danych oraz zmniejsza się hałas, co także może poprawić relacje z żoną.

> Kompatybilność: Atari ST, STe, Mega, TT030, Falcon030

Cena: 112 euro za wersję z obudową 88 euro za wersję wewnętrzną

Strona internetowa: shop.inventronik.de

Ocena: 9/10

-14



48 in 1 do Atari Lynx

Właśnie przyszedł do redakcji cart do naszej już kolejne Lynxa. То do urządzenie sprzętów Atari wvkonane przez "RJ1307" Rafała kolege Jankowskiego, którym 0 piszemy. Wcześniej bvło rozszerzenie pamięci 14 MB do Falcona030. Dziś mamy carta 48in1. a na nim zaprogramowane 48 gry do konsoli Atari Lynx.

Cart jest piękny, został wykonany w najwyższej jakości technologii druku 3D, z przodu mamy elegancką naklejkę z nazwą z tyłu zaś dwa wyświetlacz. przyciski oraz Przyciskami wybieramy jeden z 48 plików, aktualny numer wyświetla się na małym ekranie. Gdy zdecydujemy się na jakiś plik czekamy ok. 1,5 sekundy. Po tym czasie Lynx sam się wyłączy. Po włączeniu wczytana zostanie wybrana gra czy demo. Cart obsługuje gry 256 KB i 128 KB, raz wczytane gry zostają tam na stałe. Nie ma możliwości zmiany plików, ale na Lynxa mamy około 100 tytułów, więc jeśli chciałoby się mieć całość softu to zakupujemy tylko dwa takie urządzenia i to wystarczy.

Do carta dedykowane jest pudełko, także wydrukowane na drukarce 3D. Jest to świetna jakość druku, jest nawet tzw "klik" przy zamykaniu pokrywy - zabezpieczenie przed samowolnym wysunięciem się. Jest



też wydrukowana lista 48 tytułów gier - zamawiający może podać swoją własną listę która zostanie wgrana. Naszym zdaniem jest to świetne oraz tanie urządzenie pozwalające na łatwe zapoznanie się z biblioteka Polecamy Lynxa. szczerze go każdemu posiadaczowi tej konsoli. Należy się jednak pospieszyć, gdyż nakład carta nie jest duży, а chętnych na pewno nie zabraknie. Polecamy!

CART 48 IN 1

Zgodność:	Atari Lynx I / II
Cena:	160 zł
Dostępność:	październik 2017
Zamówienia:	rj1307@wp.pl
Ocena:	10/10



REKLAMA

-1-7



JAGUAR + NES PARTY 01-03.05.2018 MERMET/PL MORE INFO AT www.jagnesfest.pl BE THERE AND PLAY WITH POWER!



Wave 1 Games Nowa fala gier na Jaguara?

Tym razem chcielibyśmy przedstawić Wam kolejnego człowieka piszącego gry na konsole Atari Jaguar, a jest nim Jeffrey Johnson Amerykanin wydający gry pod marka Wave1 Games. Najlepiej, jeśli on sam powie więcej na swój temat. Przeprowadziliśmy z nim krótki wywiad przed imprezą 2017 RetroKomp gdzie wystawiał swoją grę - Fast Food 64, która zajeła 7 miejsce w GameDev Compo.

Piotr: Cześć Jeffrey

Jeffrey: Cześć,

Piotr: Jesteś ostatnio bardzo płodny i co chwilę wychodzą nowe gry. Od dawna programujesz? Jaka jest Twoja ulubiona platforma? Domyślam się, że jest nią Jaguar, ale czy programujesz także na inny sprzęt?

Jeffrey: Gry robię odkąd skończyłem 18 lat, teraz mam 34 lata więc programuję od 16 lat. Właściwie to na początku uczyłem się programować. Zawsze kochałem Jaguara - jako dziecko i jako nastolatek. Pamiętam pierwsze gry, w które grałem jako młody chłopak. Miałem swojego pierwszego Jaguara i fascynowały mnie takie tytuły, jak Tempest 2000, Defender 2000 oraz Battlemorph. Te 3 gry określiły dla mnie











konsolę. Byłem zakochany w niej. Te gry były naprawdę inspirujące i pamiętam, jak wtedy fantazjowałem o tworzeniu gier na Jaguara. Nigdy nie myślałem, że tak naprawdę będę pisał swoje własne produkcje na tę konsolę! Skupiam się głównie na Jaguarze, napisałem też coś na PC - grę Retropia, ale jednak bardziej interesuje mnie programowanie konsoli.

Piotr: Mamy dwie nowe Twoje gry -Fast Food 64 i Frogz 64. Jak się je programowało, czy napotkałeś jakieś problemy podczas kodowania ?

Jeffrey: Największym problemem dla Fast Food 64 było zarzadzanie zasobami czyli grafiką, muzyką, kodem. Wiedziałem, że chcę, aby gra była dostępna na kartridżu, a obecnie rB+ (język programowania) pozwala na stworzenie tylko 2 MB gry. Taka pojemność to nie jest dużo dla grafiki. Chciałem, aby moje gry były bardzo krzykliwe, to było tylko tyle, co mogłem zrobić. Dla Frogza 64 największym wyzwaniem było uzyskanie właściwej mechaniki gry Frogger. Nigdy nie zdawałem sobie sprawy z tego, jak wiele rzeczy związanych z Froggerem jest skomplikowanych. Niby prosta gra, a jednak trzeba parę rzeczy zrozumieć i



przemyśleć - takich jak kolizje, proste zbieranie przedmiotów, a także inne podstawowe działania.

Piotr: Czy podczas programowania i testowania używasz jakiegoś systemu developerskiego ?

Jeffrey: Używam emulatora Virtual Jaguar do testowania, ale czasami jest on bardzo niewiarygodny. Posiadam również SkunkBoarda i używam go do testowania już na prawdziwym hardware, na prawdziwym Jaguarze i wtedy widzę, że naprawdę robię magię. Emulator to zupełnie inna sprawa. Piotr: Jak długo zajmuje Ci pisanie gier? W jakim czasie powstają Twoje gry na Jaguara ?

Jeffrey: Fast Food 64 został napisany w cztery tygodnie, natomiast Frogz 64 programowałem aż 10 miesięcy.

Piotr: Czy planujesz jakieś kolejne gry ?

Jeffrey: Tak, nawet coś już zacząłem pisać.

Piotr: Dziękuję za rozmowę.

과가



ArtWorks retro projekty na retro sprzęcie

Od czasu do czasu trafiają mi wykonanie sie prośby 0 logotypów do różnych retro imprez, stowarzyszeń czy do stron WWW. Ostatnio napisał długoletni do mnie mój kolega scenowy, muzyk - LIV, który uruchomił swoją stronę poświęconą internetowa właśnie retro klimatowi, w połączeniu z udostępnianiem światu jego kompozycji wykonanych na trackerach na Amigach i Atari.

Termin wykonania logotypu był oczywiście rozsądny, czyli jak zwykle w takich przypadkach - grafika była potrzebna na tzw "dziś", ponieważ drukowana miała być jego płyta muzyczna, która była darmowym prezentem (prezenty chyba zawsze są darmowe) dla gości na naszej imprezie w Gdańsku, czyli RetroKomp.

Do projektowania takich "zleceń" staram się używać swojego Atari TT030 lub Falcona 060. Ten projekt wykonany został na stockowym Falconie z 14 MB RAM w rozdzielczości 640x480 px w 16 kolorach. Nie chciałem brać wyższych modeli i lepiej wyposażonych komputerów, np. w karty graficzne czy procesory 060 ponieważ chciałem pokazać, że da się na zwykłym komputerze wykonywać takie super designerskie rzeczy.

Ten projekt bez problemu można wykonać na Atari ST 1MB z monitorem SM124 (wysoka rozdzielczość), lecz nie maiłem takiego akurat pod ręką. Podczas projektowania pomyślałem, że może to być dobry materiał na kolejny artykuł do naszego magazynu RetroKomp. Dlatego mam nadzieję, że się Wam spodoba.

Do projektowania wybrałem jeden z flagowych programów do grafiki wektorowej - ArtWorx w ostatniej wersji czyli 2.09, w angielskiej wersji językowej. Program ten sprzedawany



Tak wygląda projekt, logotyp w ostatecznej wersji w rozdzielczości 640x480 pikseli i 16 kolorach.



był przez niemiecką firmę ASH (Application Systems Heidelberg) i nie jest już wspierany. Wersja, na której zaprojektowany został logotyp Retrowibracje działa na każdym Atari ST/TT/Falcon oraz na klonach. Jest bardzo dobrze wykonana, działa bez zarzutu.

Tak naprawdę wszystkie funkcje są tutaj zaimplementowane podobnie do nowoczesnych narzędzi teao typu. Oczywiście nie ma w nim wielu funkcji dodatkowych, jak na przykład korespondencji seryjnej czy innych nowych wynalazków.

Koncepcji logo dla portalu Retrowibracjie było... Właściwie, nie było ich więcej niż jeden. Tym razem jakoś od razu widziałem, co chcę zaprezentować LIV'owi. W gruncie rzeczy musiałem tak zrobić, ponieważ nie bardzo miałem czas na wymyślanie kilku propozycji, a czas gonił.

Rozrysowałem sobie na kartce to, co zaplanowałem, a następnie zająłem się przenosinami pomysłu na komputer. Na co dzień pracuję na MacBooku Pro 15" z monitorem Apple Cinema Display 24" i



Pierwsze wybory koloru "słupków".

do takich projektów używam Adobe Illustratora, a ostatnio bardzo spodobała mi się czcionka Brandon Grotesque. Czcionkę miałem na Macu w formacie OTF - niestety zupełnie nieczytelnym na Atari, lecz bez



Wybieram kolor słowa "wibracje", będzie na czerwono.

żadnego problemu skonwertowałem ją do TrueTypeFont (TTF), który Atari czyta od wieków. Prace rozpocząłem od wypisania słów kluczowych w projekcie oraz ich umiejętnego rozplanowania. Słowa to oczywiście: "retro" i "wibracje". Postanowiłem, że będą delikatnie rozdzielone za pomocą (jak to nazwałem) "słupków". Po wybraniu czcionki - mojej ulubionej, zająłem się ustawianiem reszty.

Przyjąłem, że odległość pomiędzy słupkami będzie ta sama, co szerokość pojedynczego słupka. Za pomocą narzędzia ArtWorx wykonałem linię pod napisem retro wibracje, właśnie ze słupków. Zróżnicowałem ich wysokość. Nie pasowała mi jeszcze litera "j" wystająca do dołu i mająca okrągłe zakończenie, dużo krótsze.

Za pomocą krzywych Beziera (widoczne na ilustracji) ukształtowałem i wydłużyłem dolną końcówkę litery. Dopasowałem ją do słupków i miałem już wersję czarno-białą. Zacząłem zastanawiać się nad kolorystką. Po zrzutach ekranowych zauważycie jaki

60 STREFA ATARI

był mój tok myślenia. Po kilku próbach miałem już satysfakcjonujący mnie logotypu dla Retrowibracji projekt Wysłałem LIV'owi. Był (szczerze) zadowolony. Super, udało się szybko i sprawnie wykonać projekt na retro sprzęcie, а docelowo używany w przeglądarkach nowoczesnych i komputerach. Na koniec projekt możemy wyeksportować na przykład do Illustratora i wykorzystywać qo w nowych projektach.

Na koniec trochę statystyki: nad tym projektem myślałem około 2-3 godzin, a samo wykonanie na Falconie030 zajęło mi około 1 godzinę.

Jeśli Ty też potrzebujesz logotyp do swoich retro działalności - pisz śmiało na mój adres:

piotr@kni.com.pl

Piotr "Piter" Krużycki

W projekcie użyty został następujący sprzęt:

- Atari Falcon 030, - 14 MB RAM, - 4 GB IDE (karta CF)

grafika: 640x480 px, 16 kolorów wyświetlana na monitorze LCD 19"

software do projektowania: ArtWorx v2.09

dodatkowy software:

- system operacyjny MagiC 6.20
- NVDI 5.01 (do zainstalowania czcionek),
 - JML Snap (do wykonania zrzutów ekranowych)

Logotyp został wykorzystany na portalu retrowibracje.pl

I: nad tym 3 godzin, a e030 zajęło logotyp do picz śmiało

Instalowanie czcionek TrueType.



"Słupek" musi jeszcze być wypełniony jednolitym kolorem, bez rastrów.





G



Install

Remove



Gwiazdka na VCS 2600

Co roku sklepy zarzucają nas tzw. towarami świątecznymi, różnego rodzaju czyli czekoladkami w kształcie reniferów, albo też Mikołajów, śnieżynek itp. To wszystko składa się na klimat Świat. Kiedyś pojawiały się na Amigach, C64, Spectrum, a także na wszystkich Atari krótkie intra z padającym śniegiem, pozdrowieniami i życzeniami. Na nasze ukochane Atari 2600 nadal powstają świetne tytuły o tej tematyce. Sa wykonane naprawdę dobrze. Polecam ich pobranie, zakupienie i zagranie ze swoimi dziećmi. Wyciągnijmy Atari 2600 w czasie Świat i użyjmy jeszcze raz naszej wyobraźni!

Pięć prezentów w Stella's Stocking

Stella's Stocking został wydany w 2007 roku. Teraz jest znów dostępny, ponieważ pierwsze wydanie zostało szybko sprzedane. Stella's Stocking to nie jedna, ale pięć różnych gier. Duży zespół programistów, artystów oraz projektantów ciężko pracował, aby stworzyć wyjątkową ofertę na 2600. Od momentu, gdy włączysz cart Stella's Stocking, zdasz sobie sprawę, że masz coś naprawdę wyjątkowego.



Jest na nim pięć różnych gier, wraz z menu, które ma jedną z lepszych ścieżek dźwiękowych kiedykolwiek odtwarzaną na konsoli 2600. Cart ma 64 KB pojemności.

Stay Frosty - Ty, jako bałwanek odpoczywałeś sobie na biegunie północnym, kiedy nastąpiło zwarcie elektryczne w światłach świątecznych na dachu stodoły Świętego Mikołaja. Teraz magiczne kule ogniste grożą stopieniem wszystkiego dookoła. Od ciebie zależy, czy uratujesz siebie i przyjaciół Nie jest to łatwe zadanie dla kogoś, kto ulepiony jest z zamarzniętej wody. **Elf Dash** - Święty Mikołaj leci swoimi saniami, magazyn prezentów jest zamknięty, a wielka impreza zaczyna się za 10 minut. Musisz pomóc Holly zebrać przedmioty zamówione przez Panią Claus w odpowiednim czasie. Jeśli nie uda Ci się to, zostaniesz zdegradowany do sprzątania stajni.

Cold War - to wojna, a Ty jesteś na pierwszej linii. Dwa bałwany stoją na przeciw drugiej drużynie. Przygotowują zamarzniętą kulę śniegu, celują i... rzucają! Musisz nie dać się trafić, ale też trafić przeciwnika. Czasem musisz dostać się do wroga niszcząc przeszkody i ufortyfikowania ze śniegu.





Twoim zadaniem jest zwycięstwo, zbicie drugiej drużyny bałwanów. Grę można porównać do naszego Zbijaka lub grę W Dwa Ognie.

Grandma's Revenge - Twoja babcia wychodzi ze szpitala i chce zemsty na reniferze Świętego Mikołaja. Nie wiadomo dokładnie, o co im poszło. Wstała z wózka inwalidzkiego, dotarła do parkingu, ukradła najszybszy pojazd i... tu zaczyna się Twoje zadanie. Musisz rozjechać jak najwięcej reniferów.

Tossing Cookies - pomóż Mikołajowi odzyskać swojego renifera. Musisz pilotować sanie przez niebezpieczną przestrzeń, unikając błyskawic, a także zbierając magiczne ciasteczka, które pomagają reniferom latać. Następnie musisz użyć ciasteczek, aby zwabić renifera z powrotem na Biegun Północny. Czy uda Ci się zebrać wszystkie renifery na czas ?

Cartridge jest świetną składanką prostych, ale grywalnych gier. Ma on jeden wspólny klimat świąteczny, nie jest drogi i warto go zakupić do swojej kolekcji. Bardzo ładne muzyczki są dodatkowym atutem.

Św. Mikołaja ratujemy też w grze **Stay Frosty 2**. W tym roku porwany został Święty Mikołaj i jego pomocnicy. Ty, sympatyczny bałwan próbujesz uratować święta Bożego Narodzenia i ruszasz uwolnić przyjaciół. W drugiej

Stella's Stocking

Platforma: Atari 2600/VCS (cart)

Cena: 25 dolarów (www.atariage.com)

Rok produkcji: 2007

Autorzy: John Payson, Darrell Spice Jr., Fred Quimby, David Weavil, Robert Mundschau, Chris Read

Ocena:

grafika: 8/10 dźwięk: 8/10 grywalność: 9/10

części przygód nasz bohater dostaję dodatkowe moce oraz mamy nowe, ciekawsze poziomy do pokonania. Twoim zadaniem jest ugasić kule ognia rzucając w nie śnieżkami lub po prostu dotykając je, przechodząc przez nie.

Ale pamiętaj, nasz bohater jest tylko ze śniegu! Będzie się topił, kiedy dotknie czegoś gorącego, z każdą rzuconą kulą śnieżną lub z upływem czasu. Musisz schłodzić go zbierając rozrzucone





lodowe bloki, które także topnieją, musisz się śpieszyć. W grze mamy 32 różne układy, po przejściu których pogoda sytuacja pogarsza się (z punktu widzenia bałwanka), czyli robi się coraz cieplej. Po każdym 32 poziomie uratujesz jednego z pomocników Św. Mikołaja natomiast po ukończeniu 128 poziomu uratujesz jego samego.

Gra jest wykonana bardzo dobrze, animacja bałwanka jest płynna i przyjemna, gra się naprawdę wyśmienicie. Jest to hit na zachodnich party i na większości z nich cart z tą grą zawsze trafia do slotu 2600. Osobnym tematem jest świetna muzyka. Gra wspierana jest przez cartridge Melody który upiększa dźwięki w naszej ulubionej konsoli.

Stay Frosty 2

Platforma: Atari 2600/VCS (cart)

Cena: 30 dolarów (www.atariage.com)

Rok produkcji: 2014

Autorzy: Darrell Spice, Michael Haas, John Payson, Nathan Strum

> Ocena: grafika: 10/10 dźwięk: 10/10 grywalność: 10/10

Bad Elf 2017 - jest to hackowana wersja starego przeboju Keystone Kapers. Zły Elf ukradł zapłatę Świętemu Mikołajowi. Teraz Mikołaj goni Elfa i próbuje odzyskać swoje pieniądze.

Świetnie się w to gra, w tej chwili udostępniane są kolejne wersje gry, a na Święta będziemy mieć pełną nową wersję starego przeboju. Pliki do ściągnięcia na cartridge Harmony lub do użycia w emulatorze 2600 znajdziemy na wątkach w AtariAge.





Bad Elf 2017 Platforma: Atari 2600/VCS (cart)

Rok produkcji: 2017

Ocena: grafika: 8/10 dźwięk: 8/10 grywalność: 8/10 Dajcie się wciągnąć w klimat Świąt wraz z ulubioną konsolą Atari 2600, która w tym roku świętuje 40 lat od powstania! To już poważny wiek, a jak widać gry mogą być wciągające, nawet takie (a może zwłaszcza takie?), które posiadają prostą oprawę graficzną.

Piotr "Piter" Krużycki



Fast Food 64

Fast Food 64 to pierwsza gra oficjalnie wydana pod nazwą WAVE 1 GAMES dla konsoli Atari Jaguar. Jego wydanie było wielkim sukcesem i sprzedało się w ponad 100 egzemplarzach. Gra jest dostępna zarówno na karcie, iak i na CD. Fast Food 64 to hołd dla starej gry Fast Food na konsolę Atari VCS / 2600. Zapożycza wiele pomysłów z tej gry, ale nie jest bezpośrednim portem. Ma pięć różnych trybów rozgrywki do wyboru.

ALL YOU CAN EAT MODE - wersja starej gry ze zmodyfikowaną grafiką i psychodelicznymi efektami specjalnymi w stylu Jaguara.

EATING CONTEST - opcja dla dwóch graczy, którzy idą "łeb w łeb". Kto zje więcej? Kto może być grubszy?

100% PURE BEEF MODE - w tym trybie musisz unikać warzyw. Możesz jeść tylko hamburgery.

2600 MODE - chociaż nie jest to w 100% dokładne odtworzenie starej gry VCS, ten tryb zapewnia taką samą grafikę i dźwięki jak stara gra. Jeśli masz ochotę na nostalgię, masz ochotę na nowe wyzwania - ten tryb jest dla Ciebie.

FACE STUFFER MODE (VR MODE) ten tryb oferuje pseudo 3D w wersji wirtualnej rzeczywistości! I rzeczywiście warto spróbować. Gra w zależności od gracza może dostarczyć sporo radości i może przyciągnąć na godziny do konsoli. Może być odskocznią po ciężkim dniu w pracy, nie jest skomplikowana, ale gra się ciekawie.

Fast Food 64 został wystawiony w GameDev Compo na niedawno zakończonym party Retro-Komp 2017 gdzie zajął 7. miejsce (na 10 wystawionych prac). Poziom gier w tym roku był naprawdę wysoki. Myślałem jednak, iż Fast Food zajmie troszkę lepsze miejsce, może dwa oczka wyżej.

Drugą grą którą przetestowaliśmy był Frogz 64, który jest sztandarowym produktem Wave1 Games. Prace nad grą trwały prawie rok. Twórcy chcieli jak najlepiej oddać klimat arcade tej gry. Gra oczywiście jest nową wersją legendarnego Froggera. Nie było jeszcze na Jaguarze tego klasycznego tytułu. O zasadach gry nie trzeba się rozpisywać, należy zwrócić uwagę na kolorową, ładną grafikę.

Podobnie jak wcześniej, gra oferuje nam 5 trybów gry:

Tryb Arcade - przejdź przez 14 szalonych poziomów.

Fly Eating Mode - zjedz jak najwięcej much, ale uważaj na pszczoły.

Tryb jedzenia Fly VS - tak samo jak tryb gry dla jednego gracza Fly Eating Mode, z wyjątkiem tego, że gracz może przejąć kontrolę nad nieprzyjemną królową pszczół. Bardzo ciekawe.





Tryb River Rush - inspirowany trybem Pure Beef z gry Fast Food 64. Musisz jeść muchy, aby się rozwijać, ale uważaj na niebezpieczeństwa!

Tryb 2600 - nostalgiczne podejście do klasycznych gier "żabowych" z konsoli 2600. Ma grafikę ze starych gier, ale nie jest w 100% dokładną wersją jakiejkolwiek konkretnej gry.

Obie gry nie wyciskają z konsoli wszystkiego, co ona potrafi, ale gra się w nie przyjemnie. Najbardziej cieszy fakt, iż chłopaki z Wave1 mają wielką przyjemność programować nowe gry na Jaguara.

Zapowiadane są nowe tytuły, m.in. Neon Centipede czy Soucer Wars, a także świetnie się zapowiadający JagZombies. W każdym kolejnym tytule widać, że gry są pisane lepiej, grafika jest ciekawsza, są coraz lepsze efekty. Po prostu Wave1 Games rozwija się. Trzymamy za nich kciuki.

JagZombies PREVIEW - właśnie uruchomiliśmy nowy tytuł ze stajni Wave1 Games. Jest to strzelanina trochę w stylu Operation Blood na Atari lecz mamy tu świat 3D, gdzie umarlaki nacierają na nas próbując nas zjeść lub po prostu zabić Jest to gra, której



pierwsze wersje powstały w okresie Halloween 2017. Gra ma fajną, ponurą atmosferę, a odpowiednie dźwięki potęgują klimat. Postaci zombie atakujące nas są ciekawie animowane, wygląda to naprawdę dobrze. Czekamy na kolejne wersje!

Darmowe pliki do pobrania gier znajdziemy na odpowiednich wątkach na stronie **atariage.com**.



Fast Food 64 oraz Frogz 64

Autor: Wave1 Games, (www.wave1games.net)

Platforma: Atari Jaguar (cart oraz CD)

Cena: około 45 dolarów za carta, CD w cenie 30 dolarów

Rok produkcji: 2017

Ocena:

Fast Food 64

grafika: 6/10 dźwięk: 7/10 grywalność: 7/10

Frogz 64

grafika: 7/10 dźwięk: 7/10 grywalność: 8/10



Atari złącze USB

W niniejszym artykule chciałbym coś napisać o nowych możliwościach podłączanie do Atari 16/32 bity urządzeń do złącza USB, obecnie najbardziej popudo larnego złacza podłączania urządzeń kompuperyferyjnych do terów. Z takim problem wielu użytkowników komputerów retro spotyka się obecnie wielokrotnie.

Po napisaniu wielu artykułów dotyczących podłączenia Atari 16/32 bity i korzystania z możliwości internetu w dzisiejszych czasach jest możliwość podłączenia do naszych ukochanych komputerów także nowoczesnych urządzeń, W chwili obecnej najbardziej znanego złącza, czyli USB (ang. Uniwersal Serial Bus). W chwili obecnej, jeśli chodzi użytkowników Atari ST/TT/Falcon jedynym takim rozwiązaniem jest podłączany do portu cart "NETUSBEE". Urządzanie obecnie najbardziej popularne na całym świecie umożliwiające podłączenie komputerów tej serii do internetu poprzez złącze RJ45, w pełni oprogramowane ze sterownikami do każde systemu operacyjnego, czyli TOS/Magic/MiNT. Jak każdy użytkownik tego urządzenia na całym świecie wie, że umożliwia on ma wyprowadzone dwa złącza USB.

Zapewne mnie, jak wielu użytkowników tego urządzenia zastanawiało jakie ma możliwości, w dzisiejszych realiach. W obecnej chwili praktycznie bez większego problemu, umożliwia to podłączenia myszki, to oprogramowanego widocznego już przy starciu poprzez komputera umieszczenia odpowiedniego sterownika w katalogu AUTO .

W tej chwili można powiedzieć ze nie jest to jednak jedyna możliwość skorzystania z tego złącza, jako użytkownik systemu MiNT, czyli w chwili obecnej na komputery Atari 16/32 bity najlepszego systemu operacyjnego, który jest nadal rozwijany jako "open source", jeśli ktoś napisze odpowiedni sterownik jest możliwość podłączenia wszelakich urządzeń zewnętrznych.

Jednym z takich urządzeń, który bardzo umożliwia jest podłączenie nowoczesnych urządzeń, jako pamięci zewnętrznej, czyli popularnego "PENDRIVE". Jako użytkownik tego urządzenia od samego początku , poprzez napisania takiego sterownika przez jednego z oficjalnych



Tak też może wyglądać USB na Atari.

STREFA ATARI



koordynatorów, korzystałem w pełni profesjonalnie przy przenoszeniu wielu "megabajtów" w systemie MINT, było to na początku możliwe tylko wyłącznie dla użytkowników komputerów Atari Falcon z akceleratorem CT6x.

Od wielu lat będąc w kontakcie z autorem sterownika była to możliwe użytkowników tylko dla takiego komputera, czyli bardzo w ograniczonego względu ze na dostępność i cenę tego urządzenia dla Atari Falcon 030.

Kilkanaście tygodni temu nawiązałem kontakt z obecnym oficjalnym koordynatorem systemu MiNT. Całkiem przez przypadek odkryłem ze obecne kompilacje systemy MiNT 1-19 (obecnie rozwijanego) mają kłopot, że przy podłączeniu uprzedzenia typu drivera nie tylko na procesor 030, tym bardziej na 060, ale na zwykłym komputerze ST, czyli w oparciu o procesor 68k00.

To zostało już częściowo poprawione, ale jeszcze nieudostępnione dla wszystkich użytkowników, jako "tester" tego urządzenie mogą powiedzieć ze wszystko zmierza ku rozwiązaniu w najbliższej przyszłości, wymaga to jednak jeszcze wielogodzinnych testów, które ze swojej strony potwierdziłem już wielokrotnie w prywatnej korespondencji.

Mam nadzieję w niedalekiej przyszłości poinformować o dużym sukcesie instalowania urządzenia typu "PENDRIVE" na popularnym komputerze ST w wyposażonym w cart "NETSUBEE" graficznej typu Radon, szczególnie dla w wtajemniczonych, można znaleźć w internecie, także możliwość podłączenia karty sieciowej typu Realtek w oparciu o chip RTL3189, najbardziej popularnych kart sieciowych gdzie w chwil obecnej transfer przy użyciu systemy TOS/MiNT sięga MB/s co w porównaniu do rozwiązania o "NETUSBEE", jest nie możliwe gdzie transfer sięga max. 300 kB/s na komputerze w oparciu o procesor 060.

Jeszcze najnowszym rozwiązaniem jest dla użytkowników CTPCI możliwość podłączenia kart w oparciu o PCI kart USB. Wszelkie szczegóły można znaleźć na stronie forum "atariforum.com", gdzie jestem bardzo zaangażowany w rozwój tych urządzeń. W chwili obecnej dla użytkowników tego rozszerzenia i podłączeniu karty USB jest możliwość podłączeni niw tylko myszki, klawiatury, ale także urządzenia pamięci masowej typu "PENDRIVE" kopiowanie adzie jest naprawdę imponujace.



USB i karta sieciowa jednocześnie w akcji.

"PENDRIVE" i uruchomieniu sterownika system nie widzi także dla komputerów wyposażanych w CT6x. Zgłosiłem ten problem na oficjalnej stronie WWW. Po nawiązaniu kontaktu, testuje obecnie możliwość rozwiązania tego problemu nie tylko dla użytkowników komputera Atari Falcon, ale także kompilacje Jako ciekawostka, należy zwrócić uwagę, ale to tylko dla użytkowników komputera AtariFalcon z akceleratorem CT6x i rozszerzeniem CTPCI, czyli możliwość podłączanie do tego komputera kart typu PCI, ogólnie dostępnym dla komputerów typu PC. Oprócz samego podłączenia karty



Na tym chciałbym zakończyć ten krótki artykuł, mając nadzieje o wszelakim zainteresowaniu możliwości podłaczenia do naszych ukochanych "atarynek" urządzeń typu USB. Te urządzenie w dzisiejszych czasach są bardzo popularne, jest tylko kwestia pisania odpowiednich sterowników, co wielu ludzie iuż potwierdziło. Potwierdzając, czy ktokolwiek jeszcze 10-15 lat temu myślał o tym, że w ogóle taka możliwość. Wszelkie istnieje informacje proszę kierować na adres email: mietniow@gmail.com

Piotr "Kroll" Mietniowski



WYKOPALISKA Swieży powiew na Enduro Racer

Dawno, dawno temu, w czasach komuny, gdy byłem szczęśliwym użytkownikiem 130XE Atari Ζ CA2001, trwała podobno jakaś wojenka C64/Spectrum/Atari. Niby była, ale nie u nas. Mieszkając w 10-piętrowym żyliśmy jak w wieżowcu prawdziwej komunie. Były to czasy, gdy do kumpla z bloku wchodziło sie niekiedy bez pukania, qdy pożyczano sobie cukier i sól, qdy komputerów były trzy sztuki siedemdziesiat na kilka mieszkań.

Wtedy to każdą nową grę wgrywaliśmy tłumnie (standard to 3-4 osoby w niedzielę po powrocie z giełdy w Kolejarzu - najpopularniejsza gdyńska giełda komputerowa), analizowaliśmy ją, a gdy była i na Atari i na Spectrum porównywaliśmy je. Pamiętam jakie wrażenie zrobił na nas Enduro na Timexie (wydana w 1987 roku przez Activision) Jacka - mojego kolegi z 7. piętra - którego, jeśli czyta artykuł, serdecznie pozdrawiam!

To z Jackiem przeżyłem swoją młodość komputerową. Zawsze byliśmy wierni swojej marce komputera, ja Atari, on Spectrum. Ja zamieniałem Atari 8-bit na ST, on kupował AY do swojego komputera. Jakoś mieliśmy szczęście (oraz znajomości) mieć wszystkie "nowości" na na nasze platformy, oczywiście sporo później niż premiery na zachodzie. Naprawdę fajne spędziliśmy dzieciństwo. Nie siedzieliśmy tylko przez komputerami, w piłkę także namiętnie graliśmy.

Wracając do Enduro, to musiały być jednak chyba pierwsze lata lub może nawet miesiące, gdy mieliśmy komputer. Jakoś pamiętam te czasy, gdy były jeszcze tak zwane studia komputerowe i tam zaopatrywaliśmy się w gry - oprócz giełd. Wczesne czasy dlatego, że naprawdę zachwycaliśmy się tym tytułem na Spectrum, a nie był on przecież specjalnie wybitny patrząc z perspektywy czasu. Ale wtedy, na tamte czasy, to był prawdziwy hit.

Na Spectrum przez długie miesiące był drugą najlepiej sprzedającą się grą na ten komputer w Anglii (zaraz po BMX Simulator). Godzinami zagrywaliśmy się w niego. Na Atari oczywiście go nie było, czego akurat nie żałowałem tak bardzo jak tego, że nie ma na Atari Target Renegade.



STREFX NTNRI



Dopiero dobrych kilka lat później, gdy miałem już Atari 520 STM plus oddzielna stacja dysków 3,5" (pierwsze - eSTeki nie miały stacji wbudowanej) dotarła do mnie wersja na Atari, ale w wersji ST. NIe wiem w którym roku odpaliłem ją u siebie, ale port z wersji arcade (wersja ta produkowana była od 1986 roku przez Segę) powstał na ST w Activision w 1987 lub 1988 roku.

Na ST była to pierwsza fala gier, bardzo czasy. ST było mocno ciekawe wspierane wtedy - jako sprzęt do gier. Te same tytuły były dostępne na większość komputerów 8-bitowych i na... jedyny 16-bitowy ST. Amigi jeszcze nie było. Jednak gry na ST były w większości pisane słabo i nie wykorzystywały możliwości tego mocnego jak na tamte czasy komputera.





Być może programiści nie mieli takiego doświadczenia z nową platformą, być może robiono tak, ponieważ i tak w porównaniu z grami 8-bitowymi wersje ST były ładniejsze. No, może na C64 dźwięki były niekiedy bardziej przyjazne naszym narządom słuchu. Wtedy też już zacząłem interesować się grafiką, a właściwie bardziej DTP na moim sprzęcie i przez to tę grę w ogóle włączyłem - z sentymentu. Pokazałem ją Jackowi, od razu zwróciliśmy uwagę na świetny soundtrack autorstwa David'a Whittaker'a i... odłożyłem ją aż do 2017 roku! W tym roku pewien Duńczyk (nie ten z Vabank) postanowił poprawić wersję na ST, doprowadzając ją do stanu takiego, jaki można było zobaczyć w wersji arcade. Prawie tak dobrej. Użył do tego celu wszystkich dobrodziejstw, które ma cudowny komputer, jakim jest STe, czyli blittera i przetworników dźwięku. Gra ma docelowo działać 25 fps, nie wszędzie jeszcze ten wynik został osiągnięty, ale gra się płynnie. Świetne są samplowane efekty i głos spikera, Naprawdę dobrze to wygląda. Na moment wypuszczenia naszego magazynu gra nie była skończona, ale autor portu obiecał, że do końca roku będziemy mieć finalną wersję.

zarejestrowany użytkownik Każdy forum może pobrać plik z atariforum.com i pomóc autorowi. testując ten nowy-stary tytuł. Wiem, że jest port tej gry na Amidze, gdzie wykorzystano kod z wersji Atari ST, lecz jest on słaby, bez dźwięku i wiele rzeczy nie działa. Nasza nowa wersja na STe będzie pełna i poprawnie działająca, ze znaczącymi poprawkami. Czekamy testując kolejne udostępniane etapy. Z ciekawostek, gra poprawnie działa na STe z zegarem 40 MHz.

Zakończę słowami autora tego najnowszego portu Enduro: "Atari będzie rządzić światem długo po zniknięciu człowieka".

70 STREFÄ ÄTÄRI







ENDURO RACER

Platforma:

oryginalna wersja na Atari ST (działa też na STe), 1988 rok,
wersja poprawiona na Atari STe, koniec 2017 roku

Ocena:

- **wersja Spectrum** (cofając się w czasie i oceniając tak jakbyśmy byli w latach 80-tych)

> grafika: 8/10 dźwięk: 5/10 grywalność: 9/10

 wersja Atari ST (cofając się w czasie i oceniając tak jakbyśmy byli w latach 80-tych)

> grafika: 7/10 dźwięk: 8/10 grywalność: 7/10

Na wysoką ocenę dźwięku miała wpływ przede wszystkim świetna ścieżka dźwiękowa.

- wersja STe 2017

grafika: 8/10 dźwięk: 8/10 grywalność: 8/10



Filtry DOS

W przeciwieństwie do DOSu pecetach innych na i. komputerach, DOS 3.3 dla komputerów Apple nie zezwala na używanie filtrów, znaków specjalnych czyli zastępujących nazwy lub ich fragmenty. W tym artykule przedstawiam program w Basicu, który tworzy krótką procedure jezyka maszynowego modyfikującą DOS, aby umożliwić korzystanie z symboli "specjalnych" takich jak znak zapytania czy gwiazdka.

Jego sposób użycia jest bardzo prosty, należy go tylko wpisać i uruchomić. Jak widać, program odczytuje procedurę języka maszynowego z instrukcji DATA i zapisuje ją na bieżącym dysku w pliku binarnym o nazwie WILDCARD. Oczywiście tej nazwy nie możemy dalej używać w programie. Aby teraz zainstalować procedurę, trzeba dodać następującą linię na początku, czyli na przykład:

10 PRINT CHR\$(4)"BRUN WI-LDCARD"

Dalei należy uruchomić ponownie Gdy wczytana komputer. zostanie dyskietka zawierająca nasz program, nie należy używać polecenia INIT, bo stracimy możliwość używania filtrów. Znak gwiazdki może być używany nie

tylko do oznaczania plików w katalogu, ale także wyszukiwania poleceń DOS. Znajduje ona wtedy pierwsze pasujące polecenia zapisane w tabeli DOS. poprzedzać Gwiazdkę musi przynajmniej jeden znak, poza tym w jednej linii możemy używać zarówno filtrów dla poleceń, jak i nazw plików. Program jest więc uniwersalny. Na przykład wpisanie:

L* HELP*

spowoduje załadowanie pliku o nazwie:

HELPER.FILE.1

Funkcji tych można również używać za pomocą polecenia PRINT CHR\$(4) w Basicu.

Opracował: Mariusz Wasilewski

```
10 FOR I = 38016 TO 38121: READ A: POKE I,A:X = X + A:NEXT
20 IF X < > 14283 THEN PRINT"BLAD W LINIACH DATA!": STOP
30 D$ = CHR$ (4): PRINT CHR$(4)"BSAVE WILDCARD,A$9480,L$6A"
40 DATA 160,2,185,162,148,153,249,177
50 DATA 136,16,247,160,2,185,165,148
60 DATA 153,110,162,136,16,247,160,4
70 DATA 185,168,148,153,235,159,136,16
80 DATA 247,96,76,173,148,76,193,148
90 DATA 76,206,148,234,234,232,177,66
100 DATA 201,170,208,3,76,6,178,201
110 DATA 191,208,3,76,1,178,76,252
120 DATA 177,145,64,32,201,177,144,1
130 DATA 96,104,104,32,205,159,41,127
140 DATA 201,42,208,16,185,132,168,4s
150 DATA 4,200,76,212,148,169,42,73
160 DATA 170,76,240,159,89,132,168,76
170 DATA 240,159
```

Kolejność poleceń DOS:

1

1. INIT	17. CATALOG
2. LOAD	18. MON
3. SAVE	19. NOMON
4. RUN	20. PR#
5. CHAIN	21. IN#
6. DELETE	22. MAXFILES
7. LOCK	23. BSAVE
8. UNLOCK	24. BLOAD
9. CLOSE	25. BRUN
10. READ	26. VERIFY
11. EXEC	
12. WRITE	
13. POSITION	
14. OPEN	
15. APPEND	
16. RENAME	

FALOG



KOLEKCJONERSKA EDYCJA KULTOWYCH GIER DLA KOMPUTERÓW 8-BITOWYCH

- ekskluzywna poligrafia
- cyfrowo zrekonstruowane oryginalne wkładki
- 100% wierna kopia oryginału
- dostępne na kasetach i dyskietkach 5,25" w limitowanym nakładzie
- wydanie licencyjne
- do każdego tytułu dołączona wielkoformatowa mapa gry
- instrukcja i karty kodowe w zestawie
- wysoka dbałość o techniczną stronę wydania









Tytuły dostępne w przedsprzedaży dla ATARI XL/XE: Klątwa (LK Avalon), Miecze Vald<mark>gira (</mark>ASF), Operation Blood (Mirage), Hans Kloss (LK Avalon), Dwie Wieże (ASF). Caveman (Mirage), Fred (LK Avalon), Kult (ASF), Magia (Mirage), Władcy Ciemności (LK Avalon). Niebawem także tytuły dla Commodore 64/128!



WWW.retronics.eu NASZE WYROBY SĄ DOSTĘPNE W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY NA ALLEGRO.PL


Serial Port do CD32

Swojego czasu dotarło do mnie małe urzadzenie (właściwie kabel-adapter) pozwalające używać gniazda klawiatury w CD32 jako 25pinowego Serial Portu, czyli portu szeregowego. Jest to mało znana cecha tego dlatego sprzętu, postanowiłem podzielić się tą Czytelnikami wiedzą Ζ naszego magazynu.

Fizyczna instalacja S-Portu jest bardzo prosta, bo trzeba tylko podłączyć przewód do gniazda klawiatury w konsoli, a po drugiej stronie do portu Serial w innym komputerze. Oczywiście będziemy mieli nie pełnej funkcjonalności, tak jak na zwykłej Amidze, ale jeżeli chcecie przenosić dane, na przykład korzystać z kolekcji oprogramowania na CD. nasza "przelotka" będzie działać bardzo sympatycznie.

Dalej musimy uruchomić odpowiedni program z dołączonej płyty CD lub dyskietki. Płyta uruchamia CD32 w trybie zwykłego Workbencha, ale funkcie posiada też blokuiaca resetowanie konsoli przy zmianie płyty w napedzie. Dzieki temu możliwe jest korzystanie z wielu różnych nośników, podobnie jak na A1200. Program służący do komunikacji posiada własny instalator, ale jego uruchomienie to po prostu kliknięcie na ikonę. Na konsoli należy uruchomić skrypt "SNET-Start", a po drugiej stronie "Start-DNet" z menu górnego. Komputery nawiązują połączenie bardzo szybko, wystarczy poczekać kilka sekund, pod warunkiem, że mamy prawidłowo ustawione preferencje portu szeregowego. Bez wchodzenia w niepotrzebne szczegóły, w praktyce najlepiej wczytać domyślne ustawienia i w razie problemów zmniejszyć prędkość połączenia.

Dodajmy, że w systemie tworzone jest przypisanie (urządzenie logiczne przyp. Red.), które nazywa się "SNET:" i z niego należy korzystać przy wszystkich wykonywaniu operacji. Ciekawe jest to, że za pomocą S-Portu możemy nie tylko przesyłać pliki pomiędzy komputerami, ale także uruchamiać programy bezpośrednio z płyty CD na drugiej Amidze. Dzisiaj może nie ma to tak wielkiego znaczenia, ale w czasach, gdy ten sprzęt był nowościa, na pewno wiele osób chciałoby korzystać z podobnych funkcii.

Nie ma jednak róży bez kolców, bo system nie zawsze poprawnie interpretuje pliki dostępne po stronie CD32. Są to drobne problemy, ale warto o nich wiedzieć. Na przykład, gdy przechodzimy do kolejnych katalogów w oknie AmigaDOS, czasem tracony jest jakby katalog bieżący. Objawia się to tym, iż wpisując samo polecenie DIR uzyskamy informację o błędzie. Kiedy jednak wpiszemy tę samą komendę razem ze ścieżką dostępu, wszystko działa dobrze. To samo dotyczy innych poleceń, ale nie dzieje się to za każdym razem.

Z powyższego względu proponuję uważać szczególnie mocno przy kopiowaniu plików, a najlepiej korzystać z menadżera plikowego. W oknie "Shell" bardzo często będziemy musieli podawać pełną ścieżkę dostępu, co nie należy do przyjemności. Innym sposobem jest instalacja rozszerzenia AmigaDOS jak na przykład "KingCON", aby mieć opcję automatycznego wybierania nazw z okna wyboru lub zakończenia naciśnięciu nazw po klawisza Tabulatora. Kolejna ciekawostka fo takt, że zwykle, gdy chciałem tylko uruchomić program, nie musiałem wpisywać ścieżek. Wiadomo jednak, iż wiele programów operuje na danych w swoim katalogu ("PROGDIR:"), więc niestety nie ma pewności, że wszystko uruchomi się bez problemów. Dotyczy to w szczególności bardziej rozbudowanych pozycji.

S-Port nie jest bardzo znanym produktem, a w Polsce chyba w ogóle nikt go nie widział. Na stronach z opisami sprzętu dla Amigi nie znalazłem go w ogóle, tym bardziej ucieszyłem się, że jestem jednym z nielicznych użytkowników tego "cuda". Jeżeli macie dwie Amigi, a jedna to CD32 i nie chcecie ich rozbudowywać, może być to niezły sposób na uruchamianie programów bezpośrednio z płyt CD.

Adam Zalepa



Kodowanie znaków w standardzie ISO

Aby korzystać z różnych standardów kodowania znaków, musimy mieć nie tylko odpowiednia mapę klawiatury, ale także pasujące do niej czcionki. Właściwe ustawienia klawiatury możemy wykonać bezpośrednio po zainstalowaniu polskiej wersji systemu, czyli pakietu "WFMH Locale PL". Ta druga czynność jest bardziej skomplikowana, bowiem wymaga instalacji dodatkowych programów.

Osobiście korzystam z "TransFont", który posłuży nam do zmiany kodowania polskich znaków w bitmapowych. czcionkach Typową sytuacją jest omawiana wcześniej konwersja ze standardu AmigaPL na ISO. Zaimiemv sie sposobem w jaki dokonać zmiany sposobu można kodowania, aby przystosować system do pełnej obsługi standardu typu ISO.

Na początek musimy pobrać program "TransFont" z Aminetu. Znajduje się w katalogu "text/font". Pobierz plik o nazwie "TransFont_2.3a.lha". Archiwum musisz rozpakować. Opisywaliśmy to już wielokrotnie wcześniej. Dokonaj "dwukliku" na ikonie pliku, na ekranie pojawi się okno "Wykonaj polecenie". Musisz wpisać w nim:

lha x Trans-Font_2.3a.1ha RAM:

Po wykonaniu tej operacji możesz od razu uruchomić program, bowiem nie wymaga on procedury instalacyjnej. Odczytaj zawartość dysku, do którego rozpakowałeś archiwum. Znajdziesz tam ikonę katalogu "TransFont". Jego również odczytaj, a zobaczysz kilka ikon. Najedź wskaźnikiem myszki na ikonę programu "TransFont" i naciśnij dwa razy lewy klawisz. Pojawi się główne okno.

W lewej części okna widocznych jest kilkanaście opcji, w prawej – lista czcionek dostępnych w systemie. Na początek musisz wybrać interesujący Cię krój. W tym celu po prostu najedź wskaźnikiem na nazwę widoczną na liście i naciśnij lewy klawisz myszki. Obok pojawią się rozmiary czcionki. W taki sam sposób wskaż wielkość, którą chcesz zmienić. Na naszej ilustracji wybraliśmy standardową czcionkę o nazwie "TopazPL" w rozmiarze 8 punktów.

Jeśli chcesz dokonać konwersji na wszystkich rozmiarach czcionki "włączyć" funkcję powinieneś "All Sizes". Należy wybrać przycisk widoczny po lewej stronie nazwy opcji tak, aby został zakreślony. Od tego momentu konwersja będzie dotyczyła wszystkich wielkości wskazanego kroju, niezależnie od tego jaki rozmiar jest aktualnie podświetlony na liście po prawej stronie. Zwróć też uwagę, że w dużym polu po lewej stronie znajduje się kilka cyfr i litery alfabetu.

Table	Inpu (2) 86	t Ou 6 C	tput 1251 [Format 3 Font	themiddleages]] themiddleages]] times ToonsOne topaz		9 9 11
Add Suffix All Sizes Font ID Status Font hav	Colors [LoChar [e been lo	2 32 aded	2432	Bytes HiChar	TopazPropPL UnityPL USBats USPSBarCode Moolbats XCourier XCourierPL XEN XENPL		
1234 RaBbCcDdEeF	fGgHhliJ	iKkl (Mm	NnûoPpQ	qRr\$sTtUu!	XHelvetica XHelveticaPL Zapatec Zoeknots TopazPL.font	(x)	8
View 1234 AaBb	Table Input Output Format Use Table Input Output Format Rdd Suffix Colors 2 2432 Bytes Rtl Sizes LoChar 32 255 HiChar ✓ Font ID Status Font have been loaded XCourie 234 RaBbCcDdEeFf@gHhIijjKkLlMmNnDoPpQqRrSsTtUut TopazPl View 1234 RaBbCcDdEeFf@gHhIijj SYS:FONTS Save As Iconify Quit Ram:			S	ource Dest		

STREFA AMIGI



Za każdym razem, gdy wybierzesz czcionkę na liście, przedstawiony wskazanej zostanie tutaj wygląd czcionki. Dzięki temu możesz się upewnić czy dokonałeś dobrego chcesz wyboru. Jeżeli dodatkowo sprawdzić znaki, które nie są pokazane, pola tekstowego skorzystaj z oznaczonego jako "View". Możesz tu wpisać dowolny tekst, z którego program będzie korzystał podczas tworzenia podglądu.

Program nie posiada wbudowanych funkcji dotyczących konwersji polskich znaków. Ма jednak możliwość definicji dowolnych wczytania kodowania. Dlatego po wskazaniu czcionki wybierz przycisk znajdujący się obok napisu "Use table". Powinien zostać zakreślony, co oznacza, że funkcja została "włączona". Jednocześnie aktywne stanie się pole powyżej oraz przycisk po lewej stronie. Wybierz przycisk "Table". Na ekranie pojawi się okno wyboru, w którym musisz wskazać plik zawierający opis sposobu konwersji znaków.

Domyślnie program zawiera kilka takich plików, zapisane zostały w katalogu "Tables" wewnatrz katalogu z programem "TransFont". Więcej możemy pobrać z Internetu, na przykład wykorzystać pliki wchodzące w skład programu "YAM" służącego do obsługi poczty elektronicznej. Należy odwiedzić strone: www.yam.ch, przejść do działu "Downloads" i pobrać plik o nazwie "YAM22.lha". Po wpisaniu w oknie "Wykonaj polecenie":

lha x YAM22.lha RAM:

archiwum zostanie rozpakowane. W "Ram Dysku" znajdziemy katalog "Charsets", w którym umieszczonych jest kilkanaście plików. Mają one nazwy zgodne standardami ze przeprowadzanej konwersji. Zwróć uwagę, aby pobrać archiwum o dokładnej nazwie "YAM22.lha", gdyż pliki zawarte w nowszych wersjach programu nie będą działać. Wybór pliku spowoduje, że program przyjmie określoną konwersję. Potem musisz zdecydować gdzie mają zostać zapisane kroje po konwersji. Służą do tego przyciski widoczne na dole okna - "Source", "Dest" oraz widoczne obok dwa pola tekstowe.

Standardowo w pierwszym znajduje się ścieżka dostępu "SYS:FONTS", a w drugim - "RAM:". Jeżeli tego nie zmienisz nowe czcionki będą zapisane w "Ram Dysku", skąd będziesz mógł skopiować je w dowolne miejsce. Jeśli Twoim zamierzeniem jest ich instalacja w systemie, możesz wpisać w polu "Dest" urządzenie systemowe "FONTS:". Dzięki temu czcionki od razu zapisywane beda w katalogu systemowym automatycznie i rozpoznawane przez programy.

Teraz możemy już wykonać właściwą konwersję czcionek. W tym celu wybierz przycisk "Save As" widoczny w lewym dolnym rogu okna. Na ekranie pojawi się nowe okno. Należy tu wpisać będzie nosiła nowa nazwę jaka czcionka. Możesz pozostawić starą nazwę, ale tego nie polecamy ze względu na możliwość utraty danych. Jeśli bowiem popełnisz błąd przy ustawianiu parametrów, wybrana czcionka zostanie usunięta na rzecz nieprawidłowej.

W takiej sytuacji jedyną możliwością przywrócenia poprzedniego kroju będzie jego ponowna instalacja w systemie. Dlatego najlepiej wpisać tu inną nazwę, która będzie nam się kojarzyła ze źródłową czcionką. Musi być to pełna nazwa kroiu Ζ ".font", rozszerzeniem np. "TopazPLmój.font". Następnie wybierz przycisk "Ok" widoczny poniżej.

Jeśli operacja przebiegnie bez problemów w polu "Status" w środkowej części okna znajdzie się komunikat "Font has been saved". Jeśli konwersja zostanie przerwana zobaczysz informację "Saving font cancelled". Program może także wyświetlić dodatkowe podobne okno, do poniższego.

WARNING
"ApplePL.font" size 8 already exists!
select your action
Reptace Rename Cance

Oznacza to, że czcionka o podanej nazwie istnieje już w katalogu docelowym, czyli tym, który wpisany został w polu "Dest". Jeśli chcesz zamienić krój wybierz przycisk "Replace". Masz również możliwość ręcznej zmiany nazwy czcionki przez użycie przycisku oznaczonego jako "Rename". Będziesz mógł wtedy raz podać ieszcze nową nazwe. Gdybyś chciał zrezygnować 7 zapisywania danych użyj standardowego przycisku "Cancel".

ont name request	1
Please enter new font name including ".font" prefix	11.2
ApplePL.font	
<u>O</u> k Ponie <u>c</u> ha	j

Jeśli skorzystałeś wcześniej z opcji "All Sizes", okno zostanie pokazane dla każdego rozmiaru oddzielnie. Będzie zawierać dwie dodatkowe opcje – przyciski "All" oraz "Skip One". Wybranie pierwszego spowoduje zamiane wszystkich czcionek bez wyświetlania kolejnych pytań. Dzięki drugiemu przyciskowi możesz pominąć pierwszy rozmiar, po czym operacja będzie kontynuowana dla kolejnych wielkości.

Zwróć uwagę na jeszcze jedną ważną ceche programu. Otóż nie obsługuje on czcionek wektorowych. Jeśli na liście wybierzesz nazwę takiego kroju, w polu "Status" zobaczysz informację "Outline format not supported". Jeżeli mimo to będziesz próbował dokonać konwersji zobaczysz informację "You must select something!", co oznacza, że Twój wybór nie został uznany. Pamietaj, że "TransFont" jest przeznaczony do wykonywania operacji wyłącznie na czcionkach bitmapowych.



Automatyczne uruchamanie programów

Systemowy katalog o nazwie "WBStartup" pełni specjalną funkcję. Zapisane w nim uruchamiane programy sa wczytywania podczas Workbencha. Jednak nie możemy w żaden sposób kontrolować kolejności ładowania plików, ani obserwować postępu tei szczególnych operacji. W przypadkach wyświetlany tylko komunikat jest 0 wystąpieniu błędu. Można to zmienić korzystając 7 "WBStartup+", programu który rozszerza możliwości pulpitu.

niemu możliwe Dzięki jest sposobu konfigurowanie działania katalogu "WBStartup". Znajdziemy go na Aminecie w katalogu "util/boot". Pobieramy stamtad plik o nazwie "WBStartup+.lha" i. rozpakowujemy standardowo, na przykład do "Ram Dysku". Dalej uruchamiamy instalator "Install" za pomocą ikony i operację. W przeprowadzamy całą zasadzie wystarczy potwierdzać wszystkie kroki za pomocą przycisków "Proceed with Install" oraz "Proceed" lub po polsku - "Kontynuuj". Trzeba tylko zwrócić uwagę, aby ustawiony został katalog "Prefs" na dysku systemowym, gdzie zapisany zostanie program konfiguracyjny "WBStartup+".

Gdy proces instalacji jest zakończony, możemy sprawdzić jak działa nowe rozszerzenie. Zresetuj Amigę i zaczekaj za wczytanie Workbencha. Pozornie nic się nie zmieni, system powinien uruchomić się w taki sam sposób jak wcześniej. Jedyną różnicą jest fakt wyświetlenia małego okna z paskiem postępu podczas wczytywania programów.

Jeżeli w Twoim katalogu "WBStartup" nie znajduje się większa ilość plików, okno to zniknie bardzo szybko. Kolejne zmiany rozpoczynają się po odczytaniu katalogu "Prefs". Znajdziesz w nim ikonę "WBStartup+Prefs", za pomocą której zmienisz działanie nowego

rtorej zmienisz programu. W tym celu wykonaj na niej "dwuklik". Na ekranie powinno pojawić się nowe okno.

Możesz także napotkać problemy z uruchomieniem konfiguracji. Jeżeli w zamian zobaczysz okno zkomunikatem:

Couldn't lock directory

oznacza to, że podczas instalacji w nieprawidłowy sposób utworzone zostały niezbędne katalogi. Może się to zdarzyć, gdy korzystasz z nietypowego systemu plikowego, bowiem nazwy zawierają znaki nawiasów. W takiej sytuacji zamknij okno przez wybranie przycisku "Ok", a następnie przejdź do katalogu "WBStartup" i sprawdź jakie ikony są w nim zapisane. Prawidłowo powinny być trzy pozycje:

WBStartup (Enabled) WBStartup (Disabled) WBStartup+

Jeżeli dwie pierwsze podpisane są w inny sposób, musisz poprawić ręcznie ich nazwy. Zrób to w zwykły sposób za pomocą opcji "Zmień nazwę" z menu



STREFA AMIGI



górnego "Ikonki". Typowym błędem są słowa "Enabled" i "Disabled" bez pozostałej części. W jednym Z katalogów znajduja się pliki wcześniej zapisane w "WBStartup", drugi bedzie Jest to normalne pusty. zachowanie programu. Nowe nazwy mogą być dowolne, ale po zmianie musisz je jeszcze wpisać w programie konfiguracyjnym. W tym celu wróć do katalogu "Prefs" i wywołaj okno informacyjne pliku "WBStartup+Prefs".

liście Na "Parametry" widoczne pozycje są "ENABLEDPATH" oraz "DISABLEDPATH". Obie musisz W najedź zmienić. tym celu wskaźnikiem na jeden z tych napisów i naciśnij lewy klawisz myszki. Parametr powinien zostać podświetlony, a w dolnej części okna – w polu tekstowym pojawi się kursor. Zmień nazwę po znaku równości na taką, jak nazywa się ikona w katalogu "WBStartup". Operację trzeba powtórzyć dla obu pozycji na liście, przy czym w polu z parametrem "ENABLEDPATH" musi znaleźć się nazwa katalogu, która na początku zawierała słowo "Enabled", czyli tego, który zawiera ikony. W naszym przypadku wpisy:

ENABLEDPATH=SYS:WBStartup/ WBStartup (Enabled)

DISABLEDPATH=SYS:WBStartup /WBStartup (Disabled)

trzeba zmienić na:

ENABLEDPATH=SYS:WBStartup/ Enabled

DISABLEDPATH=SYS:WBStartup /Disabled

Za każdym razem po wprowadzeniu nowej nazwy naciśnij ENTER. Potem wybierz przycisk "Zapisz" (ang. "Save") w dolnej części okna. Jeśli wszystko wpisałeś poprawnie, program



preferencji uruchomi się bez przeszkód. Okno zawiera listę programów przypisanych do katalogu "WBStartup" oraz dwie standardowe opcje "Save" i "Cancel". Oczywiście pierwsza z nich zapisuje nasze zmiany, a druga powoduje wycofanie modyfikacji.

Zwróć uwagę, że rozmiar okna dopasowuje się do ilości pozycji na liście. Możesz je rozszerzać, ale nie spowoduje to wyświetlenia większej ilości informacji. Pierwszą wygodną funkcją jest "włączanie" i "wyłączanie" programów. Należy najechać wskaźnikiem na małe kwadratowe pole umieszczone z lewej strony nazwy pliku i nacisnąć lewy klawisz myszki. Gdy znajdzie się na nim charakterystyczne zakreślenie oznacza to, że program jest aktywny. W przeciwnym razie nie bedzie uruchamiany wraz 7 Workbenchem. Dzieki temu nie musisz recznie kasować lub przenosić ikon do innych katalogów, aby tymczasowo wyłączyć niektóre programy.

Jeśli na liście mamy większą ilość programów, możliwe jest również automatyczne "zaznaczenie" wszystkich pozycji. W tym celu wybierz opcję "All" z menu górnego "Select". Możesz też wywołać operację odwrotną, czyli "wyłączyć" wszystkie pozycje. Funkcję taką udostępnia opcja "None" widoczna poniżej poprzedniej.

Ostatnia możliwość to "Toggle", która powoduje odwrócenie zakreślenia -"zaznaczone" pozycje staja sie "niezaznaczone" i odwrotnie. Zwróć uwagę, że ten sposób wybierania pozycji jest niezależny od pozostałych opcji programu preferencji i nie wpływa na inne wywoływane operacje.

Kolejną funkcją jest wyświetlenie okna "Informacje" programu, którego nazwa znajduje się na liście. Jest to bardzo wygodne, gdy chcemy ustawić konkretne

parametry ikony. Wystarczy najechać wskaźnikiem na wybraną pozycję i nacisnąć lewy klawisz myszki. Jego obsługa nie różni się w stosunku do zwykłego wywołania za pomocą opcji menu górnego na Workbenchu. Gdy wprowadzimy wszystkie interesujące nas zmiany, należy wybrać przycisk "Zapisz" (ang. "Save") i wrócimy do konfiguracji "WBStartup+".

Programy widoczne na liście moga być uruchamiane w określonym porządku. Brana pod uwagę może być kolejność alfabetyczna lub tzw. priorytet. W pierwszym przypadku musisz wybrać opcję "Alphabetically", która dostępna jest w menu górnym o nazwie "Sort". Funkcja ta nie wymaga żadnych innych czynności, lista jest uaktualniana od razu. Aby zmienić "priorytet", trzeba zastosować nieco bardziej skomplikowana procedure. Należy najechać wskaźnikiem na liczbę widoczną w kolumnie "Priority" i dwa razy nacisnąć lewy klawisz myszki. Pojawi sie małe okno z suwakiem, który umożliwia wybór wartości w zakresie od -128 do +127.

Wartość ta to właśnie priorytet, według którego odczytywane będą pliki – w kolejności od największej do najmniejszej liczby. Można go przypisać oddzielnie do każdego programu. Po ustawieniu wartości zamknij okno

18 STREFA AMIGI



zwykłym przyciskiem widocznym obok napisu "Priority" w lewym górnym rogu. Na liście pojawi się wybrana liczba, kolejność programów nie zostanie jednak automatycznie zmieniona. Aby tak się stało musisz jeszcze wskazać opcję sortowania listy. Wywołaj menu górne o nazwie "Sort" i wybierz opcję oznaczoną tym samym słowem -"Priority". Jeżeli jesteś zadowolony ze swoich zmian, wybierz przycisk "Save" na dole okna, aby zapisać nowe ustawienia.

w programie konfiguracyjnym umieszczone są funkcje związane ze uruchamiania sposobem plików. poszczególnych Dodatkowo możemy skorzystać z kilkunastu parametrów samego programu "WBStartup+". W tym celu przejdź do katalogu "WBStartup" na dysku systemowym i wywołaj informacyjne okno ikony podpisanej zgodnie z nazwa programu, czyli "WBStartup+". Powinno to wyglądać tak jak na ilustracji obok. Nie wszystkie pozycje możliwe do są wykorzystania na systemie w wersji 3.1, niektóre wymagają Workbencha 3.5 lub 3.9. Pierwszą rzeczą, która powinieneś sprawdzić to wpisy o "ENABLEDPATH" nazwach i "DISABLEDPATH".

Powinny być takie same jak w parametrach ikony programu "WBStartup+Prefs". Z nimi

zwiazany iest również parametr "PREFSPATH", który musi wskazywać na ścieżkę dostępu i nazwę programu preferencji. Jeśli nie zmieniasz jego nazwy, pozostaw domyślny wpis. Gdy chcesz zastosować swoją nazwę lub umieścić plik w innym katalogu, zmień wartość parametru 613po znaku równości. Na przykład, jeżeli zapiszesz program konfiguracji w urządzeniu "Worek:", cały wpis powinien mieć forme:

PREFSPATH=Worek:WBStartup+Prefs

Możesz także wyłączyć wyświetlanie paska postępu, który pojawia się automatycznie przy starcie Workbencha. W tym celu zmień parametr:

PROGRESSWINDOW

na

(PROGRESSWINDOW)

Jeśli chcesz zachować pasek postępu, zmienić możesz iego wygląd. Standardowo posiada on tło zbieżne z które ustawiłeś w programie tym, "WBPattern" dla okien Workbencha, czyli tam, qdzie na przycisku



cyklicznym "Umiejscowienie" ustawiona jest pozycja "Okienka" (ang. "Windows"). Możemy to zmienić za pomocą kolejnego parametru o nazwie BACKGROUNDPIC. Domyślną wartość WINDOWS trzeba w tym celu zastąpić jedną z poniższych:

- NONE - brak tła paska postępu, -SCREEN - tło zgodne z ustawieniem "Ekran" na przycisku cyklicznym "Umiejscowienie" w programie "WBPattern" z katalogu systemowego "Prefs" - WORKBENCH - jak wyżej, lecz tym razem odnosi się do opcji "Workbench" na przycisku cyklicznym.

wczytaj ponownie system.

"WBStartup+" jest nie bardzo rozbudowany, ale pozwala na dużo programów lepsza obsługę uruchamianych podczas startu Workbencha niż standardowo. Czasem może powodować problemy, szczególnie przy używaniu starszego lub niezbyt dobrze przetestowanego oprogramowania. W takim wypadku spróbuj zamienić kłopotliwy program na podobny, jakich wiele znajdziesz w sieci, szczególnie na Aminecie.

Adam Zalepa

Przykładowo, jeśli chcesz ustawić takie same tło jak dla ekranu Workbencha, treść parametru musisz zmienić na następującą:

BACKGROUNDPIC=WORKBENCH

Tło możesz również wybierać ręcznie przez wpisane nazwy pliku uzupełnionej o ścieżkę dostępu. Na przykład:

BACKGROUNDPIC=Worek:dane/obrazy3/garden.iff

Grafika może być zapisana w jednym z formatów, które rozpoznawane są przez tzw. datatypy zainstalowane w systemie. Ze względu na szybkość

> wczytywania danych zalecany jest jednak format IFF ILBM. Jakość uzyskana w oknie paska postępu zależy od ustawień datatypów. Piszemy o nich więcej w rozdziale "Formaty danych" zawartym w pierwszym tomie podręcznika. Pamiętaj, że każdy zapis musisz potwierdzić klawiszem ENTER, aby zachować zmiany. Na koniec wybierz przycisk "Zapisz" na dole okna, a wszystkie parametry zostaną zapisane na dysk. Potem zresetuj Amigę i

Flashcardy do Game Boya

W dobie powrotu do fascynacji komputerami i kultowy konsolami retro. handheld Nintendo wydaje się być nieco na uboczu. Nie powstaje na niego tyle inne tytułów, со na ośmiobitowce, nie cieszy się nich zbliżonym do zainteresowaniem. Powodów tego może być kilka.

Nawet w czasie swojej największej światowej popularności, w Polsce mogli wówczas pozwolić sobie na niego nieliczni odbiorcy. Przyczyną oczywiście była cena nie tyle samej konsoli, co kolejnych kardridży. Następnym powodem może być trudność z dostępnością części tytułów, nawet na zagranicznych portalach. Niemałego szczęścia wymaga zdobycie gier takich jak chociażby "Shantae". Kolejnym problemem jest kwestia uruchamiania homebrew - bez wykonania specialnego kardridża nie jesteśmy w stanie uruchomić żadnej nowej gry czy aplikacji.

W Internecie można znaleźć tutoriale opisujące jak przygotować go samemu, jednakże wymaga to sporego nakładu czasu, pracy, jak i odpowiedniego sprzętu: układów scalonych, programatora itd. Gotowym rozwiązaniem w tym przypadku jest chociażby GB Cart Flasher autorstwa J. Rodrigo. W obu przypadkach możliwe jest jednak wgranie tylko jednego ROMu. Co gdybyśmy chcieli mieć więcej tytułów w swoim Game Boyu?

Pewnym rozwiązaniem wymienionych wyżej niedogodności może być zakup flashcarta. Co obecnie możemy znaleźć na rynku? Najpopularniejszym tego typu urządzeniem jest prawdopodobnie Everdrive GB. Cardy Everdriva znane zapewne posiadaczom innych sa konsol takich jak NES, SNES czy, opisywany w jednym z poprzednich numerów RetroKompa, Nintendo 64. Flashcard wspiera m.in. ROMy do 8 Mbitów oraz karty microSD do pojemości maks. 32 GB. Niestety ma

pewne ograniczenie przy zapisie. Pliki "sav" dołaczane są do konkretnego ROMu. W przypadku gier nie ma to większego znaczenia, jednakże użytkownicy (popularny LSDJ program do tworzenia muzyki chiptune) będą mogli pracować tylko nad jednym utworem w tym samym czasie. Kwota, jaką trzeba zapłacić za Everdriva GB to ok. 100 dolarów amerykańskich.

Kolejnym urządzeniem jest GB USB 64M Smart Card. W tym przypadku pliki nie są przechowywane na karcie microSD, a transferowane kablem mini USB bezpośrednio do urządzenia. Jego największym ograniczeniem był zapis tylko jednego pliku "save". Podobno zostało to rozwiązane w niedawnej łatce, którą wydała społeczność skupiona wokół homebrew. Nie miałem jednak okazji zweryfikowania tej informacji. Jego cena to ok. 40 dolarów.

Rozwiązaniem, które pragnę przedstawić jest ElCheapo SD Flash Cart w wersji 1.95. Urządzenie to łączy zalety powyższych flashcartów, tzn. obsługuje karty microSD, ma opcję multisave, nie ma ograniczeń przy



STREF# NINTENDO : H

pracy z LSDJ, nie wymaga także konwersji plików ".gb" czy ".gbc". Dodatkowo kosztuje relatywnie mało, bo 50 dolarów. Dostępny jest także power", model "low przydatny zwłaszcza dla posiadaczy Game Boya Pocket czy konsol z zamontowanym backlightem.

Urządzenie można zakupić na następującej stronie:

https://bennvenn.myshopify.com

Trzeba niestety śledzić aktualne dostawy, gdyż zapasy wyprzedają się w ciągu kilku dni. Oferowane flashcarty dotyczą głównie opisywanej wersji 1.95. Poprzednia wersja 1.5/6 jest trwale niedostępna, zaś kolejna, v2.0, możliwa była do zakupu jedynie w formie przedpłaty. Jest to najbardziej zaawansowany model, który posiada m.in. RTC (wymagane w niektórych tytułach jak np. Pokemon Gold) czy "ingame menu" dla save'ów, load'ów, cheat'ów itd. Mam nadzieję, że wkrótce będzie dostępny w bieżącej sprzedaży.

Sam flashcart jest prosty w obsłudze. Na początku należy przygotować kartę microSD - producent sugeruje karty o rozmiarze 2GB. Należy sformatować ją w systemie plików FAT32 i rozmiarze klastra 16 KB. Następie warto przygotować dodatkowe, odrębne katalogi na poszczególne gry, gdyż maksymalna ilość plików ROM w katalogu to 128.

Puste pliki do save'ów ściągamy ze strony producenta i umieszczamy w jednym z uprzednio utworzonych katalogów. Tak przygotowaną kartę wkładamy do slotu we flashcarcie, a jego z kolej do samej konsoli. Po włączeniu powinien pojawić się ekran startowy.

W tym momencie mamy kilka możliwości do wyboru:

- przyciskami A, B lub kierunkowymi włączamy qrę aktualnie przechowywaną w pamięci flashcarta,

- przycisk Start otwiera menu wyboru którą chcemy załadować gry, do pamięci. Poprzednia gra zostanie oczywiście usunięta z pamięci, lecz nie z karty microSD



- przycisk Select otwiera podobny ekran, z tym że dotyczy on wyboru pliku save.

Po wybraniu odpowiedniego pliku przyciskiem A, mamy dwie możliwości: kierunek w górę zapisuje aktualny stan gry, kierunek w dół ładuje wybrany zapis.

Co istotne, przed załadowaniem pliku "save", odpowiedni ROM musi znajdować się wcześniej w pamięci urządzenia.

ElCheapo SD jest zgodny ze wszystkimi rodzajami ośmiobitowych Game Bovów, poczawszy od na Colorze klasycznego DMG-01, skończywszy. Powinien również działać w Game Boyu Advance, Super Game Boyu oraz niedawnym wynalazku chińskiej myśli technicznej, czyli GB Boy Color.

Aktualnie trudno o bardziej przystępne rozwiązanie. Do tej pory nie znalazłem gry, której nie podołałby ElCheapo SD. Problem może być Z tytułami wymagającymi RTC, lecz nie jest ich zbyt wiele, poza tym można znaleźć sposoby uruchomienia tych pozycji. Flashcart może być również dobrym rozwiązaniem dla środowiska Chiptunerów - na jednej karcie można zapisać dziesiątki utworów.

Nintendo GAME BOY

Oczywiście można używać emulatorów Game Boya. Zapewniam jednak, że doświadczenie obcowania z realnym, fizycznym sprzętem jest nieporównywalnie lepsze. O tym jednak wszyscy czytelnicy RetroKompa doskonale wiedzą.

Witek Klajn



WYDANIE ŚWIĄTECZNE Nowa grafika - Nowe tryby gry

LUMBER JACK RELOADED



2 koncerty w jeden wieczór! gwEm / Astralwerks, Shitkatapult/ - Londyn / Wielka Brytania KK / Altair /Polska/

ZLOT FANÓW ATARI

ecie

CO

OMPUTER SYSTE

ATAD

RETRONICS

03

cie Δ Komnsioted 🕥



tari 2 konsoli A

najnowszy software i hardware do Twojego ATARI! **Produkty firm**

Szczegółowe info na stronie: www.sillyventure.eu